

Lunds universitet

Avd. för litteraturvetenskap, SOL-centrum

Handledare Paul Tenngart

2020-01-17

Linnea Porenus

LIVK10

Sökandet efter mening i en postmodern värld

Om questmotivet i Lev Grossmans fantasybok *The Magicians*

Innehållsförteckning

Inledning och syfte	2
Metod och material	3
Teori	4
Fantasygenren	4
Postmodernismen	5
Tidigare forskning	8
Analys	9
Postmoderna strategier i questmotivet	10
Postmodern framställning: mimesis och magi	16
Questmotivet som en inre resa	20
Avslutande diskussion	22
Käll-och litteraturförteckning	25

Inledning och syfte

Fantasy har sina rötter i äldre litteratur som myter, folksagor, riddarsagor, epik och romantiken. Fantasy som den genre vi känner igen idag växte dock fram med J.R.R Tolkiens utgivning av *Lord of the Rings*, som hjälpte att definiera genren och som många försökt efterlikna. Genren fick mer och mer popularitet under 80-talet, och är idag stor.¹ Mycket traditionell fantasy går i Tolkiens fotspår och tar därför ofta stor inspiration från den äldre litteraturen och dess berättelsemönster, mytiska monster och varelser, eller rent av karaktärer. Detta är nog en anledning till att fantasy ofta anklagas för att vara eskapistisk, nostalgisk eller reaktionär. Fantasygenren har utvecklats sedan dess tillkomst, under influens av det tekniska samhällets utveckling och olika kulturyttringar, vilket skapar nya möjligheter för genren. Därför är jag intresserad av att ha postmodernismen som perspektiv när jag undersöker fantasylitteratur. Det finns flera anledningar till detta. Skärningspunkten mellan postmodernism och fantasy intresserar mig då jag vill se om samma strategier som postmoderna texter använder även kan användas i fantasytexter, eller om det ser annorlunda ut. Postmodernismen och vårt moderna samhälle måste också ha haft en inverkan på fantasygenren, är min hypotes, så fantasylitteraturen måste ha förändrats sedan de klassiska fantasyberättelserna som *Lord of the Rings*. Att titta på de gemensamma nämnarna mellan dessa två ämnen är produktivt för en bredare diskussion av fantasygenrens möjligheter och många former. Jag har valt första boken i en samtida fantasytrilogi av Lev Grossman som material för denna uppsats, *The Magicians*², eftersom den innehåller många vanliga fantasymotiv men samtidigt är modern.

Jag kommer att utföra undersökningen genom att göra en motivanalys av ett typiskt fantasymotiv och analysera om motivet används och framställs postmodernt, utefter en postmodern teori av Linda Hutcheon. Motivet jag har valt är questmotivet. Syftet med denna uppsats är att undersöka om *The Magicians* är en postmodern fantasybok genom att undersöka ett vanligt fantasymotiv, för att bidra med observationer om vad postmodern fantasylitteratur kan vara. För att uppnå detta syfte svarar jag på följande frågeställning:

- Hur används questmotivet i *The Magicians* och är det postmodernt?

¹ Farah Mendlesohn och Edward James, *A Short History of Fantasy* (2009), Oxford: Libri Publishing 2012, s. 5–17

² Lev Grossman, *The Magicians*, London: Arrow Books 2009

Metod och material

Metoden för denna uppsats är en motivanalys. Ett motiv är enligt Nationalencyklopedin en ”term för ett mönster, schema eller ämne för en situation eller handling som går att känna igen från ett textställe till ett annat. Motivbeteckningen är en abstraktion av det som textens ord gestaltar. En text byggs över många olika motiv, men man kan skilja mellan huvud- och sidomotiv (eller grund- och bimotoiv)”.³ Nämligen en specifik handlingssituation eller ämne som går att finna i många texter. *Termlexikon i litteraturvetenskap* definierar ett motiv antingen som en idé för ett verk eller ett ”schema för en handling eller för den situation i vilken handlingen utspelar sig”.⁴ Urvalet av motiv har gjorts utefter vad som står i *The Encyclopedia of Fantasy* om vanliga motiv i fantasylitteratur. Motivet jag har valt är questmotivet. Att åläggas och utföra ett quest är ett väldigt vanligt motiv i fantasygenren och är en grundsten i många narrativ. Questmotivet har sina rötter i sagor och epik. Berättelsens quest utförs oftast av en hjälte och hans följeslagare. I många fall är han (det är oftast män som utför ett quest) speciellt utvald eller besitter hemliga, speciella förmågor. Ett quest är ett uppdrag, ett sökande efter något som ska rädda protagonisten eller det magiska landet från korruption eller en antagonist. Under uppdragets gång provas hjälten på olika sätt och efter att han har uppfyllt sitt quest återvänder hjälten i många texter hem med något slags pris. Men ett quest kan även vara ett inre quest, inte ett externt. Ett inre quest är ett inre sökande efter fulländning eller kunskap, en utveckling av sina egna förmågor. En initiationsrit eller övergångsrit genomgås ofta för att uppfylla ett inre quest.⁵

Materialet jag kommer utföra motivanalysen på är *The Magicians* av Lev Grossman, första boken i en trilogi. Kortfattat så är handlingen att sjuttonåriga Quentin blir antagen vid ett college för magisk pedagogik, Brakebills, vilket uppfyller hans högsta önskan. Genom boken får vi följa Quentins fyra år vid Brakebills och de olika vänner han träffar. Quentin är även besatt av en barnboksserie *Fillory and Further*, en tydlig allusion till verklighetens *The Chronicles of Narnia*. I *Fillory and Further* reser de fem barnen Chatwin genom olika portaler in till det magiska landet Fillory för att utföra olika quest. Efter att Quentin har slutfört sin utbildning i magi och är en fulländad magiker spenderar han tid i New York med sina vänner. Men en dag dyker en gammal klasskamrat, Penny, upp med en portal in till Fillory, som visar sig finnas på riktigt. Quentin och hans vänner beger sig genom portalen in i

³ Nationalencyklopedin, motiv, <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/motiv>, (hämtad 2019-11-28)

⁴ *Termlexikon i litteraturvetenskap: från A till Ö*, red. Kenneth Åhström, “Motiv”, Lund: Studentlitteratur 2008

⁵ *The Encyclopedia of Fantasy*, red. John Clute och John Grant, London: Orbit 1997, “Quests”, John Clute s. 796.

Fillory för att leta upp ett quest, och göra som Chatwinbarnen och bli Fillorys kungar och drottningar. Deras äventyr slutar dock i tragedi då ingenting går som förväntat.

Teori

Fantasygenren

Vad går gränserna för fantasylitteratur? En av de mest vedertagna definitionerna kommer från Brian Atteberys bok *Strategies of Fantasy*. Attebery skiljer mellan *fantasy-as-mode* och *fantasy-as-formula*. Den förstnämnda är när det fantastiska är ett *mode* - ett sätt att berätta en historia. Detta *mode* ses som motpol till ett annat, *mimesis*. Dessa båda samverkar med varandra för att fungera i en text, till exempel en fantastisk bok som inte är grundad i någon slags realism blir enbart artificiell utan några igenkännbara objekt eller handlingar. *Fantasy-as-mode* är ett brett begrepp, därför faller väldigt många texter som använder sig av fantastiska inslag på något sätt in i denna kategori, som till exempel *Alice in Wonderland*, *A Midsummer Night's Dream*, och *Odysséen*. *Fantasy-as-formula* är däremot den litteratur som följer en specifik, förutsägbar formula, vilken ibland refereras pejorativt till som "swords-and-sorcery". Formen blir ett förutsägbart mönster där samma motiv och händelser används om och om igen.⁶

Brian Attebery anser att begreppet genre är mellan *fantasy-as-mode* och *fantasy-as-formula*. Han definierar fantasy som ett så kallat *fuzzy-set*, som utgår från modellen att en genre är definierad av ett centrum där de verk som är mest typiska för genren finns. Längre ut från centrum mot periferin finns de verk som är mer eller mindre fantasy, som använder sig av vissa fantastiska inslag men kanske inte kan bestämmas som en specifik genre. Tanken med denna modell är att det inte finns hårdragna gränser utan att ett centrum utgör kärnan i definitionen.⁷ Attebery grundar fantasygenrens center på J.R.R Tolkiens trilogi *Lord of the Rings* då den var viktig i att definiera genren: "Tolkien's form of fantasy, for readers in English, is our mental template, and will be until someone else achieves equal recognition with an alternate conception".⁸ Tre punkter ser Attebery som genomgående i fantasylitteratur. Den första är att verkets grundläggande innehåll handlar om det omöjliga, något som avviker från vår verklighet, är övernaturligt eller magiskt, som bryter med vår verklighet. Det andra är att strukturen i fantasygenren är komisk, nämligen att den alltid börjar med ett problem och

⁶ Brian Attebery, *Strategies of Fantasy*, Bloomington: Indiana University Press 1992, s. 1-11.

⁷ Attebery, s. 12f.

⁸ Attebery, s. 14.

slutar med en lösning. Det betyder inte att det alltid är ett ”happy-ending”, ofta får karaktärerna betala ett högt pris, men den slutar alltid med att problemet i boken har lösts. Den tredje och sista punkten är att fantasyboken skapar hos läsaren en känsla av ”wonder”, översatt ungefär förundran.⁹ Så sammanfattar Attebery sin definition av fantasy:

It is a form that makes use of both the fantastic mode, to produce the impossibilities, and the mimetic, to reproduce the familiar. The conventions of swords-and-sorcery are not part of the definition: the genre can include stories without hobbits or rings of power or evil magicians. Fantasy does impose many restrictions on the powers of the imagination, but in return it offers the possibility of generating not merely a meaning but an awareness of and a pattern for meaningfulness. This we call wonder.¹⁰

Sedan finns det underkategorier inom genren och vanliga återkommande motiv, ofta baserade på sagoarketyper eller myter.

Postmodernismen

Postmodernismen är en väldigt debatterad teoribildning och kulturellt fenomen vilket gör en översikt och definition av det svårt. Jag har valt att förhålla mig till en framstående teoretiker inom området och hennes ingång till fenomenet postmodernism: Linda Hutcheon och hennes bok *A Poetics of Postmodernism*.¹¹ Hutcheon grundar sina iakttagelser om vad en postmodern poetik är genom att utgå ifrån modeller från postmodern arkitektur, som är det område där definitionen av modern - postmodern är mest vedertagen. Hutcheon anser också att den mest karaktäristiska postmoderna romanen är den hon kallar ”historiographical metafiction” vilket är verk som till exempel Umberto Eco's *The Name of the Rose* eller Salman Rushdie's *Midnight Children*. Historiographical metafiction är romaner med ett historiskt stoff, som vill visa att historieskrivning liksom fiktion inte kan vara en realistisk avbild av verkligheten då det filtreras genom text. Den är formad av sin kontext och diskurs. Romanerna ifrågasätter historiska narrativ och fiktionella narrativ då de båda är skapade av människor, därför har Hutcheon kombinerat orden ”historiographical” och ”metafiction”.¹² Trots att Hutcheon pekar ut just denna typ av roman som den mest postmoderna är hennes modell om postmodern poetik ett försök av henne att beskriva postmodernismen och postmodern litteratur, så teorierna är applicerbara på mer än bara historiographical metafiction. Inom det

⁹ Attebery, s. 14ff.

¹⁰ Attebery, s. 16f.

¹¹ Linda Hutcheon, *A Poetics of Postmodernism*, New York: Routledge 1988

¹² Hutcheon, s. 87-94.

väldigt debatterade området postmodernismen har jag fått göra ett urval och därför valde jag Hutcheon då hon har en genomgripande, välgrundad beskrivning av postmodern litteratur, som hon har grundat i både teori och praktik.

Hutcheons huvudpunkt om postmodernismen är att det alltid är grundat på motsägelser; det finns en dubbelhet, en dubbelkodning och paradoxer. Hon skriver att:

I will argue throughout this study that postmodernism is a fundamentally contradictory enterprise: its art forms (and its theory) at once use and abuse, install and then destabilize convention in parodic ways, self-consciously pointing both to their own inherent paradoxes and provisionally and, of course, to their critical or ironic re-reading of the art of the past.¹³

Nämmligen att postmodernismen både använder och destabiliserar vanliga konventioner, för att visa hur de är konstruerade av människor. Den både använder sig av och kritiserar olika konventioner och former i konsten, och förhåller sig alltid till den konst och historia som har kommit innan dem. Postmodernismen bestrider tankar om konstnärlig originalitet och att texter är slutna föremål utan kopplingar till vår värld eller andra texter.¹⁴ Den ifrågasätter givna värden i vår kultur och visar att de alla är människoskapade, konstruktioner. Det finns inga universella och eviga sanningar, vilket inte gör dem onödiga, men de finns inte där ute i världen som fasta värden. Postmodernism ”is more a questioning of commonly accepted values of our culture (closure, teleology, and subjectivity), a questioning that is totally dependent upon that which it interrogates. This is perhaps the most basic formulation possible of the paradox of the postmodern”.¹⁵ Följaktligen att postmodernismen ifrågasätter givna värden men är samtidigt beroende av det den problematiserar. Med universella värden menar Hutcheon saker som människans subjekt och natur, tron på ödet, teleologi, system och ordningar, logik och förnuft, utveckling och kontinuitet, sanning och mening, originalitet, enighet och universalisering, för att nämna några.¹⁶

Postmodern litteratur är självreflexiv och ironisk. I många fall parodierar den något tidigare, historiskt eller intertextuellt, genom ironi. Inte för att håna det som parodieras, utan för att ifrågasätta och problematisera det. Det är både en fortsättning av det som parodieras och en kritik.¹⁷ Parodin sker ofta ur en vad Hutcheon kallas *ex-centric* position, alltså en decentraliserad position. Ur denna position kritiserar man centret, som står för de antagna

¹³ Hutcheon, s. 23.

¹⁴ Hutcheon, s. 22-36.

¹⁵ Hutcheon, s. 42.

¹⁶ Hutcheon, s. 57 och s. 87.

¹⁷ Hutcheon, s. 22-36.

universella och gemensamma värdena ofta representerade i konst. Den ex-centriska positionen är paradoxalt definierad av centret, av dess binära motsats, och kan inte existera utan den. Till exempel ur en feministisk decentraliserad position kritiserar man centret som då står för det manliga, men paradoxalt är den kvinnliga positionen definierad av vad den inte är - den manliga.¹⁸ Kontextualisering och en historisk medvetenhet anser Hutcheon ha en stor plats i postmoderna romaner, och följaktligen en medvetenhet i litteraturen om vem som talar och vem man talar till. Därför innehåller postmoderna romaner ofta okonventionellt berättande, till exempel att blanda första och tredje person i narrationen, eller tala direkt till en läsare. Litterära grepp som ironi och intertextualitet förutsätter också att läsaren har en viss kunskap eller tolkning av texten.¹⁹ Det är flera perspektiv än det centrala som framförs i postmodern litteratur, och det finns flera synsätt på det centrala. Viktigt för Linda Hutcheon är också att postmodern litteratur är historiserande, den ifrågasätter hur vi framför historiska ”fakta” och vår syn på vårt historiska förflutna: ”Postmodernism returns to confront the problematic nature of the past as an object of knowledge for us in the present”.²⁰ Men samtidigt är stoffet i historiographical metafiction grundat på dessa fakta vi har om historien, återigen är postmodernismen en motsägelse, både en kritik och ett fortsättande av det den problematiserar.

Kort sammanfattat så är postmodern litteratur enligt Linda Hutcheon självmedveten, det vill säga den är hela tiden självreflexiv och ironisk i sitt förhållande till världen och sig själv. Postmoderna texter är medvetna om sin egen position som en skapad text och en konstruktion. De grundar sig på en dubbeltydighet, paradoxala motsatser, och användning av ironi och parodi. De ifrågasätter givna, universella värden som konstruerade av människor, ofta ur en ex-centrisk position. Postmoderna romaner är medvetna om det som kommit före dem, om sin intertextualitet till andra texter och historien, samt att litterär originalitet inte finns. Den är därför pluralistisk i sin blandning av olika litterära former, som att korsa olika genrer och dess konventioner. Men allt detta görs för att säga någonting om nuet, det är inte en tom, estetisk, metafictionell konstruktion utan grundad i vår värld och vårt samhälle. Att omvända litterära konventioner för att visa dess konstruktion är en strategi, liksom ironi, parodi, dubbeltydighet, okonventionellt berättande och historiska anakronismer, paradoxer och intertextualitet.

¹⁸ Hutcheon, s. 60-71.

¹⁹ Hutcheon, s. 74-86.

²⁰ Hutcheon, s. 92.

Tidigare forskning

Det finns inte mycket tidigare forskning på just Lev Grossmans författarskap, då det är en samtida fantasybok bland många andra. Men jag finner tre artiklar om böckerna i min litteratursökning. ”Do You Believe in Magic? The Novels of Lev Grossman” är berättande om hela Grossmans författarskap och gemensamma drag i hans böcker. Ett genomgående drag i hans böcker är att huvudpersonen är en ung man i college-ålder som måste växa upp och genom ett antal prövningar inse saker om livet.²¹ Den andra artikeln ”A Common Language of Desire: the Magicians, Narnia and Contemporary Fantasy” handlar om *The Magicians* likheter med Narniaböckerna och utvärderar Grossmans relation till dessa böcker och C.S Lewis.²² Den sista artikeln heter ”Mourning the Human: Working through Trauma and the Posthuman Body in Lev Grossman’s The Magicians Trilogy” och gör som titeln säger en posthumanistisk granskning av böckernas framställning av trauma, för dess kvinnliga huvudkaraktär Julia.²³

Forskningsläget för postmodern fantasy är rätt spretigt och det finns ingen övergripande definition av vad det är och dess förhållande till annan postmodern fiktion. I *Strategies of Fantasy* skriver Attebery ett kapitel om modernismen och postmodernismen i relation till två fantasytexter: *Lord of the Rings* och *Little, Big*. Attebery argumenterar att vissa av dragen i postmodernistisk litteratur redan fanns i fantasygenren, som att återvända till tidiga narrativa former (exempelvis myter och sagor) men att vara medveten om hur artificiella de är. Han ser även fantasygenrens vilja att högt värdera fantasins kreativa möjligheter och berättarkonsten som postmodern.²⁴ Attebery fortsätter sedan med en analys av *Little, Big*, en fantasytext han anser vara postmodern. Det texten gör är att den arbetar inom fantasytraditionen men leker postmodernistiskt med narrativa former, samt låter en ren fantasy-värld korsas med vår samtida värld.²⁵ En viktig punkt för Attebery är att postmodernistisk fantasy litteratur inte använder sig av överdriven metafiction eller *frame-breaking*. Eftersom den redan är medveten om hur fiktionell och fantasigrundad den är i sin position som fantasy, måste metafictionella kommentarer om fiktion och verklighet uttryckas på mer subtila sätt för att inte bryta immersionen. *Little, Big* åstadkommer detta genom att

²¹ Robbi Nester, ”Do You Believe in Magic? The Novels of Lev Grossman.” *Hollins Critic*, 2012 49:1

²² Kelly Kramer, ”A Common Language of Desire: The Magicians, Narnia, and Contemporary Fantasy” *Mythlore: A Journal of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 2017 35:2

²³ Tony M Vinci, ”Mourning the Human: Working through Trauma and the Posthuman Body in Lev Grossman’s *The Magicians* Trilogy”, *Journal of the Fantastic in the Arts*, 2018 28:3

²⁴ Attebery, s. 38-41.

²⁵ Attebery, s. 42.

låta sina karaktärer vara medvetna om att de är i en berättelse, "his characters are aware they are apart of a Tale".²⁶

Det finns även flera artiklar som behandlar enskilda texter eller författarskap från fantasygenren ur ett postmodernt perspektiv. En återkommande författare i detta är Terry Pratchett och hans *Discworld*-serie, som flera pekar ut som postmodern. Utmärkande för hans böcker, enligt artikeln "Toying with Fantasy: The Postmodern Playground of Terry Pratchett's Discworld Novels", är att Pratchett gjorde parodi och ironi av gamla, överanvända fantasymotiv och troper, samt använde sig av utmärkande postmoderna litterära grepp som metafiktion. Det som skilde Pratchett från fåniga parodier av fantasygenren (som är lätt att parodiera) var att han använde sig av parodin för att gå "beyond parody to a critique and analysis of genre and reader expectations".²⁷ *Discworld* blir en "postmodern playground"²⁸ där myter och sagor, höga och låga konstformer blir återberättade på nya, postmoderna sätt.

Vidare finns det flera andra texter och författare inom fantasygenren som har behandlats ur ett postmodernt perspektiv, men ett exempel räcker för att illustrera detta då Pratchett är en väldigt etablerad författare, som flertalet utpekar som postmodern. Sammanfattningsvis så finns det forskning på postmodern fantasy på enskilda författarskap, men inte någon större, övergripande definition eller forskningsarbete på detta.

Analys

The Magicians är en typisk fantasybok och faller inom genren, nära centrum i dess *fuzzy-set*. Dess innehåll berör det omöjliga och den slutar även komiskt, med en lösning på problemen om än inte ett lyckligt slut för alla karaktärer. Den känsla av "wonder" som fantasylitteratur ska ge är ett tema för boken, då karaktärerna har en sådan känsla för litteraturen men genom texten så avförtrollas allt det magiska för dem. Boken innehåller även många vanliga motiv och troper som finns i fantasylitteratur. Handlingen utspelar sig både i vår moderna värld och i ett magiskt land, Fillory.

Denna uppsats kommer undersöka om boken även är postmodern, inom ramarna för fantasygenren, samt på vilka sätt detta kan göras. Avhandlingen är uppdelad i tre delar. Den första delen avhandlar hur questmotivet används i intrigen och om det är postmodernt i hur den använder det. Den andra delen berör textens framställning av questmotivet, utifrån

²⁶ Attebery, s. 47.

²⁷ Daniel Lüthi, "Toying with Fantasy: The Postmodern Playground of Terry Pratchett's Discworld Novels", *Mythlore*, 2014 33:1, s. 130.

²⁸ Lüthi, s. 139.

Atteberys definition av det fantastiska och det mimetiska, samt hur detta är ett postmodernt grepp och förhållningssätt. Den tredje och sista delen avhandlar questmotivet som en inre resa och vilka postmoderna mentaliteter som framförs i detta.

Postmoderna strategier i questmotivet

Questmotivet tar sin början när karaktärerna hittar portalen in till Fillory. På grund av att Fillory redan finns presenterat för karaktärerna i deras värld i barnboksserien *Fillory and Further* förväntar de sig att deras äventyr ska utspela sig liknande, och således att de ska få ett quest. Quentin har även en vana att se sitt liv som ett narrativ i en berättelse, och har därför olika förväntningar på hur saker ska ske. Chatwinbarnen åläggs alltid ett quest av Fillorys gudar, jättebaggarna Ember och Umber, när de hittar en portal in i Fillory. Men saker sker inte för Quentin och hans vänner som den gör för Chatwinbarnen i litteraturen. Det finns flera ställen då questmotivet i *The Magicians* inte följer den vanliga formulan och istället problematiseras och parodieras. ”Re-scripting the portalquest narrative through postmodern and radical lenses“ skriver Tony Vinci om boken, alltså att den behandlar det så kallade *portal-quest* narrativet postmodernt.²⁹ Vinci utvecklar inte detta resonemang mer utan går vidare med ett posthumanistisk teoretiskt perspektiv. *Portal-quest* fantasy är en väldigt vanlig sorts fantasy där portalmotivet och questmotivet sammanförs; en protagonist hittar en portal till en annan värld eller ut från sin trygga vardag och åläggs ett quest i den nya världen. Både *The Chronicles of Narnia* och *The Lord of the Rings* är exempel på *portal-quest* narrativ.³⁰

Om vi tittar på hur de tar sig igenom portalen och börjar sitt ”quest” så sker det helt på eget bevåg, utan inbjudan så att säga. Penny är den som hittar föremålet som fungerar som en portal (och den vars magiska disciplin är resor mellan världar) och tar med sig de andra in i Fillory. Där letar de självmant upp ett eget ”quest”, eftersom det alltid händer i böckerna vill de följa samma äventyr, förväntar sig samma äventyr. Deras quest presenteras som en expedition av en grupp ovetande turister in i ett främmande land, som förväntar sig underhållning som om de spelar hjältar i en saga. På något plan tar de inte Fillory som en egen riktig värld, utan fortfarande som en fantasivärld. Quentin anmärker till Penny att det känns fel att resa in i fillory utan inbjudan: ”The Chatwins got to go to Fillory because they were chosen. By Ember and Umber, the magic sheep. Rams” och Alice instämmer ”Ember and Umber were supposed to control the borders. But with the buttons anyone would get in. [-

²⁹ Vinci, s. 369.

³⁰ Farah Mendlesohn, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown: Wesleyan University Press 2008, ”introduction” s. xix.

- -] They were a hole in the border, a loophole”.³¹ Men Penny argumenterar att ”[w]e’re the good guys. Has it occurred to you that maybe that’s why we found the button in the first place? [...] Maybe Fillory needs us”, så de bestämmer sig för att resa in ändå.³² Vid deras första möte med en varelse från Fillory får de veta att det pågår ett krig och de får även ett magiskt horn som ska kalla på hjälp när de behöver det. De fortsätter leta efter ett quest men det är mer komplicerat och svårare än vad de hade förväntat sig, ”[e]verything was much less entertaining”.³³ Men tillslut hittar de en pub, fylld med magiska djur och talande träd. Där får de sitt quest: för att stoppa den så kallade *Watcherwoman*, en tidsresande häxa som var antagonist i Fillory-böckerna, så ska de bege sig till *Ember’s thomb* och hämta Martin Chatwins kungakrona, och bestiga de fyra tronerna i Fillory. De får även två guider med sig, Fen och Dint. Quentin får dock en känsla av att det är artificiellt: ”they’d gotten a quest. Their role was clear. It had a pat, theme-park quality to it, like they were on som fantasy-camp role-playing vacation, but it did make sense”.³⁴

Gruppen ger sig iväg och vandrar till *Ember’s thomb* med sina guider och tar sig igenom graven, efter ett antal strider med dess väktare. På vägen till graven känner karaktärerna att deras berättelse drar igång på riktigt, samtidigt som den artificiella känslan finns kvar. De känner sig som turister som rollspelar en fantasyberättelse, ”[f]or all the glory of their high and noble purpose, it felt like they were going on a summer-camp nature hike, or a junior high field trip, with the kids goofing off and the two counselors looking dour and superior and grown-up” men för första gången sedan de kom till Fillory känner de att de kan sluta spela rollen som ”intrepid explorer-heroes”.³⁵ Quintins grupp blir en parodi på det vanliga inslaget i questmotivet med en hjälte och hans följeslagare, eftersom de är som turister som blir drivna som en flock får av sina guider. Deras föreställning om sitt heroiska quest bryts när de är med om sin första strid, som visar sig inte vara lika glamorös och heroisk som det kan framställas i litteratur. Hela gruppen är magiker, men de är inte vana vid att slåss eller strida, utan de är i princip universitetslärda teoretiker. Motståndarna kommer farandes mot dem med ”no battlecry, no sound track” och Quentin inser att ”[t]his was going to be about stabbing. He had thought he was ready, but he wasn’t”.³⁶ Efteråt reflekterar han

³¹ Grossman, s. 316 och s. 317.

³² Grossman, s. 317.

³³ Grossman, s. 365.

³⁴ Grossman, s. 381.

³⁵ Grossman, s. 385.

³⁶ Grossman, s. 391 och s. 392.

att "[t]his wasn't what he'd come here for".³⁷ Med intåget av våld i gruppens lilla äventyr blir det helt plötsligt verkligt för karaktärerna att de inte är i en berättelse likt Chatwinbarnen. Detta blir klarare och klarare för dem ju längre in i graven de kommer, desto mer de måste strida och ju allvarligare det blir.

Questmotivet kulminerar längst in i graven där de hittar Martins kungakrona och guden Ember, som är skadad och fången i graven. Efter upptäckten av Ember vet de inte vad de ska göra, så Quentin bestämmer sig för att blåsa i hornet som de fick tidigare, för att tillkalla hjälp. Istället för att tillkalla hjälp tillkallar hornet *The Beast*, en varelse som har attackerat tidigare när de gick på Brakebills, som då visar sig vara den riktiga antagonisten, inte *Watcherwoman*. *The Beast* avslöjar sig själv som Martin Chatwin, det äldsta av Chatwinbarnen, som genom att använda mörk magi har gjort så att han kan stanna i Fillory för evigt, vilket har förvandlat honom till något som inte är en människa. Alla varelser som har gett gruppen deras quest och magiska hjälpmedel (hornet) var på Martins sida, och lurade gruppen till *Ember's thomb* på hans order. Questet slutar med att Quentins flickvän Alice offerar sig själv för att övervinna Martin och rädda sina vänner.

Efter det när Quentin konvalescerar från sina skador får han besök av Jane Chatwin, den yngsta av Chatwinbarnen, som även har dykt upp tidigare i boken i förklädnad. Det visar sig att hon är *the Watcherwoman* och har spenderat årtal med att försöka besegra Martin, sin bror. Jane har styrt narrativet så att Quentin och hans vänner skulle hamna i *Ember's thomb* och besegra Martin, med hjälp av sin tidsresande klocka. Denna tidslinje är nämligen den enda där Martin besegrades. Quentin och de andras quest har alltså varit ett falskt quest, de var istället uppbundna i ett så kallat *godgame*, ett vanligt motiv i fantasy. Ett *godgame* betyder att protagonisten inte är i den berättelse den tror att den är, utan att hela är styrd av någon som vet mer än protagonisten. Protagonisten blir manipulerad men också utvärderad av den styrande kraften i sitt *godgame*. Detta motiv innehåller alltid ett offer, protagonisten, och en intrig som offret kämpar sig igenom, och någon som äger och styr spelet.³⁸ I *The Magicians* är Quentin och hans vänner offer för spelet som spelas av Jane Chatwin för att övervinna Martin Chatwin och deras quest var ett verktyg för att få dem att besegra honom. Ett *godgame* är i någon mån något som kan beskriva alla berättelsers förhållande till sin författare. Många fantasyberättelser kan beskrivas som protagonistens sökande efter den

³⁷ Grossman, s. 395.

³⁸ John Clute, "Godgame" i *The Encyclopedia of Fantasy*, s. 414f.

underliggande storyn som förklarar deras värld eller karaktär, ”[a] story can thus be defined as a godgame whose rules govern the protagonist”.³⁹

Användningen av questmotivet är okonventionellt. För det första söker karaktärerna självmant upp sitt quest utan inbjudan och för det andra så visar det sig senare att deras quest var artificiellt, en del i ett *godgame*. Att leta efter ett quest är karaktärernas försök att skapa ordning i sin upplevelse i Fillory och själva vara med i en berättelse. Texten är medveten om de konventioner som kommit före den, hur ett klassiskt heroiskt fantasy-narrativ ska se ut, och kan därför ta dessa konventioner invertera dem. Exempelvis ett vanligt motiv under questmotivet är att få ett magiskt hjälpmedel från en medhjälpare på vägen, här ett magiskt horn. Men i denna text är det magiska hjälpmedlet inverterat. Det var givet till dem av någon på antagonistens sida och den tillkallar inte hjälp, utan antagonisten själv. Den fyllde inte den funktion karaktärerna förväntade sig. Att omvända vanliga troper och konventioner är inte i sig postmodernt, men jag argumenterar för att det är postmodernt i denna text, på grund av vad meningen med att omvända konventionerna är. Meningen är att problematisera questmotivets vanliga handlingsmönster och de roller som kommer med det, som till exempel hjälterollen. Genom att omvända och göra motivet skevt kan texten med distans kommentera på motivet och dess återkommande upprepning i fantasy litteratur.

En viktig punkt i postmodernismen är att postmodernistiska texter är självreflekterande och medvetna om sin egen form och sitt eget narrativ. *The Magicians* är väldigt medveten om sitt questmotiv i det att karaktärerna själva vet vad ett questmotiv är, och kan reagera när saker inte sker som det borde i ett sådant motiv. Motivets är både en handlingssituation i intrigen och ett ämne för texten, mer likt ett tema som karaktärerna kan reflektera över. Karaktärernas förväntan att de likt karaktärer i en berättelse ska bli hjältar och genomföra ett quest visar sig vara en illusion, en dröm, men också en konstruktion. Quentin anmärker själv att deras uppdrag känns artificiellt som om de leker hjältar i en berättelse. Texten reflekterar över questmotivet genom att låta det vara både ett motiv för berättelsen och ett motiv som karaktärerna är medvetna om. Motivets används i narrativet, de blir givna ett quest och de genomför det också, men det utspelar sig skevt och inverterat. Paradoxalt så både ifrågasätts vad motivets konstruktion egentligen är och samtidigt så fullföljs ramarna för motivet. Detta paradoxala förhållande är även det utmärkande för en postmodernistisk text. Återkommande är också att Quentin jämför det som händer honom med händelser i Fillory-böckerna, som om de vore en mall för hur livet ska se ut, en mall för vad som borde ske. I

³⁹ John Clute, ”Godgame” i *The Encyclopedia of Fantasy*, s. 414.

Fillory intensifieras Quentins egendragna paralleller till fantasy-narrativet. En av anledningarna till att han blåste i hornet som tillkallade *the Beast* var att han tänkte "[t]hey were so close. They were almost home; they could still win it all if they could just figure out a way to push through to the end of the story".⁴⁰ Quentin och hans vänner tänker på sitt quest och äventyr som en berättelse och ett narrativ, vilket i kontrast till vad som egentligen händer dem visar hur konstruerade quest-narrativ är. Detta är en viktig poäng som Quentin får inse genom textens gång - litteratur och narrativ är konstruktioner gjorda av oss människor, inte en avbild av verkligheten. Deras quest utspelar sig inte som Chatwinbarnens quest, eftersom det var fiktion, ett narrativ konstruerat i *Fillory and Further* av dess författare. Relationen mellan litteratur och verklighet problematiseras därför genom användningen av questmotivet i *The Magicians* vilket är ett postmodernt förhållningssätt.

Genom distansen mellan vad karaktärerna förväntar sig och vad som faktiskt händer visar texten hur konstruerat ett quest-narrativ är, att det bara är en berättelse utan grund i verkligheten. Men det finns ett paradoxalt förhållande genom hela boken mellan Quentins verklighet och dess förhållande till litteratur, och läsarens verklighet och förhållande till texten *The Magicians*. Världen i *The Magicians* skrivs som om det vore en avbild av vår verklighet, en objektiv, realistisk verklighet, där allt det magiska och fantastiska är som en berättelse som ska avförtrollas för Quentin. Quentin älskar och längtar efter ett fantasy-narrativ, men genom textens gång visas detta vara konstruerat, subjektivt, osanningsenligt. Litteratur är inte en exakt representation av verkligheten och det ska karaktärerna lära sig. Det paradoxala inträder när texten på ett postmodernt sätt berättar detta för läsaren, men samtidigt så vet läsaren att det är en fantasytext den läser. *The Magicians* är lika konstruerat som *Fillory and Further* och kan därför inte säga sig stå för någon slags sanning om verklighetens förhållande till litteratur. Förhållandet som gäller mellan Quentins verklighet och det fantastiska (som representerar litteratur) gäller även för läsarens förhållande till texten *The Magicians*. Men eftersom *The Magicians* är konstruerat och då från ett postmodernt perspektiv inte kan besitta någon allmängiltig sanning, kan den egentligen inte säga något säkert om förhållandet mellan litteratur och verklighet. Detta osäkra, paradoxala förhållande är postmodernt. Karaktärerna i berättelsen är även karaktärer på två plan. De är uppbundna i ett *godgame* i berättelsen, vilket kan ses som en metafor för förhållandet mellan en författare och författarens text. Quentin och hans vänner är både karaktärer i berättelsen *The Magicians* och karaktärer i Jane Chatwins *godgame*. De har ett syfte och en funktion både i berättelsen

⁴⁰ Grossman, s. 427.

The Magicians och Jane Chatwins *godgame*. Så samtidigt som de genomgår en insikt i att de inte är karaktärer i ett questmotiv eftersom det är en konstruktion och inte en avbild av verkligheten, så *är* de karaktärer i ett questmotiv både i berättelsens *godgame* och i texten, inte verkliga personer. Även detta är ett paradoxalt förhållande som visar hur medveten texten är om sin position som fiktion.

I användningen av questmotivet parodierar även texten detta motiv och det som följer med den. En karaktär som nämligen går fullt upp i föreställningen att deras grupp är i en *quest fantasy* är Penny, Quentins vän/fiende från Brakebills, som även är den som dyker upp med knappen som är portalen in till Fillory. Den första magiska varelse de möter i Fillory är en nymf vilket får Penny att gå helt upp i en fantasiföreställning om att de är i ett mer heroisk, medeltida narrativ än vad de är. Han går helt upp i sin fantasi på ett sätt de andra karaktärerna inte gör och han frånkopplar sig själv mer från den aktuella verkligheten. Penny, likt en riddare i en saga, tilltalar henne på knä; ” ‘[w]e humbly apologize’ he said, head bowed. ‘We most humbly seek your pardon’ [- - -] ‘Please,’ Penny went on, blushing furiously. ‘If you have a quest to bestow on us, we would gladly undertake it. We would gladly -’ ”.⁴¹ Han börjar prata som om han vore i en medeltida saga vilket Quentin anmärker på: ”It was becoming increasingly clear that Pennys encounter with the nymph had put him in an altered state. That was how he was dealing with Fillory. He’d undergone a conversion experience, flipped into full-on Renaissance Faire role-playing mode”.⁴² Efter deras första våldsamma interaktion med Fillorys invånare vill flera i gruppen vända tillbaka till sin egen värld, men Penny övertalar dem att stanna:

What if the Chatwins had turned back? Penny said. They were part of a story now. Had anybody actually ever read a story? This was the hump, the hard part, the part they’d be rewarded for later. You just had to get through it. And not to go on, but who are the good guys here? We are the good guys. And the good guys always survive.⁴³

Penny är karaktären som är mest naiv, men har många likheter med Quentin i deras föreställningar om fantasy-narrativ. Penny tolkar (felaktigt) att de är i den svåraste prövningen nu och att alla kommer ta sig igenom det levande för att de är ”the good guys” i en berättelse. Alice är den som är mest rationell i detta då hon svarar Penny: ” ‘Wake up!’

⁴¹ Grossman, s. 355.

⁴² Grossman, s. 362.

⁴³ Grossman, s. 365.

[...] 'This isn't a story! It's just one fucking thing after another' ".⁴⁴ Alice är den karaktär som genomgående ser att de inte är i ett narrativ likt Chatwinbarnen, och som inte heller vill vara det. Penny är framställd som en lätt parodi på den klassiska hjälten i en *quest fantasy*. Han är naiv och verklighetsfrånvärd, ofta föremål för skämt och narr av de andra karaktärerna när han betar sig som i citaten ovan. Krocken mellan de moderna, realistiska karaktärerna och Pennys försök att spela heroisk riddare får följden att Penny blir ett föremål för humor.

Även i sin intertextualitet med Narnia-böckerna är texten postmodern, då den förutsätter en vetskap från läsaren av hur *portal-quest* narrativet såg ut i de böckerna, för att kunna se likheterna och skillnaderna med *Fillory and Further* böckerna som Quentin är så besatt av. Det krävs även av läsaren en vetskap om hur klassisk *quest fantasy* ser ut, och hur dess hjältar betar sig, för att parodi och ironi på questmotivet ska kunna fungera i texten.

Postmodern framställning: mimesis och magi

Mycket av det som *The Magicians* gör med questmotivet möjliggörs av textens användning av *mimesis-as-mode* och *fantasy-as-mode*. Den intressanta blandning av realism och det fantastiska som Grossman har använt är en viktig aspekt i hur texten kan problematisera relationen mellan litteratur och verklighet, samt skapa ironi och paradoxer. Det finns en postmodern problematisering av quest-narrativet som är så tätt sammankopplat med klassiska, typiska fantasy-narrativ. Den ifrågasätter hur dessa motiv har framförts i litteratur, och den gör det genom att kontrastera den med det realistiska. Kontrasten mellan realismen och det magiska får också konsekvensen att texten blir humoristisk.

Det som *The Magicians* gör är att införa en starkare mimesis i berättelsen än vad som är vanligt i fantasy litteratur. Som Attebery skrev så måste fantasy innehålla drag av mimesis för att kunna ha en igenkänningsfaktor och kunna läsas.⁴⁵ Men Grossman sammanför mimesis och det fantastiska på ett postmodernt sätt då de kontrasteras för att säga någonting om relationen mellan verkligheten och litteraturen, men också något om fantasy litteraturens roll. Inslagen i texten som är *fantasy-as-mode* kan ses som en representation för fantasy litteratur i allmänhet. Detta sker eftersom litteraturen spelar en stor roll för karaktärerna. Litteraturen är det som framställde det fantastiska för Quentin innan han mötte det fantastiska i verkligheten i form av magi och Fillory. Krocken mellan det mimetiska och det magiska blir därför en krock mellan verkligheten och fiktionen. Grossman använder sig

⁴⁴ Grossman, s. 365.

⁴⁵ Attebery, s. 3f.

genomgående av en realistisk stil och karaktärernas verklighet är alltid grundat i den realistiska. Det magiska är inte något vanligt eller möjligt för dem, utan något omöjligt, ovanligt. Denna relation gör att det magiska tydligare framstår som konstruerat, som fiktion som har kommit till liv för karaktärerna. Quentin får en möjlighet när han upptäcker magi att leva ut sin egen berättelse. Detta är ett postmodernt förhållningssätt till *fantasy-as-mode* och det den framställer. Med Atteberys resonemang om *Little, Big* som postmodern fantasy i åtanke så finns det en likhet mellan texterna; båda blandar det moderna samtida med det magiska.

Det finns exempel i både handlingen och i språket på hur Grossman blandar fantasy och mimesis. Ett exempel är hur strid och våld framställs och bemöts av karaktärerna, som aldrig varit i kontakt med våld. Genom Quentins reaktion på deras första strid utanför *Ember's thomb* problematiseras det vanliga inslaget av strider och våld i questmotivet. Det avförtrollas genom att det fantastiska möter det realistiska. Karaktärerna är privilegierade ungdomar som har lärt sig magi under ordnade former i skolan och därför aldrig har varit i kontakt med denna sorts våld. Därför reagerar de så starkt när våldet blir till verklighet och inte existerar enbart i litteraturen som något vanligt, naturligt. Att strida var inte så heroiskt som de hade förväntat sig och fått framställt för sig i litteratur. När de är nere i *Ember's thomb*, som är en labyrint av olika rum, möter de en stor grupp med fientliga magiska varelser men det beskrivs såhär: "With the two teams arranged on their respective sides of the room, a staring match ensued. It all reminded Quentin powerfully of the opening moments of a game of dodgeball".⁴⁶ Jämförelsen med en match spökboll inför en igenkänningsfaktor för läsaren, men är införd i en situation som är väldigt fantasifylld. Detta skapar en skarp kontrast mellan det mimetiska, spökbollen, och det fantastiska, de magiska varelsena som vill döda dem i en magisk grav i ett magiskt land. Detta i sin tur blir ett humoristiskt grepp, då det egentligen blir en absurd jämförelse. Både spökbollen och den magiska striden främmandegörs och sätts i nya perspektiv. Den återkommande främmandegöringen av det magiska som är en effekt av kontrasten mellan *mimesis-as-mode* och *fantasy-as-mode* får följden att de motiv associerade med fantasygenren, som questmotivet, kan granskas som den konstruktion det är.

Ytterligare ett exempel på mimesis och magi i blandning är hur *The Beast* är beskriven. Han beskrivs som en medelålders, brittisk man, som vilken gubbe som helst, men samtidigt så är hans utseende skevt och det finns ett avstånd mellan hur han ser ut och vad

⁴⁶ Grossman, s. 399.

han gör. Det mimetiska blandas med ett mer groteskt inslag när Martin biter av Pennys händer, det viktigaste verktyget för en magiker:

”I’m afraid not, dear boy” he said. He opened his mouth, too wide, as if his jaw were unhinging like a snake’s, and placed both of Penny’s hands in his mouth. He bit them off at the wrists. It wasn’t a clean bite. Martin Chatwin had blunt human teeth, not fangs, and it took an extra shake of his calm, middle-aged head to fully crush the wrist bones and detach Penny’s hands. [- - -] The Beast swallowed once, twice, his Adam’s apple bobbing. He grinned, almost embarrassed, holding up one finger while he chewed: give me a moment.⁴⁷

Händelsen beskrivs på ett oengagerat sätt men det den beskriver är ett groteskt inslag. Kontrasten mellan Martins utseende och sätt att tala med hans handlingar är en krock av fantasy och mimesis, som här inte skapar en humoristisk effekt utan en grotesk. Effekten av Grossmans blandning av dessa två *modes* är att vanliga motiv och inslag, i dessa exempel ovan framställningen av antagonisten och strider som kommer med questmotivet, avförtrollas och ironiseras. Även hur striden liknas vid en match spökboll, som när man tänker på det är absurt på ett annat sätt, är ett ironiskt grepp. Antagonisten Martin Chatwin är däremot en punkt där det magiska och realistiska möts till fullo, i en grotesk blandning. Martin Chatwin är som en ”riktig” person, en karaktär från realismens värld, som har stigit in och försökt bli en del av Fillory, en del av berättelsens värld. Han har gjort det som Quentin vill göra; korsa över gränsen mellan verklighet och litteratur. Men konsekvensen blir en pervers sammansmältning av mimesis och det fantastiska, verklighet och litteratur. Martin fungerar som en spegel för Quentins karaktär och visar vad konsekvensen egentligen blir av Quentins vilja att stiga ur sin verklighet och in i fantasylitteraturens värld. *The Magicians* är återigen självmedveten om gränserna mellan fiktion och verklighet, och sin position som fiktion som beskriver en verklighet i krock med fiktionen.

The Magicians är således postmodern i sin framställning av questmotivet, i språk och stil som i handling. Konsekvensen av att det mimetiska språket och karaktärernas grund i realismens värld krockar med det magiska, är att det fantastiska blir undersökt och ifrågasatt på ett postmodernt sätt. Läsaren blir hela tiden medveten på grund av detta hur fiktionellt det magiska i texten är, vilket hindrar en full immersion i berättelsen. Gränserna mellan realism och magi, verklighet och fiktion, likställs. Genom att ha avbildat den ”verkliga” världen i *The Magicians* som vår värld, alltså det som är realistiskt, och att ha avbildat de fantastiska komponenterna i *The Magicians* grundat på Quentins förväntan på hur det ska vara utefter

⁴⁷ Grossman, s. 433.

vad han har läst i litteratur, speglar det förhållandet mellan vår värld och litteraturens värld. Quentins förväntan att magin och Fillory ska bete sig som i litteraturens värld möter en realism i hans verklighet, vilket visar att livet inte är ordnat som ett narrativ. Att vara så självreflexiv över sin egen position som fiktion är ett postmodernt förhållningssätt. Detta förhållningssätt har möjliggjorts just av den stora dosen *mimesis-as-mode* i en fantasytext, mer än vad som är brukligt.

Det finns en punkt i Hutcheons teori där *The Magicians* inte är postmodern på, nämligen i det som Hutcheon kallar en *ex-centric position*. Texten är inte skriven ur en ex-centrisk position. Den lyckas aldrig bryta sig ut till ett decentraliserat perspektiv, utan Quentins manliga perspektiv är genomgående. Allt den problematiserar om verkligheten och fantasy litteraturen gör den ur en central position, den manliga och vita. Fantasygenren har för övrigt ett förflutet som väldigt dominerat av män, som författare eller protagonister, vilket är en tradition denna bok fortsätter i. På grund av sin position kan den inte ge decentraliserat kritik av centret. Exempelvis så säger den ingenting om att det är mest män som brukar vara hjältar/protagonister i *quest fantasy* och den kan därför inte ge ett annat perspektiv på questmotivet. *The Magicians* ger inte ett utökat, decentraliserat perspektiv på questmotivet, då den inte besitter positionen att göra det på. Quentin som karaktär har ett väldigt utpräglat manligt perspektiv på saker som händer vilket är genomgående genom texten. Trots detta så skrivs det ändå med en viss distans på flera ställen, vilket hindrar boken från att ta Quentins sida för mycket, och möjliggör en postmodern position om än inte en decentraliserad ex-centrisk position.

Ett exempel då den manliga, centrala positionen känns av på ett sätt som inte är gjort med distans är i alla delar som berör karaktären Julia, Quentins vän från innan han blir antagen till Brakebills. Hon är beskriven enbart utifrån Quentins perspektiv och får då rollen som den ouppnåeliga tjejen han är kär i och bryts aldrig loss från denna roll. Hon presenteras alltid i intrigen i relation till vad Quentin tänker om henne. I "Mourning the Human" utreder Vinci framställningen av Julia, mest fokuserad på den andra romanen i serien. Men om första boken skriver han att i: "*The Magicians*, the first novel in the series, Grossman indeed almost exclusively mediates the adolescent female body (itself already a volatile site of hybridity, liminality, appropriation, and exploitation) through the male gaze of its protagonist, Quentin".⁴⁸ Den manliga blicken på de kvinnliga karaktärerna är genomgående och texten

⁴⁸ Vinci, s. 369.

kan därför inte framföra något annat perspektiv än detta, vilket inte är postmodernt enligt Hutcheons teorier.

Questmotivet som en inre resa

Ett quest kan också ha en betydelse för en karaktärs inre utveckling. *The Encyclopedia of fantasy* gör skillnad på yttre och inre quest, där det yttre är sådant som beskrevs ovan och det inre är en inre resa mot större utveckling och insikter.⁴⁹ Denna version av motivet finns också i *The Magicians*, för textens protagonist Quentin. Den inre utveckling som sker i Quentin beror på hans jakt efter mening, en mening med livet och en mening med världen. Detta sökande är en röd tråd genom Quentins utveckling som karaktär i texten och har en påverkan på handlingsförloppet. Mening för Quentin är lika med att världen innehåller något magiskt, fantastiskt eller heroiskt, något utöver den vanliga världen. För honom är sökandet efter mening i grunden ett sökande efter en fantasy-värld och ett narrativ för sitt eget liv, som han tror kommer ge mening. Det är ett sökande efter att stiga in i litteraturens värld, där han tror att han kan uppfylla sig själv och bli lycklig. Quentin tror först han har hittat det han sökt efter när han upptäcker Brakebills och magin, sedan när han inleder ett förhållande med sin vän Alice, och till sist när de upptäcker Fillory. Men lyckan som han väntar på infinner sig inte. Hans sökande efter något meningsfullt utöver den vanliga världen, grundat i hans förväntan att världen ska vara som en fantasybok, tar aldrig slut. Han hittar inte det han letar efter eftersom det inte existerar.

När Quentin först blir antagen till Brakebills tänker han att "he'd spent so many years pining for something like this, some proof that the real world wasn't the only world" och att "[t]his was everything he'd always wanted, the break he had given up years ago [...] He was finally on the other side, down the rabbit hole, through the looking glass".⁵⁰ Magin för honom presenterar en möjlighet att ge mening med livet, men främst att ge en mening till världen. För det som Quentin främst letar efter, längtat efter, är en meningsfull värld. Därför reagerar han när han kommer till Brakebills att "[m]eaning - is that what magic was? - was everywhere here. The place was crawling with it".⁵¹ Han likställer magin med mening. En magisk värld är en meningsfull värld. Men detta visar sig inte stämma då i takt med att magin avförtrollas för Quentin mår han sämre igen, magi visade sig inte vara en lösning. Magin är istället ett verktyg med kraften att göra vad som helst möjligt, vilket tar bort all mening ur

⁴⁹ John Clute, "Quests" i *The Encyclopedia of Fantasy*, s. 796.

⁵⁰ Grossman, s. 45 och s. 49.

⁵¹ Grossman, s. 51.

det. Quentin får bevittna detta när han och Alice hälsar på Alices föräldrar som båda är magiker, men som lever en meningslös tillvaro, hoppande från innehållslösa projekt till nästa. Alice, som alltid är mer jordnära än Quentin, förklarar för honom att "[y]ou don't have to do anything. This is what you don't understand! [- - -] You can do nothing or anything or everything, and none of it matters".⁵² En magisk värld är intressant nog en meningslös värld, eftersom det omöjliga är möjligt. När Quentin börjar känna av detta efter sin utbildning sjunker han ner i en destruktiv tillvaro i New York med sina vänner, tills Penny dyker upp med portalen till Fillory. Nu sätter Quentin sina förhoppningar till Fillory.

Det Fillory som framställs i *Fillory and Further* bokserien är för Quentin det ultimata målet. Fillory är en god, moraliskt ordnad värld, där allting ordnar sig. Den är genomsyrad av magi och mening. "Fillory wasn't like the real world; it was a perfect universe where everything was organized for good."⁵³ Quintins sökande efter mening är ett sökande efter universella värden i en postmodern värld, där dessa inte finns. Fillory representerar flera olika universella värden. Det är en värld där två gudar är närvarande och världen är därför ordnad i en god, moralisk ordning. Ondska är en avvikelse som kan besegras genom individers gärningar. Världen känns ödesbestämd, ordnad på bästa sätt för bästa resultat. Den representerar en enhet och sammanhållning, som om den har ett framskridande narrativ för människorna som reser in till denna magiska värld. Det som *The Magicians* gör är att uppdaga för huvudkaraktären att dessa universella värden inte finns. Detta är nämligen den insikt som Quentin måste komma till, Fillory är likt Quintins verklighetsbaserade värld inte en moraliskt ordnad värld där det finns klara gränser mellan ont och gott. Det var fiktion, framställd i *Fillory and further*, och även en av fantasygenrens vanliga beståndsdelar. Det magiska landet är nämligen ofta magiskt och moraliskt ordnad, en perfekt tillvaro som ofta hotas av korruption eller ondska, vilket hjälten i ett quest måste hela.⁵⁴ I *The Magicians* är det universella värdet om en moraliskt ordnad värld starkt knutet till fantasy litteratur. Det är i den litteraturen värdet framställs och det är i fantasy-narrativet Quentin tror han kommer finna dessa värden. Men vad denna text gör är att problematisera detta och visa att det inte finns en universell sanning i litteraturen. Nester skriver i sin artikel "Do you Believe in Magic?" att "Quentin will learn that literature reflects more a desire for a perfect world than the existence, on some rarified plane, of such a place"⁵⁵, alltså att den perfekta ordnade världen inte finns.

⁵² Grossman, s. 253.

⁵³ Grossman, s. 316.

⁵⁴ John Clute, "Land" i *The Encyclopedia of Fantasy*, s. 558.

⁵⁵ Nester, s.7.

Detta får Quentin uppdagat för sig när deras quest slutar som det gör, med att Alice dör. Alice har genomgående i texten varit den karaktär som mest har besuttit en postmodern mentalitet. Alice har aldrig trott på de värden Quentin tror på och letar efter: "I know you think it's going to be all quests and dragons and fighting evil and whatever, like in Fillory. I know that's what you think. But it's not. You don't see it yet. There's nothing out there".⁵⁶ Efter Alice har dött har Quentin till slut insett att hans förhoppningar om dessa värden, och om ett liv likt ett fantasy-narrativ, är borta: "The last dream was broken".⁵⁷ Quentin har fullföljt sitt inre quest och kommit till den insikt han behövde.

Det finns ett till universellt värde som utmanas i texten. Tanken om att tiden är en rak, kontinuerlig linje och att ens liv är ödesbestämt, att det bara kan ske på ett sätt, utmanas i existensen av tidsresor. I slutet av texten får läsaren veta att den berättelse som den precis läst, hela Quentin och hans vänners quest, bara var en alternativ tidslinje av flera. Det finns alltså både ett plural av andra världar och dimensioner, och tusentals olika tidslinjer med olika utfall. I fantasy och sci-fi är det vanligt att experimentera med tid och rum. Tid är inte en linjär progression, utan relativ. Ingenting är förutbestämt att vara på ett visst sätt, ingenting leder naturligt mot ett specifikt mål. Kontinuitet, början och slut, och linjäritet är värden som ifrågasätts och undersöks. Verkligheten som den är presenterad i *The Magicians* är ostabil och relativ, en postmodern verklighet.

Avslutande diskussion

Slutsatsen jag drar av min undersökning är att användandet av questmotivet i *The Magicians* är postmodernt. Motivet existerar både som ett motiv för texten och ett motiv som karaktärerna är medvetna om, vilket möjliggör en problematisering och parodi av motivet, vilket är postmodernt. Karaktärerna har genomgående olika föreställningar om hur ett questmotiv ska se ut, vilket aldrig visar sig stämma. Deras förhållande till litteratur är viktigt då de genom att resa in till Fillory på ett sätt reser in i litteraturens värld, men den betar sig inte som den gjorde i den fiktiva bokserien *Fillory and Further*. Texten reflekterar över förhållandet mellan verklighet och fiktion genom att vara självmedveten om sin egen position som litteratur, samt att låta karaktärerna besitta en längtan efter att vara i en berättelse. *The Magicians* har tagit vanliga konventioner från fantasygenren och låtit dem utspela sig inverterat eller parodiskt. Karaktärer som Penny blir en lätt parodi delar av questmotivet i sin

⁵⁶ Grossman, s. 254.

⁵⁷ Grossman, s. 444.

naivitet. De återkommande reflektionerna från karaktärerna om fantasylitteraturens troper och motiv blir en möjlighet att reflektera över och problematisera de vanliga handlingssituationerna i questmotivet. Texten är i ett paradoxalt förhållande till sig själv då den samtidigt uttrycker att litteratur inte kan avbilda verkligheten men själv är ett konstruerat narrativ, och då inte kan besitta någon egentlig sanning om förhållandet mellan verklighet och litteratur. Questmotivet används även som ett inre quest för protagonisten Quentin, vars sökande efter en mening med världen och ett uppfyllande av sin egen lycka är en drivande faktor i handlingen. Texten visar dock för Quentin att de universella värden om en moraliskt ordnad värld, en subjektiv verklighet och kontinuitet inte besitter någon sanning. En genomgående röd tråd i min undersökning är att texten hela tiden tänjer på gränserna mellan fiktion och verklighet, realismen och magi, genom postmoderna strategier som parodi, ironi, intertextualitet, problematisering av motiven och paradoxer.

Sättet texten är postmodern på sker inte bara i användningen av motivet utan även i framställningen av det. Den höga användningen av mimesis för att kontrastera med det fantastiska är ytterligare ett sätt att främmandegöra det magiska och fantastiska, som även symboliserar fiktion. Karaktärernas hemvist i realismens värld gör att deras möte med magins värld visar hur konstruerad fantasylitteratur kan vara, i detta fall hur konstruerat ett *portal-quest* narrativ är. Kontrasten skapar även ironi och bidrar till den lätta parodin av motivet som är genomgående. Trots att texten inte besitter en *ex-centric position* och likt mycket fantasy har ett utpräglat manligt perspektiv, och då inte kan ge ett decentraliserat och pluralistiskt perspektiv så bedömer jag textens användning av questmotivet som postmodern.

I relation till tidigare forskning så följer texten delvis i samma fotspår som Terry Pratchetts böcker, som har utpekats som postmodern fantasy. I sin parodi av fantasymotiv är Pratchett mer tydlig i sin position som parodi, men det de har gemensamt är att de tar gamla, vanliga fantasykonventioner och parodierar och problematiserar dem. *The Magicians* har även likheter med den text som Brian Attebery bedömer som postmodern fantasy, *Little, Big*. Båda texter bekymrar sig med att utreda vad en *story* eller *tale* egentligen är, samt blandar samtida moderna miljöer och former med traditionella fantasyformer. Gemensamt för postmodern fantasy verkar vara att göra något nytt med vanliga troper och motiv, ofta parodiskt, för att säga något om fantasylitteraturens konstruktion och historia. Men även att bekymra sig med hur representationer av verkligheten förhåller sig till den riktiga verkligheten, förhållandet mellan verklighet och litteratur. Möjligtvis kan detta bero på att fantasylitteratur på grund av sin form och innehåll alltid är medveten om sin position som fiktion och fantasi, mer än realistisk litteratur. Det skapar ett annorlunda förhållande till den

egna texten och problem när det kommer till vilken grad av immersion läsaren behöver. Fantasy litteratur är beroende av en hög immersion från läsarens sida för att kunna läsas och postmoderna texter arbetar mycket med att bryta immersionen på olika sätt. Attebery är inne på detta när han talar om att en postmodern fantasytext måste vara mer subtil än en vanlig i sin användning av metafiktion, för att inte bryta immersionen.

Det finns mer att undersöka i gränslandet mellan postmodernismen och fantasy litteratur, anser jag. En övergripande definition av vad postmodern fantasy är och var det står i relation till övrig postmodern litteratur saknas fortfarande, vilket är en forskningsmöjlighet.

Käll-och litteraturförteckning

Attebery, Brian, *Strategies of Fantasy*, Bloomington: Indiana University Press 1992

Grossman, Lev, *The Magicians*, London: Arrow Books 2009

Hutcheon, Linda, *A Poetics of Postmodernism*, New York: Routledge 1988

Kramer, Kelly, "A Common Language of Desire: The Magicians, Narnia, and Contemporary Fantasy" *Mythlore: A Journal of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature* 2017, 35:2

Lüthi, Daniel, "Toying with Fantasy: The Postmodern Playground of Terry Pratchett's Discworld Novels", *Mythlore* 2014, 33:1

Mendlesohn, Farah, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown: Wesleyan University Press 2008

Mendlesohn, Farah och Edward James, *A Short History of Fantasy* (2009), Oxford: Libri Publishing 2012

Nationalencyklopedin, motiv, <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/motiv> , (hämtad 2019-11-28)

Nester, Robbi, "Do You Believe in Magic? The Novels of Lev Grossman" *Hollins Critic* 2012, 49:1

Termlexikon i litteraturvetenskap: från A till Ö, red. Kenneth Åhström, Lund: Studentlitteratur 2008

The Encyclopedia of Fantasy, red. John Clute och John Grant, London: Orbit 1997

Vinci, M Tony, "Mourning the Human: Working through Trauma and the Posthuman Body in Lev Grossman's *The Magicians* Trilogy", *Journal of the Fantastic in the Arts* 2018, 28:3