

Arketyper og symbolikk i *Ravneringene*

**En undersøkelse av arketypeframstillinger og heltearketypen
gjennom et myteperspektiv i Siri Pettersens fantasy-trilogi**

Aron Michael Schlømer



Nor 4090

Masteroppgave i nordisk ved Lektorprogrammet

Institutt for lingvistiske og nordiske studier

Universitet i Oslo

Høsten 2017

© Aron Michael Schlømer

2017

Arketyper og symbolikk i *Ravneringene*. En undersøkelse av arketypeframstillinger og heltearketypen gjennom et myteperspektiv i Siri Pettersens fantasy-trilogi

Aron Michael Schlømer

<http://www.duo.uio.no/>

Trykk: Reprosentralen, Universitetet i Oslo

Sammendrag

Oppgaven dreier seg om Siri Pettersens fantasy-trilogi *Ravneringene* (2013-2015), og dens framstilling av protagonisten Hirka, som bilde på den arketypiske helteskikkelsen. Oppgaven forsøker å analysere Hirka, som en moderne fantasy-helt opp imot tre sentrale teorier innenfor myteforskningen på 1900-tallet. Den tar også opp spørsmålet om bokserien kan leses som en myte. Først redegjøres det for fantasy som sjanger, og hvordan den preges av sekundærverdenen og slektskapet til mytisk litteratur gjennom estetikk og struktur. Deretter forklares arketypebegrepet som kollektivt underbevisste kreative føringer, som ligger i mennesket forut for dets bevissthet. De viktigste arketyperne for oppgavens analyse vurderes til å være *barnet*, *anima*, *animus*, *mandala* og *skyggen*. Etter dette redegjøres det for Vladimir Propps strukturteori, som deler eventyret inn i 31 bestemte funksjoner, som til sammen danner en fast struktur, som er påviselig for alle undereventyr. Videre forklares Joseph Campbells strukturteori for myten, som han kalte *monomyten*. Denne teorien behandler alle myter som variasjoner av samme myteoppskrift, lignende Propps tilnærming til eventyret. Monomyten består av delene *separasjonen*, *innvielsen* og *tilbakekomsten*, en struktur som minner om den fra dannelsesromanen og i stor grad Carl Gustav Jungs *individuasjonsprosess*. Analysedelen av *Ravneringene*, basert på disse teoriene er tredelt. Analysen undersøker først den magiske kraften *Evna* som arketype. Deretter analyseres Hirka som bilde på jomfruens, ødeleggerens, og den vise kvinnens arketype. Hvordan hun framstår som disse skikkelsene er avgjørende for at hun også framstår som et bilde på den arketypiske helteskikkelsen. Til slutt analyseres Hirkas reise gjennom bøkene ut i fra Campbells mytestruktur og C.G. Jungs individuasjonsbegrep. Dette innebærer en gjennomgang av funksjonsutøverne og arketyperne i fortellingen om Hirka.

Forord

Proessen med å skrive denne oppgaven har vært både krevende, interessant og givende. Jeg har alltid satt pris på gode fantasy-fortellinger i forskjellige former, selv om sjangeren aldri kan sies å ha vært noen uovertruffen «favoritt» når det kommer til mitt personlige valg av underholdningskultur. Mitt engasjement for fantasy var nok, sant å si, ikke noe utenom det vanlige før denne oppgaven. Det samme gjelder interessen min for myteteorier. Mer avgjørende var nok den utviklingen fantasy-sjangeren har hatt de siste årene. Oppfatningen om at fantasy, som er en sjanger som stadig utvider sitt publikum, særlig innenfor min egen aldersgruppe (unge voksne), så tydelig deler avgjørende estetiske trekk med de «gammeldagse teksttypene» myten og eventyret. Det at eventyrenes estetikk synes så tydelig i en kulturform som fenger alle aldersgrupper, og at den «barnslige» merkelappen er i ferd med å fjernes, har for meg vært en drivkraft for oppgaven. I tillegg er symbolbruk og kjente mytologiske assosiasjoner innenfor fantasy, men også annen litteratur, noe som alltid har hatt en fascinerende virkning på meg. Nå som oppgaven omsider er ferdig, vil jeg nok aldri se en fantasy-film, eller lese en fantasy-roman på samme måte igjen. Jeg vil gjerne takke veilederen min, Gitte Mose, for all hjelp hun har gitt, og all tålmodighet hun har vist under arbeidsperioden. Videre vil jeg takke alle vennene mine, og familien min for støtten de har kommet med. En egen takk fortjener også min mor, Sissel, som har hjulpet meg med tålmodigheten min med denne oppgaven. Til slutt vil jeg gjerne gi en spesiell takk til kjæresten min, Kjersti, for all hjelp og støtte under skrivingen og ferdiggjøringen av oppgaven.

Oslo, 08.11.2017

Aron Michael Schlømer

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	3
Forord.....	4
1. Innledning.....	9
1.1 Eskapisme og fantasy	10
1.2 Oppgavens fokus og problemformulering	11
1.3 Ravneringene.....	12
1.4 Handling.....	13
1. 5 Viktige begreper og personer fra Ravneringene	14
1.5.1 Ymslanda og ætlingene	14
1.5.2 Evna og Rådet	15
1.5.3 Dreysil og Dreyri	15
1.5.4 Rime.....	15
1.5.5 Hirka	16
1.6 Teori og metode	17
2. Fantasy-sjangeren og fantastisk litteratur	19
2.1 Den fantastiske litteraturen	19
2.2 Opprinnelse	19
2.3 Det fantastiske.....	21
2.4 En inndeling av fantastisk litteratur	23
2.4.1 Fantasy	23
2.4.2 Sekundærverdenen	24
2.4.3 Science fiction.....	26
2.4.4 Horror	27
2.5 Fantastisk litteratur og funksjon	28
3 C.G Jungs arketyper	29
3.1 Symbolforskning	29
3.2 Arketyper.....	30
3.2.2 Barnet.....	31
3.2.3 Mandala.....	32
3.2.4 Anima	32
3.2.5 Animus.....	33
3.2.5 Skyggen.....	33
3.3 Arketypeidentifikasjon i oppgaven.....	34
4 Propp om folkeeventyret	36
4.1 Symbolspråk	36

4.2 Vladimir Propp.....	37
4.3 Folkedikningen	37
4.3.1 Eventyr.....	38
4.3.2 Myten og eventyrets endringer	39
4.4 Strukturer i eventyrene	41
4.4.1 Propps funksjoner	41
4.4.2 Strukturelle avsløringer	43
4.4.3 Arketyper i eventyr og myte.....	44
4.5 Oppsummering.....	45
5. Monomyten – Joseph Campbell.....	47
5.1 Eldgamle psykologiske fortolkninger.....	47
5.1.1 Monomytens symbolikk	48
5.2 Monomytens oppbygging.....	49
5.2.1 Separasjonen	49
5.2.2 Innviesen.....	50
5.2.3 Tilbaketuren	53
5.3 Forholdet mellom tekst og individ	54
5.4 Oppsummering.....	54
5.5 Før analysen.....	55
5.5.1 Norrøn inspirasjon.....	58
6. Evna som arketype	59
6.1 Symbolisert gjennom stein.....	59
6.2 Symbolisert gjennom ravneringene	60
6.3 Ravneringene som arketype.....	61
6.4 Evna og ravneringene som symboler på det seksuelle	62
6.5 Evna som et bilde på verdensnavlen.....	63
6.6 Oppsummering.....	65
7. Hirka som arketype	66
7.1 Hirka som barnet og jomfruens arketype	67
7.2 Hirka som ødeleggeren og skaperens arketype	69
7.3 Hirka som den vise kvinnens arketype.....	72
7.4 Oppsummering.....	74
8. Ravneringene som monomyten	75
8.1 Hirkas avreise	76
8.1.1 Hirkas hjelpere.....	77
8.1.2 Steinhviskeren	77

8.1.3 Ravnetreneren.....	78
8.1.4 Ravnen.....	80
8.2 Reisen gjennom dimensjoner.....	81
8.2.1 Gjenoppstandelsen.....	83
8.2.2 Den store anima	84
8.2.3 Den store animus	84
8.3 Hjemturen og fullendelsen.....	85
8.3.1 Den vanskelige hjemkomsten	85
8.3.2 Fullendelsen av det hellige	86
8.4 Oppsummering.....	89
9. Konklusjon.....	90
Litteratur.....	94

1. Innledning

Fantasy-sjangeren er i vinden for tiden. Eventyrlige og overnaturlige skapninger som drager, zombier og isdemoner har aldri vært mer populær underholdning for så mange forskjellige aldersgrupper som i skrivende stund. Eventyrlige, middelalderinspirerte landskap, der drager flyr over slettene og borgene bebos av maktgale rådgivere, dronninger og konger trekker lassevis av tilskuere til tv-skjermen hver uke. Sverdkamper, eller tryllestav-dueller mellom unge magikere, har gått fra å være forbeholdt de spesielt interesserte, til å fenge nær sagt alle som ser film eller tv-serier. Også i Norge er filmatiseringer av fantasy aktuelt akkurat nå. «Askeladden i Dovregubbens hall» (2017) kom nylig ut på kino, en film basert på en eventyrkompott fra norsk folkediktning, i formatet to-timers actionfilm. I bøkene er fascinasjonen for magi, eventyr og mysterier større enn noensinne, noe som både skyldes, og sørger for fantasy-sjangerens popularitet og tilgjengelighet. Fantasy-sjangerenens popularitet, og at fantasy-fortellinger kommer ut i så mange forskjellige versjoner og adaptasjoner, kan ifølge den danske fantasy-dronningen Lene Kaaberbøl komme av folks kjærlighet for den lykkelige slutten, som så mye fantasy har «arvet» fra eventyrene.

Måske sidder en sådan lille stump «Og de levede lykkeligt»-DNA i alle fantasy-forfattere. Tolkien skriver i sit essay «On Fantasy-Stories» (1968), at ligesom tragedien er dramaets sande og højeste form, er det eventyrets højeste funktion at give tilhøreren eller læseren et enkelt øjeblikks åndeløs lykkefølelse: «a catch of the breath, a beat and lifting of the heart... a fleeting glimpse of Joy, Joy beyond the walls of the world...» Han kalder det for *eukatastrofen* – den bratte omvæltning til det gode, den plutselige frelse. En glæde så stærk at den ikke helt er af denne verden (Kaaberbøl, 2002, s.49).

At leseren eller tv-titteren ønsker en opplevelse av ikke-jordisk lykke, er muligens et litt dramatisk utsagn, men fantasys magiske verden og lykkelige slutt bærer med seg en følelse av noe godt og romantisk. Ettersom leseren forventer denne lykkelige slutten, blir veien til målet desto viktigere i form av dramatik, epikk og karakterutvikling. Fantasy tar dermed konsekvensene for heltens eventuelle mislykkethet til et helt annet nivå enn hva som er tilfelle i eventyret. Joseph Campbell (1988, s.37-38) skriver om den *mytiske helten* og det enorme nedslagsfeltet for hans helledåd. Eventyrhelten kan (i teorien, men egentlig stort sett aldri) mislykkes i sitt oppdrag og ende opp med at trollet lever videre og prinsessene fortsatt er fanget. Den mytiske helten må for sin del sørge for at verden ikke går under som resultat av hans eventuelle fiasko. Dette er også ofte tilfelle i fantasy.

Fantasy-helte har det med at lide voldsomt under kun-du-kan-redde-verden-syndromet. Det gjelder både de helte, der er født ind i det fantastiske universet, og de, der kommer tomlende ind i det fra «vores» verden (eller i hvert fald forfatterens fremstilling af den). (Kaaberbøl, 2002, s.50)

Helten bærer altså hele verden, eller til og med universet, i og med at fantasy veldig ofte strekker seg ut over én verdens grenser, på sine skuldre. Han og hans suksess er personifiseringen av den lykkefølelsen, «*eukatastrofen*» som Tolkien snakker om. Kaaberbøl (s.50) påpeker at «*eukatastrofen*» innebærer ordet «katastrofe» og at det dermed bærer katastrofen i seg. Med denne katastrofen, kommer en skurk. I fantasy er antagonisten så stor og truende, at hele verden går til grunne om han ikke stoppes. Denne skurken er i likhet med den mytiske helten, som et bilde på helligdom, sammenlignbar med det mytiske bildet på ondskap. Sauron fra J.R.R Tolkiens bøker er et mer eller mindre utilsjørt bilde på djevelen selv, mens den hvite hekse Gladys, i *Narnia*-bøkene, ønsker å underkaste seg alt liv i alle verdener. Slike ytterpunkter mellom det gode og onde skaper et episk bilde av en fortelling. Lykkes ikke helten, faller minst én verden til evig ondskap og pine. Heldigvis så *vet* man at helten lykkes. Denne storslåtte reisen, med vissheten om en lykkelig slutt kan være en av grunnene til fantasy-sjangerens enorme tilslutning. Onde tunger vil i så fall beskyldes fantasy-leseren for å søke en leseropplevelse som kan betraktes nesten som en formalitet, som på forhånd er «oppklart».

1.1 Eskapisme og fantasy

Noen kritiserer også fantasy-sjangeren for å formidle «eskapisme». Neil Cornwell (1990, s.33) diskuterer om fantasy bør betraktes som eskapistisk litteratur, eller om ikke all litteratur er en form for virkelighetsflukt. At en fantasy-fortelling finner sted i en parallell dimensjon, gir leseren mulighet til å «flykte» inn i dens urealistiske virkelighet. Samtidig nevner han blant andre Hutcheons betraktninger omkring dette: «‘All literature could be said to be «escape» litteratur: readers as well as authors want to create worlds as real as, but other than, the world that is’» (Hutcheon, 1984 p.76, i Cornwell, 1990, s.33). Naturligvis er det å kalle en viss form for fiksjonslitteratur eskapistisk, mens en annen ikke, en subjektiv form for vurdering. Selvfølgelig er landskapene, fabeldyrene og alt det andre «unaturlige» man forbinder med fantasy, nettopp fra fantasien. Men er «eskapistisk litteratur» nødvendigvis en negativ betegnelse? Det å dykke inn i et assosiasjonsrikt fantasilandskap er kanskje nettopp eskapisme, men det er kanskje også denne kvaliteten som gjør at markedet for fantasy bare stadig vokser. Å kunne «flykte» inn i en verden der det lever drager og troll, kan befri hvem

som helst fra regninger, hverdag og stress om enn bare for en liten stund. Forfatteren som denne oppgaven skal handle om, Siri Pettersen, påpeker fantasyens samfunnsfunksjon:

– Realisme har lært oss at mennesket er sykt, svakt, egoistisk og utilstrekkelig, mens fantasy handler om å redde verden – og det blir sjangeren mobbet for – men det er jo ikke lenger en urealistisk problemstilling, fortsetter hun. (Pettersen, i Espevik, 2015)

Kanskje fantasy-leseren drømmer om å redde verden, og oppfyller denne drømmen gjennom sin lesning? I alle fall kan han «flykte» til et sted, der det lar seg gjøre. Kaaberbøl (2002, s.51) kaller dette tilfluktsstedet for «Det fantastiske rum». Hun beskriver «Det fantastiske rum» som et spesielt sted, fullt av farer, der forholdet mellom barn og voksen er snudd på hodet. Dette «fantastiske rommet», eller denne dimensjonen som eksisterer utenfor vår egen, er fantasyens verden. Den kan til og med bestå av flere verdener. I fantasyens verden opphører virkelighetens tvang, og derfor kan man fly på drager, reise mellom verdener eller kjempe mot troll. Men fantasy skal også gripe leseren. Derfor er skurken så forferdelig ond, og derfor går verden under hvis heltens mislykkes. Fantasy-verdenen er et eventyrlig sted der en heltedug gjerning *må* til for at stedet ikke skal gå under.

1.2 Oppgavens fokus og problemformulering

Fantasy er formellitteratur. Oppskriften den er bygget på, ligner den fra eventyret, der heltens *må* reise hjemmefra, redde minst en prinsesse eller to, bekjempe et stort monster og ofte redde hele verden, før han vender hjem igjen. Oppskriften stammer fra myten. Den inneholder kjente skikkelser som opptrer i kjente rekkefølger og sammenhenger. Joseph Campbell (1973) henviste til myten som én tekst, som kommer igjen og igjen i nye versjoner. *Monomyten*, som han kalte den, er mytens originaloppskrift, som stadig vender tilbake i nye former. Inspirert av psykoanalysens teorier omkring myten som formidler av en egen symbolverden, mente Campbell at det moderne mennesket er avhengig av å lese litteratur som myten og eventyret for å kunne overskride grensene som realismen setter for leseren og samfunnet. Myten består så å si av et symbollandskap som *må* forseres slik at subjektet skal kunne overgå tragediens begrensninger. Denne ideen minner om Pettersens oppfatning om fantasyens funksjon, og kan sammenlignes med en form for eskapisme. I likhet med for eksempel C.G. Jung, snakket Campbell om et positivt potensial i mytens symbollandskap. At man som leser kan utvikle seg gjennom å følge heltens vei gjennom arketypenes land. Hvis fantasy kan leses som en versjon av monomyten, så kan man tenke at Campbells teori om å overskride tragedien kan skje gjennom nettopp denne eskapismen. Fantasy-formelen ligner mytens strukturform, men kan

de behandles som samme type tekst? Ved å bruke *Ravneringene* som et eksempel på moderne fantasy i sin standardform, og sammenligne med Campbell og Propps teorier, kan man se om strukturene er forenelige.

Analysen i denne oppgaven blir tredelt. Første del av analysen fokuserer på den magiske kraften *Evna* som arketype. For det andre, analyseres Hirka som heltearketype, men også som et bilde på andre arketyper. Dette er mye på grunn av idealiseringen som et heltebilde faktisk er bygget opp og framstilt av. De andre arketypiske skikkelsene som kommer til syne i Hirka som karakter, vil da kunne belyse enkeltdele ved den moderne helteskikkelsen og se på hva den er sammensatt av. Som en gjennomgående tråd, undersøker oppgaven om *Ravneringene*, Siri Pettersens fantasy-trilogy, kan betraktes som en moderne myte. Dette kan i sin tur være med på å kaste lys over fantasy-sjangerens stadig økende popularitet. Analysen vil til slutt sammenligne Hirka med helteskikkelser fra andre myter og skjematisk holde henne opp imot Campbells kriterier for monomyten. Denne delen analyserer også Hirka i lys av C.G Jungs *individuasjonsbegrep*.

1.3 *Ravneringene*

Professor i nordisk litteratur, Åsfrid Svensen, definerer fantastisk litteratur på denne måten: «Med fantastisk litteratur mener jeg tekster der vesentlige innslag er sterkt i strid med vanlige normer for ytre sannsynlighet.» (Svensen, 1991, s.353) Samtidig er det vanlig at fantasyfortellingen framstår som en moderne variant av en klassisk heltefortelling. Graden av «fantastiske» innslag varierer, men man kjenner igjen heltefortellingen i både *Harry Potter* (1997) og *Skammerens datter* (2000). Selvfølgelig kan man si at enhver fortelling som følger en protagonist gjennom hans eller hennes personlige utvikling og reise, kan tolkes som en slags heltefortelling. Dannelsesromanen følger nesten det samme mønsteret. Protagonisten er hjemme, blir tvunget ut, og kan etter en utviklingsprosess, vende hjem (Andersen, 2012, s.229). Men i fantasy ser man ofte tydelige henvisninger til eventyret, både hva gjelder utforming og estetikk. Sånn sett kan man lese fantasy som eventyrlitteratur både på personplan, gjennom heltens reise, og på samfunnsplan, gjennom sjangerens stadige bruk av magi og forhistoriske miljøer.

Ravneringene framstår ikke på noen måte som en revolusjonerende fantasy-serie i denne sammenhengen. Hirka bor i en verden som skiller seg fra vår egen, der magi og det overnaturlige er velrepresentert. Hun må kjempe seg gjennom en vei full av farer og

utfordringer, for å overvinne trusler mot seg selv og vennene sine. Her må hun trosse sin egen frykt, og utforske mørke sider ved seg selv og verden rundt seg for å lykkes i sin oppgave. Estetikken i *Ravneringene* legges til et dystert og rått nivå, ettersom den er preget av «mørk» symbolikk. Blod, stein, ravnekadavre og menn som fødes ut av lik, er noen av byggesteinene i Pettersens univers. Leserens assosiasjoner går da til naturmagi og urfolkens kultur, i tillegg til den norrøne estetikken som preger bøkene. Alt framstår som veldig uvirkelig. Samtidig farger Hirkas opplevelse av verden og dens naturlover leserens forståelse av hva som er naturlig og unaturlig. Det unaturlige er ansett som «ulovlig» i Pettersens fantasy-univers. Hirka frykter blant annet for sin egen sikkerhet på grunn av at hun, til forskjell fra alle andre i Ymslanda, mangler hale. På denne måten skapes et verdensbilde i *Odinsbarn* der det naturlige er unaturlig. Vanlige folk i dette universet har for eksempel hale. Handlingen kan dermed spille på hele usikkerhetsfølelsen angående hva som er magisk og hva som er overnaturlig, eller unaturlig.

1.4 Handling

– Det er tre bøker, og tre verdener. Den første bygger veldig på et norrønt miljø i en verden jeg kaller Ymslanda, og der er det en myte at det finnes mennesker. Men så er det en jente som vokser opp haleløs der alle har hale. Hun heter Hirka og finner altså ut at hun er et menneske - og de som blir intime med et menneske i denne verdenen, råtnet. Dermed blir Hirka et jaget og foraktet barn, forteller Siri. (vg.no)

Ordene tilhører Siri Pettersen, skaperen bak fantasy-trilogien *Ravneringene*. Hun har skrevet bøkene *Odinsbarn* (2013), *Råta* (2014) og *Evna* (2015), som har blitt en kjempesuksess på det norske fantasy-markedet. Pettersen slo i 2002 gjennom som serietegner etter å ha vunnet Dagbladets tegnekonkurranse med sitt bidrag *Anti Klimaks*. Hun har tegnet for andre serier, men skriver i dag på fulltid. Med *Ravneringene* ble hun dobbeltnominert til bokhandlerprisen som den første fra fantasy- og ungdomssjangeren noen sinne. Som en relativt ny fantasy-serie, og en stor salgssuksess, i Norge og Europa, kan *Ravneringene* gi et godt bilde på den moderne holdningen til mytelandskapet og heltebildet som vi møter i denne sjangeren. Pettersens utbredte bruk av mytiske elementer og Hirkas sammensatte personlighet, skaper interessante muligheter for sammenligning opp imot myteforskning og arketypteorier.

Bøkene handler om Hirka, en jente som er både haleløs og «evneløs» i en verden der alle andre har hale og kan forme den magiske kraften Evna. Bøkene havner innenfor den delen av fantasy-sjangeren som Åsfrid Svensen kaller mytisk-eventyrlig litteratur. «En stor del av nyere mytisk-eventyrlig litteratur handler om sekundærverdener, som verken historisk eller

geografisk kan lokaliseres til kjent jordisk virkelighet.» (Svensen, 1991, s.328) Siri Pettersen opererer med tre forskjellige verdener, eller dimensjoner i sin fantasy-trilogi. Som hun selv sier, er Ymslanda en verden med tydelige norrøne trekk, mens de to andre verdenene på forskjellige måter skiller seg fra denne. Hirka leter sammen med Rime etter svar på hvor hun kommer fra og hvorfor verden blir invadert av de mystiske *nábyrn*. Hirka finner ut at hun er et menneske, noe som betyr at hun er en smittekilde for den livsfarlige *råta*. Dette gjør at hun forfølges av det mektige *Rådet*, slik at hun og Rime stadig er på rømmen. Hirka og Rime avdekker politiske skyggespill, farlige planer og eldgamle hemmeligheter når de reiser gjennom verdener ved hjelp av *ravneringene*. Hver verden har sin egen mytologi, men ravneringenes kraft viser seg å ha vært avgjørende for alle de tre verdenene og deres historier. Reisen gjennom ravneringene endrer tilværelsen for Hirka og Rime, men også for folk og styresett i verdenene de besøker. Trilogien spiller som nevnt på assosiasjoner til norrøn kultur, i tillegg til å komme med egne forklaringer til en rekke myter fra både den norrøne- og andre mytologier. Dette gir utslag i kreative former for arketyper og mytiske assosiasjoner i fortellingen.

1. 5 Viktige begreper og personer fra *Ravneringene*

Visse begreper og et par personnavn fra *Ravneringene* krever avklaring. Ettersom oppgaven analyserer Hirka og omgivelsene hennes som symboler, må man ha en viss innsikt i hvordan de framstilles i utgangspunktet. Dette er hjelpsomt for analysen som vil følge senere, men det gir også et generelt innblikk i noen sentrale begreper fra serien *Ravneringene* som krever en viss avklaring hvis man i det hele tatt skal forstå noe av handlingen. I og med at det er snakk om to forskjellige verdener med nye begreper, vil kun de som anses som viktigst for oppgaven bli redegjort for i denne avklaringen.

1.5.1 Ymslanda og ætlingene

De to verdenene som eksisterer separat fra menneskenes verden, kalles *Ymslanda*, og *Dreysil*. Ymslanda, er et typisk eventyrland med trekk fra tidlig middelalder. I Ymslanda bor ymslendingene, eller *ætlingene*. Disse ætlingene ligner på en blanding av mennesker og *jotnene* fra de norrøne mytene. *Æsene* og jotnene var personifiseringer av urkreftene slik de førkristne menneskene i Nord-Europa forsto dem, og blant annet naturkatastrofer ble tolket som kamper mellom gudene og jotnene (Munch, 1996, s.62-66). Ymslendingene er et ikke-menneskelig folk med hale, og ligner på den måten på jotner, men der jotnene beskrives som

kjemper med kjennskap til illusjon og trolldom, er ætlingene veldig like mennesker i livsførsel og opptreden. Fremmedfrykten står sterkt i Ymslanda, der de har navn på mennesker som *embling* og *odinsbarn*. Ymslendingene frykter at menneskene kan spre *råta*, en sagnomsust, mystisk og pestlignende sykdom. I Ymslanda ligger byene, eller stedene *Manfalla* og *Ravnhov*. Disse vil bli kort nevnt i analysedelen.

1.5.2 Evna og Rådet

Ymslanda styres av det mektige *Rådet*, som tjener en guddommelig ravneskikkelse de kaller for *Seeren*. Rådet sitter i *Eidsvaldr*. Rådets private hær er de mystiske *Kolkagga*. Disse er mørke krigere som kjemper for *Seeren*. Rådet er ansvarlige for det årlige *ritet*, et ritual som forbereder ætlingene for voksenlivet og som viser at de kan «favne». Favning er når ymslendingene kaller på den magiske naturkraften *Evna*. *Evna* kommer til å bli omtalt og nærmere diskutert senere i oppgaven, men den kan kort sagt beskrives som en slags «verdenssjel». *Evna* er bakgrunnen for hele konflikten i trilogien og den er sentral for handlingen i alle de tre bøkene.

1.5.3 Dreysil og Dreyri

Dreysil en «død» verden som er bosatt av *de blinde*. Dette er skapninger som halvt kan beskrives som guder og halvt som monstre. I bøkene omtales de som blinde, fordi de har hvite hinner i øynene, men de går også under navnene *nábyrn*, som betyr likfødt, ettersom de i legendene kan oppstå ut ifra lik. Oppgaven vil omtale dem som «de blinde» eller «likfødte». Dreysil er et tydelig hierarkisk samfunn, der de har en gruppe underdanige de kaller for «de falne». De blinde blir beskrevet som større, kraftigere og vakrere enn ymslendingene. I stedet for fingre, har de lange klør som de suger til seg næring med, og tennene deres er spisse. Disse skapningene har stor kraft til å manipulere den magiske *Evna*. Ætlingene tror at de blinde bare er myter og overtro, men man kan lese de to rasene som om de er naturlige fiender. Den likfødte Graal omtaler blant annet ymslendingene som «kyr», på grunn av halene. Dette peker også på at de blinde anser ætlingene for å være uintelligente og dumme som dyr. Hvis man tolker ymslendingene til å være jotner, er det naturlig å lese de blinde som de norrøne gudene, nemlig æsene. Ymslendingenes ravnegud *Seeren*, er også en likfødt. Det samme er Hirkas far Graal.

1.5.4 Rime

Hirka og Rime er de to hovedpersonene i de tre bøkene i *Ravneringene*. Som helteskikkelser er de interessante på hver sin måte. De stammer fra forskjellige kår og har vidt forskjellige utgangspunkt for hver sin reise. Rime Án-Elderin er født inn i Án-Elderin-slekta, en mektig slekt som sitter på en av de ni dyrebare rådssetene. Rimes tiltenkte rolle i samfunnet er som rådsmedlem. Han er svært begavet med Evna og kan favne sterkere enn noen andre. Rime er for øvrig en egenrådig type, som ikke ønsker å leve det livet som var bestemt for ham. Derfor er han en del av den mystiske Kolkagga-organisasjonen. Da han var barn, omkom Rimes foreldre i et snøskred, men Rime overlevde og anses derfor som Seerens eget barn. På grunn av dette, er han sett på med ærefrykt i Ymslanda, og er et bilde på Rådet selv. Rimes kurs endres drastisk da han må velge mellom Rådets ønsker og Hirkas sikkerhet.

Foruten å være eksepsjonell i sin behandling av den magiske Evna, er Rime nærmest uslåelig i sverdkamp. Han framstår som en klassisk helteskikkelse med rikelig av «macho-kvaliteter» som skreddersyr ham både for rollen som kriger og som Hirkas drømmemann. Dette kunne vært en oppgave som tok for seg Rimes utvikling i psykoanalytisk myteperspektiv, men han vil først og fremst bli behandlet som en sentral arketype i Hirkas reise og *individuasjonsprosess*.

1.5.5 Hirka

Hirka er bøkens virkelige hovedperson og objektet for denne oppgavens analyse. Hirka vil nemlig bli analysert som en arketyrisk helteskikkelse. Når den onde råds mannen Urd møter Hirka første gang, ser han bare en rufsete, ujålete jente.

Jenta var vill og blodrød i håret. Hun hadde forsøkt å holde styr på det ved å samle flokene sine i små strimler som løp til midten av ryggen. De var provisorisk surret med ulltråder. Det var kortere foran, tilsynelatende tilfeldig skåret av. Hun var pinlig enkelt kledd. En genser i spraglene grønt, som knapt hang sammen i maskene. (Pettersen, 2013, s.310)

Etter hvert som hun utvikler seg, forandrer hun seg som arketype og symbol. Hirka vil få en grundigere gjennomgang, men først og fremst er hun «den halelause». Dette viser seg å være fordi hun er et menneske og ikke en ætling. Mennesker, eller odinsbarn, er som nevnt fryktet i Ymslanda, ettersom de ifølge sagnene kan spre råta. Dette gir seg utslag i utrygghet og en fremmedfølelse som kan tolkes som hennes verste fiende i første bok, *Odinsbarn*. Hirka har såkalt *reiseblod*, som tillater henne å reise gjennom de magiske ravneringene. Ravneringene er eldgamle steinsirkler som fungerer som portaler gjennom forskjellige verdener.

1.6 Teori og metode

Fantasy-sjangerens nærhet til eventyret, både estetisk og strukturmessig, er et sentralt motiv for oppgavens teoretiske vinkling (begrepet estetikk brukes her om den mytologiske framtoningen som eventyrlandskapet har, med drager, trollmenn, idylliske middelalderlandskap, sverdkamper og lignende, men også kraftig symbolikk og arketypeframstillinger). *Ravneringene* er i sin helhet en fortelling som ligner den klassiske heltefortellingen vi kjenner igjen fra eventyret og myten. Pettersens bøker særlig populære blant ungdom og unge voksne. Sann sett inneholder de for det første en tematikk og en estetikk som denne lesergruppen ønsker å lese om, og for det andre reflekterer framstillingen av Hirka, og samfunnet rundt henne, visse holdninger og verdier som gjenspeiles hos mange av leserne. Det er interessant å se strukturelle sammenhenger fra den tidløse, eldgamle heltefortellingen og fortellingen om Hirka, som framstår som en typisk moderne helteskikkelse og dermed et identifikasjonspunkt for ungdom og unge mennesker.

Teorivalget for oppgaven er i stor grad preget av en forutinntatt holdning om at fantasy kan leses som «eventyr på romanform». Denne holdningen har sin rot, for det første i den overfladiske tilnærmingen til fantasy som sjanger, der estetikken, med sitt preg av magi og symbolikk, fenger så mange i det moderne samfunnet. For det andre utgår den fra fascinasjonen av de strukturelle likhetene mellom fantasy-romanen og de gamle sagnene og mytene man finner i alle verdens hjørner. Denne holdningen, eller påstanden vil bli satt på prøve gjennom oppgaven, gjennom valget av teori vedrørende myteforskning.

Psykoanalysens gjennombrudd på begynnelsen av 1900-tallet, var særlig basert på mytens symbolikk, og skapte en begrepslære som skulle prege både psykologien og senere myteforskning. Tanken om heltefortellingens avbildning av menneskets indre, og underbevisste drivkrefter i form av symboler, har spilt en stor rolle for denne oppgaven. C.G. Jung og Joseph Campbell skrev begge teorier om mytens symbolikk, med utgangspunkt i tanken om at arketyper i menneskets underbevissthet kan finnes igjen i mytene. Disse teoriene vil bli presentert i hvert sitt kapittel i oppgaven. Grunnen for dette er deres fokus på en estetisk arketypesymbolikk og mytenes symbollandskap. Denne estetikken, som spiller på arketyper og symboler, er, som nevnt, sterkt representert i fantasy-sjangeren som helhet. Det vil si at leserens kjennskap til arketyper er delaktige i å utforme handlingens estetikk. *Odinsbarn* er blant annet rik på bidrag fra norrøn mytologi.

En annen viktig retning som ble staket ut innenfor myteforskningen rundt samme tid, var Vladimir Propps strukturanalyse av den russiske folkediktningen. Gjennom denne la han grunnlag for tanken om at det fantes et universelt komposisjonssystem innenfor mytene. Oppgaven vil også holde motiver for analyse opp imot andre teoretikere som har behandlet symboler og arketypekultur i sin forskning, blant annet Mircea Eliade og Bronislaw Malinowski, men hovedfokuset vil ligge på forskningen til Jung, Campbell og Propp. Disse tre og deres mest betydningsfulle bidrag til myteteorien vil bli redegjort for i hver sin del. Ved å hovedsakelig bruke Jungs arketypeteori, Joseph Campbells myteteori og Vladimir Propps strukturalistiske forskning på eventyret, kan man sammenligne Hirka med det arketypiske bildet av *helten*. Hvis Hirka som moderne fantasy-protagonist stemmer med bildet av den klassiske heltearketypen, kan dette si noe om en idealisering av denne arketypiske skikkelsen. Det vil også være med på å vise om Pettersens fantasy-serie kan betraktes som en moderne myte. For at man skal kunne sammenligne fantasy-litteratur og myten, trenger fantasy som litterær sjanger en redegjørelse. Deretter vil tre sentrale teoretikere, nemlig Jung, Propp og Campbell bli presentert sammen med deres teorier. Etter dette følger en analyse av sentrale arketypiske bilder i Pettersens fantasy-trilogy, for så en analyse av Hirka som arketype og hennes individuasjonsprosess.

2. Fantasy-sjangeren og fantastisk litteratur

2.1 Den fantastiske litteraturen

Den fantastiske litteraturen kan med sin noe korte historie under litteraturvitenskapens lupe, anses som et relativt uopplaget felt i teoretisk sammenheng. Noen teoretikere, blant andre Tzvetan Todorov, Katheryn Hume og Rosemary Jackson har gjennom de siste femti årene vært avgjørende for den forskningen som har vært gjort innenfor feltet. Litteraturforsker og professor Åsfrid Svensens definisjon lyder som nevnt «Med fantastisk litteratur mener jeg tekster der vesentlige innslag er sterkt i strid med vanlige normer for ytre sannsynlighet.» (Svensen, 1991, s.353) Begrepet «fantastisk litteratur» blir i denne sammenhengen å regne som en paraplysjanger for litteratur der handlingen eller sentrale elementer ved den tar utgangspunkt i et fiktivt univers, der logikken bryter med vår virkelighetsforståelse. Fantastisk litteratur innebærer undersjangere som *fantasy*, *science fiction* og *horror*.

2.2 Opprinnelse

For å finne tidspunktet for den fantastiske litteraturens fødsel, ser de fleste tilbake til slutten av 1700-tallet og den *gotiske litteraturen*. I England, gjennom forfattere som Ann Radcliffe, eller i Amerika, gjennom Edgar Allan Poe, kunne man lese bøker med mystisk og skremmende innhold. I Tyskland, ved overgangen til 1800-tallet ga Leonhard Wächter, under pseudonymet «Veit Weber», ut såkalte *Trivialromane*. Dette var fortellinger inspirert av den gotiske romanen, men utformet som heltefortellinger, satt til middelalderen med hyppige innslag av magi og overnaturlige hendelser, så vel som et persongalleri fylt av tidløse arketyperiske skikkelser (Cornwell 1990, s.60). I Norge kan man se til 1830-40-årene, og nasjonalromantikken. Eventyr, myter og annen folkediktning var i sin samtid ikke laget med hensikt om å gi et unaturlig, eller ikke-virkelig inntrykk på leseren.

Mange viser foregår i et litterært rom som ligger utenfor hverdagen. Man kunne for så vidt gjerne kalle dem en form for fantastisk eller fantastisk diktning Vi kan oppfatte dem som *projeksjonsrom* ikke bare for det ubevisste, men også for det uforståelige eller angstbelagte i tilværelsen. Drift, drøm, begjær, sykdom og galskap ble i balladenes tid ikke tolket på moderne vis som fysiologiske fenomener. Det var allmenn oppfatning at verden var befolket av flere vesener enn dem man kunne se. (Andersen. 2012, s.81)

Organiseringen, nedskrivningen og trykkingen av folkediktningen kan anses som en markør for en forandring i folkebevisstheten og virkelighetsbildet. Oppfattelsen om hva som var

uvirkelig eller overnaturlig ble tydeligere gjennom *romantikken* og den stadig voksende kjærligheten for nasjonalkultur og svunnen folkeidentitet. Med de tyske brødrene Jacob og Wilhelm Grimm, ble folkeeventyret for alvor gjenstand for kulturell identifikasjon i Europa. De ble gjennom stillingene som bibliotekarer ført inn på en omfattende studie av forskjellig slags europeisk middelalderlitteratur. De sto for en vitenskapelig tilnærming til eventyrene, som de mente måtte behandles som selvstendige dokumenter med kildekritisk forsvarlig dokumentasjon. Dette førte til at de skrev eventyrene direkte ned etter fortellerne, uten kunstneriske friheter, slik at tradisjonsfortellingen skulle beholde sin natur. Det skulle i ettertid vise seg at brødrene gjendiktet de fleste eventyrene etter en idealform, som de mente harmoniserte med det romantiske synet på den tyske folkesjela (Hodne, 1998, s.30-31). I Norge fikk brødrene sine fremste etterfølgere i Peter Christensen Asbjørnsen og Jørgen Moe, som i 1837 startet innsamlingen av norske folkeeventyr. I 1844 ble den første eventyrsamlingen fullført da de utga fjerde del av *Norske Folkeeventyr, Samlede ved P. Chr. Asbjørnsen og Jørgen Moe* (Andersen, 2012, s.192). Med eventyrutgivelsene søkte de å vise de norske kulturbidragene på en måte som lå nær den tradisjonelle norske «folkesjela». Gjennom den skriftlige utgivelsen av folkeeventyret kan man betrakte fortellingene som tydelig fiksjonelle. Særlig eventyrene bar preg av å ha noe ualvorlig over seg. Per Thomas Andersen beskriver det slik:

Eventyret tillater seg å behandle det alvorlige på en ualvorlig måte. Fortellingen er fantaserende, lekende, drillende, ja faktisk provoserende, nesten blasfemisk. Her blir både hester og kjerringer partert og kokt, og det eneste Vårherre foretar seg i sakens anledning, er å grynte så smått at «det var ille gjort, det», hvoretter han belønner kjerringkokeren med tre ønsker til oppfyllelse. På denne måten viser eventyret seg å være i slekt med eldgammel karnevalskultur der livet kunne fremvises «på vrangen» (Andersen, 2012, s.195).

Nasjonalromantikkens eventyrutgivelser markerer et skille i oppfatningen av folkediktning som troverdig, eller ikke-troverdig. Eventyret framstår som en fantaserende, lekende fortelling der livet blir avbildet som gjennom et forvrengt speil. Dermed var eventyret underholdningskultur på 1800-tallet. Ved siste del av 1800-tallet sto *realismen* sterkt innenfor kunsten, først i Europa og deretter i Norge. Realismen i litteraturen og billedkunsten er ikke ensbetydende med «virkelig», men den realistiske kunsten bearbeider virkeligheten som motiv. «Romantikkens besjelede natur viker plassen for en mer rasjonell og naturvitenskapelig inspirert forståelse, samt en mindre symboliserende fremstillingsmåte.» (Andersen, 2012, s.213). Realismen som epoke viser et nytt virkelighetsbilde, der detaljene kommer fram og hverdagen plukkes fra hverandre. Sammenligner man denne utviklingen

med eventyrene, ser man tydelige forskjeller i virkelighetsforhold, og fram for alt, kunstneriske motiver. Realismen som epoke markerer et tydelig skille for hva som ble oppfattet som realistisk og ikke-realistisk. Her oppstår behovet for et begrep som dekker det ikke-realistiske i kunsten, nemlig det fantastiske.

2.3 Det fantastiske

Den akademiske interessen for fantastisk litteratur tok for alvor fatt først ved andre halvdel av 1900-tallet, da den russiske strukturalisten Tzvetan Todorov satte noen formelle kriterier for denne sjangeren. Dette medførte en sterk avgrensning av hva som kan tillates å kalles «fantastisk». Todorov definerer «det fantastiske» først og fremst fra et leserperspektiv, der leserens reaksjon er avgjørende for om litteraturen kan kategoriseres som fantastisk eller ikke (Svensen, 1991, s.343). Om Todorovs oppfatning av «fantastisk litteratur» ikke ligner den utbredte assosiasjonen til fantasy, så er det fordi han behandler begrepene separat. Om «the fantastic» sier Todorov:

The fantastic requires the fulfilment of three conditions. First, the text must oblige the reader to consider the world of the characters as a world of living persons and to hesitate between a natural and supernatural explanation of the events described. Second, this hesitation may also be experienced by a character ... Third the reader must adopt a certain attitude with regard to the text: he will reject allegorical as well as poetic interpretations ... The first and the third actually constitute the genre; the second may not be fulfilled. (Todorov, 1973, p.33, i Cornwell, 1990)

Todorovs fremste betingelse er at litteraturen skal påvirke leseren til en vedvarende usikkerhet. Det fantastiske innebærer at leseren ikke kan bestemme seg for om hun kan tro det hun leser eller ei. Hvis hun lander enten på å tro det eller ikke, mister litteraturen sitt stempel som fantastisk, og går over til «det eventyrlige» eller «det ubehagelige» (Svensen, 1991, s.343). Hvis denne usikkerheten omgjøres til sikkerhet, enten ved at verkets plott avsløres eller at leseren føler seg sikker på verkets usannsynlighet, plasserer han verket enten innenfor «det overnaturlige» eller «det skremmende» (Dalgaard, 2002, s.15). Todorovs avgrensning går altså ut på at det fantastiske kan ligne det *ugripelige*. Christine Brooke-Rose holdt Todorovs definisjon som brukbar, men deler ikke hans syn på det klare skillet mellom «the pure fantastic», «the uncanny» og «the marvellous». Brooke-Rose holder *ambiguity*, altså flertydighet, for å være det som definerer «the fantastic». Hun er enig i Todorovs vektlegging av leserens følelse av undring som et tungtveiende kriterium for fantastisk litteratur. Først og fremst henviser «det fantastiske» til en merkverdiggjøring, eller underliggjøring, der det uvirkelige blir virkelig (Cornwell, 1990, s.14). Det er altså nødvendig å skille Todorovs

betraktninger omkring «det fantastiske» fra den litterære sjangeren «fantasy». Hvis en avgrensning av «det fantastiske» kun skal innebære det usikre, må man utelukke verk som blant annet Tolkiens *Ringenes Herre*-trilogi, en bokserie som av mange regnes som denne litteratursjangerens fremste flaggbærer. Tolkien omtalte selv «det fantastiske» som «freedom from the domination of observed «fact»» (Tolkien, 1964, p.44 i Cornwell, 1990, s.14). Tolkien forestilte seg altså det fantastiske som noe positivt og kreativt, heller enn noe låst til en viss usikkerhetsfølelse. I kjølvannet av Todorov kom også Rosemary Jackson, som tok utgangspunkt i hans teorier, men som satte et skille mellom begrepet «the fantastic» og «fantasy» (Cornwell, 1990, s.14). Jackson søker i sine teorier å utvide Todorovs definisjon noe ved å legge en relativitet til usikkerheten han holder som bestemmende for sjangerplasseringen. Denne avstanden fra virkeligheten skaper forfatteren i egne universer som motsetter seg virkelighetens univers. Ved å føre handlingen inn i et univers som kan sammenlignes med, og oppleves forskjellig fra vårt virkelige univers, kan forfatteren skape en egen usikkerhet innad i verket. Tvilen kan altså forskyves til et annet plan i teksten slik at den påvirker forholdet til fortellerposisjon og tekstkarakter (Dalgaard, 2002, 15). Neil Cornwell setter i *The Literary Fantastic* (1990) også et klart skille mellom det fantastiske og fantasy.

‘The fantastic’ can not sensibly be restricted absolutely to genre description; it is also used, logically enough, to refer to that quality which could, or would, put a work into the genre in question; or in more Todorovian terms, the fantastic may be present in a work which turns out ultimately to belong (with the resolution of the fantastic issue – or the issue or quality of the fantastic) to the uncanny or the marvellous. However, this still leaves the term ‘the fantastic’ rather more limited currency than is commonly accorded to the word ‘fantasy’. (Cornwell 1990, s.31)

Åsfrid Svensen (1991, s.343) regner fantasy som en del av «den fantastiske litteraturen». Innenfor Svensens definisjon er det mulig å lese fantastisk litteratur som et paraplybegrep, som strekker seg over særlig tre undersjangre, som både er velkjente og definerende for moderne underholdningskultur. *Fantasy*, *Horror* og *Science Fiction* rommer mange av det moderne underholdningsmarkedets største titler, særlig forsterket gjennom filmatiseringer og spillversjoner av bøker som allerede har solgt i enorme opplag. Dette er kanskje fordi det underlige som Todorov holder som fantastisk litteraturs virkelige kjennetegn, er med på å skape en arena for episke bilder og begeistring for det underlige, som i dag lar seg skape av en svært velutviklet film- og spillindustri. Man kan spekulere i om ikke en lignende følelse av usikkerhet skaper den fascinasjonen som det moderne publikum opplever i møtet med fantasy-serier som *Game of Thrones*, eller gjennom spillserier som *Fallout* og *The Witcher*. Åsfrid Svensen har definert fantastisk litteratur noe løsere enn Todorov og gjør dermed plass

for tekster med sterke bånd til det fantastiske, som ved en strengere avgrensning ville vært stengt ute fra sjangeren.

2.4 En inndeling av fantastisk litteratur

Blant Svensens hovedpoenger mot blant annet Todorovs noe trange definisjon av den fantastiske litteraturen, er at dens lukkethet gjør den praktisk vanskelig å anvende. Dette er fordi fantastisk litteratur innebefatter så mange undersjangere og overskrider så mange grenser for litterære sjangere, at skulle man definere den ut ifra disse trange definisjonene ville en voldsom mengde analyserbart materiale falle vekk. Et viktig skille i diskusjonen om hvilke verk som passer inn under sjangeren, virker å være intensjonen ved verkets tilblivelse og leserens oppfatning av det. Jeg vil nå se på de tre formene for fantastisk litteratur (ut ifra Svensens definisjon) som dominerer i den moderne litteraturen. Først og fremst fantasy, dernest science fiction og horror.

2.4.1 Fantasy

Fantasy spiller på eventyr og epikk gjennom en tilbakeskuende tilnærming til historien. Sjangeren dreier seg i stor grad om forskjellige fortellinger om det overnaturlige. Neil Cornwell (1990, s.40) henter igjen fram Todorovs grenser innenfor «the fantastic», og uthever «*the marvellous*». Han viser til såkalt «*What if-litteratur*», i tillegg til eventyret, eller «*Fairy Story*» og «*Romance/Fantasy*». De to første formene for litteratur finner sted i vår verden, men innebærer ulik grad av magiske opptredener. Den siste litteraturformen, «*Romance/Fantasy*» viser til «den romantiske verden», altså en eventyrverden, veldig ofte med middelalderassosiasjoner knyttet til seg (Cornwell, 1990, s.40). Ved en anskuelse av formen og estetikken i det populære fantasy-markedet og den litteraturen som faller innunder det, er eventyret, sagnet og myten alle delaktige i utformingen. Fantasy-litteraturen kan beskrives som den mest episke formen for fantastisk litteratur. Fantasy-fortellingen bygger ofte på eventyrets strukturer, med Vladimir Propps funksjoner representerte gjennom mytiske skapninger og med episke symbolske elementer. Som hovedregel kjennetegnes fantasy av at kriteriene, samt stedet for handlingen oppfattes som overnaturlig og ikke-troverdig av leseren. Dermed blir et holdepunkt for fantasysens validitet som fantastisk, leserens samtidige (nåværende eller daværende) verdensbilde. John Clute setter med dette som forbehold en bakre grense for fantastisk litteratur ved 1600-tallet (i Dalgaard, 2002, s.15). Dette er fordi den realistiske oppfatningen før opplysningstiden i betydelig grad fortsatt var preget av

overtro og myter, og skillet mellom den fantastiske og realistiske fortellingen ikke var tilstrekkelig tydelig. Dalgaard (s.15) oppgir Clutes definisjon fra *The Encyclopedia of Fantasy* på fantasy-litteratur:

En fantasy-tekst er en fortelling med sin egen indre sammenheng. Når den foregår i denne verden, fortæller den en historie der er umulig i verden, som vi oppfatter den; når den foregår i en anden verden, er denne anden verden umulig, selv om historier, der foregår der, kan være mulige på dens betingelser (Clute 338, i Dalgaard, 2002, s.16)

Denne definisjonen ligner Svensens vide begrep om hva fantastisk litteratur innebærer. Clutes definisjon fokuserer på fantasy som egen sjanger, poengtert gjennom *sekundærverdenens* viktighet og dens motsetningsforhold til den virkelige verden. Fantasy-litteraturens handling og logikk ligger dermed nærmere et konkret «fantasirike» enn hva annen litteratur innenfor samlesjangeren fantastisk litteratur gjør. Den indre logikken, eller indre sammenhengen, er avgjørende for at fantasy skilles fra surrealistisk og postmoderne litteratur, da den på en annen måte «inviterer leseren til å være en del af fortællingen» (Dalgaard, 2002, s.16).

2.4.2 Sekundærverdenen

T.E Little skriver i *The Fantasts* (1984) om konseptet med litterære verdener.

All writers of creative fiction are subcreators of Secondary Worlds. The Secondary World of a non-fantastic writer will be as close to the Primary World as his talents and the needs of his art will allow.... A licence is granted to writers of 'normal' creative fiction to change the Primary World for the purpose of their art. Fantasy begins when an author's Secondary World goes beyond that licence and becomes 'other'.... Such a subcreation should be called *Tertiary World*. (Little, 1984, p.9-10, i Cornwell, 1990, s.16)

Little setter et noe uklart skille mellom det han kaller *Tertiary World* og det ovenfor nevnte begrepet sekundærverden. En fiksjonsfortelling foregår ifølge Little i en oppdiktet verden uavhengig av om den kan defineres som «fantastisk litteratur», eller realistisk litteratur. Den oppdiktete verdenen i en realistisk roman vil for øvrig være langt likere den utenomtekstlige, virkelige verden. Littles *Tertiary World* virker allikevel å være omtrent det samme som det Svensen (1991) anser for å være en sekundærverden. Svensen (1991, s.328) skiller på sin side mellom begrepene sekundærverden og *parallellverden*. Parallellverdenen kan finnes i menneskets indre, for eksempel som en drøm eller som en forestilt virkelighet. Cornwell (1990, s.40) plasserer blant annet handlingen i *Romance/Fantasy* fullt og helt innenfor en

«*Tertiary World*». Denne oppgaven vil behandle Siri Pettersens fantasiverdener som sekundærverdener (i flertall, ettersom Pettersen i sine bøker bruker seg av flere).

Det interne forholdet mellom sekundærverdenen den virkelige verden er også avgjørende for underinndelingen innenfor fantasy. I enkelte tekster spilles handlingen ut kun i den eventyrlige sekundærverdenen, eksempel på dette kan leses i *Ringenes Herre* (1954), eller *Skammerens Datter* (2000). Disse verkene havner innenfor kategorien *High Fantasy* (Svensen, 1991, s.345). Det er særegent for High Fantasy, at handlingen utspiller seg i en sekundær virkelighet, der ikke-rasjonell kausalitet og magi eller trolldom er rådende for verdens gang (Svensen, 1994, s.345). Det er likevel vanlig at hovedpersonen for verk i denne sjangeren er et menneske eller en menneskelignende skapning. I High Fantasy vektlegges ofte heltens begrensninger i en overnaturlig verden. Liksom i eventyrene, er det ofte unyanserte skiller mellom godt og ondt.

I andre tekster finnes det vekslende forhold mellom verdener, som i for eksempel *Råta* (2014), *Evna* (2015), eller *Harry Potter* (1997). I Siri Pettersens *Ravneringene* er nettopp denne verdenspendlingen avgjørende for protagonistens utfordringer og utvikling. Denne formen for fantasy kalles for *Low Fantasy* (Svensen, 1991, s.347). Low Fantasy kan inngå i realistisk tradisjon, eksemplifisert gjennom blant andre Astrid Lindgrens fortellinger. Denne typen fantasy viser det uforklarlige som griper inn i den virkelige verden. Francis Callilos (i Svensen, 1991, s.347) betegner denne brytningen mellom to virkeligheter som et av de grunnleggende kjennetegnene på fantastisk litteratur.

I store deler av moderne fantasy, er det stort sett alltid snakk om High Fantasy, *heroic fantasy* eller *sword and sorcery*, hvorav de to siste begrepene nærmest er synonyme (Dalgaard, 2002, s.15-16). I *Ravneringene* ser vi for eksempel heroic fantasy der flere verdener kommer i spill. Pettersens bøker kan nærmest anses som en hybrid-fantasy. High fantasy kommer strukturelt nærmest eventyrene og sagnene (Dalgaard, 2002, s.18). Dette vises ofte gjennom passe utilsørte moderniseringer av middelalderens fortellinger og en gjennomgående estetisk sammenheng. Heroic Fantasy er også komponert på en måte som er strukturelt lik den vi kjenner fra eventyrene og mytene. Helten introduseres i en verden der tilstanden er preget av kaos eller freden trues av en overhengende fare. Helten må så vokse ut av rollen som underdog og gjennom sin reise tilegne seg en magisk kraft som tillater ham å gjenopprette harmoni eller beseire faren som truer verden. Dette kan betraktes som en videreutvikling av det strukturelle systemet Vladimir Propp fant i sin forskning på de russiske folkeeventyrene. Propp (1984, s.83) fant en rekke strukturelle funksjoner som han mente var gjennomgående

for alle eventyrtekster. Funksjonene opptrådte gjennom forskjellige aktører, men med samme kompositoriske effekt. Harald Bache Wiig og Silje Hernæs Linhart skriver i kapittelet «Barne og Ungdomslitteratur» fra *Litterær analyse. En innføring* (2012) om at motiver og strukturelle trekk som har blitt forlatt av «voksenlitteraturen» fortsetter å utvikles i barne- og ungdomslitteratur.

Som spesialist på middelalderlitteratur har Lerer en interessant teori som kan forklare noe av bakgrunnen for dette: Trekk fra førmoderne sjangrer som ikke lenger finnes i voksenlitteratur, skrives og utvikles fremdeles i barnelitteratur. Lerer nevner eksempler som allegorier, fabler og romanser, og han påpeker at mye av eldre tiders estetikk som har blitt forkastet som nettopp barnslig i moderne tid, lever videre i barnelitteraturen og bidrar til dens egenart. (Linhart, Wiig, 2012, s.199)

Fantasy som litterær sjanger strekker seg i særlig grad ut til ungdom og unge voksne. Hovedpersonene i fantasy, som Hirka fra *Ravneringene*, er ofte ungdommer som ikke finner seg helt til rette i det «realistiske samfunnet», men som gjennom fantasy-fortellingen gjennomgår en forandring som medfører selvstendighet. Veien til selvstendighet og løsrivelse er tematikk som preger ungdomslitteraturen generelt. Linhart og Wiig (s.209) nevner fantasy-sjangerens gradvise vekst og dominans over ungdomslitteraturmarkedet de siste tiårene. I Norden har den fantastiske litteraturen særlig vært representert gjennom Astrid Lindgren, men i senere år har nye fantasy-forfattere som Lene Kaaberbøl og Siri Pettersen gjort stor suksess med fantasy for ungdom. Den fantastiske litteraturen inneholder også to andre, store subsjangere som kort vil bli nevnt her.

2.4.3 Science fiction

Science fiction skiller seg fra fantasy på visse måter, men det er også likheter som knytter de to tekstformene tett sammen. Likhetene dreier seg om berøringen av det unaturlige, der fantasy og science fiction veldig ofte settes i sammenheng med sekundærverdener eller fremmede dimensjoner. I science fiction er fremmedgjørelsen gjerne presentert gjennom et, eller flere *nova*, elementer som viser til avstanden fra virkeligheten. Denne avstanden kan være dimensjonell eller temporal, og novumet kan være en rakett, en romsatsjon eller en unaturlig utbredelse av kunstig intelligens (Dalgaard, 2002, s.20). Dalgaard skiller mellom «hard og soft» science fiction, der den harde varianten er inspirert av naturvitenskapen, mens den myke spiller på humanistisk-filosofiske strenger. Sjangeren henviser ofte til parallelluniverser og alternative tidslinjer.

Et vesentlig skille fra fantasy er sjangerens vitenskapelige utgangspunkt og at det fremmedgjorte i science fiction ofte er preget av en utopisk karakter. Vanligvis viser science fiction til en framtidig situasjon, mens fantasy som sjanger peker til det forhistoriske og det episke. Et mellomledd finner vi i det Dalgaard (s.23) kaller *science fantasy*, en sjanger der det naturvitenskapelige og det mytiske går hånd i hånd, eller i det minste beveger seg nær hverandre. Slike tilfeller framkommer når det magiske eller mytiske forklares gjennom historiske, vitenskapelige eller andre tidstilknyttede faktorer som fører til et samspill mellom det vitenskapelige og det overnaturlige. I slike tilfeller vil en av de to overordnede sjangrene ofte veie merkbart tyngre, som for eksempel i *Star Wars* (1977-), der handlingen går ut på en stjernekrig med teknologiske utopier, men introduksjonen sier «for lenge, lenge siden, i en galakse langt vekk». Dette er et sitat man kjenner igjen fra eventyrsjangeren. I tillegg bygger fortellingen i *Star Wars* på lignende strukturer som man finner i eventyrene, om enn med visse avvik. På andre enden av skalaen kan vi lese Siri Pettersens *Ravneringene* (2013-2015) og Hirkas reise gjennom de forskjellige verdenene hun besøker. Fra et science fiction-perspektiv leses steinsirkelene ravneringene, som novumet, og det mytiske verdensbildet fra Hirkas hjemsted, Ymslanda, snur opp ned på hvilke virkeligheter som merkeligjøres. Pettersens serie framstår som nevnt som en hybrid mellom flere undersjanger av fantastisk litteratur, med hovedvekt på fantasy. Dalgaard omtaler science fantasy som «en nydelig genremæssig symmetri, der samtidig peger på den forskel, der ligger i, at mens fantasy generelt fokuserer på individet, er science fiction interessert i den fremstillede verden...» (Dalgaard, 2002, s.24)

2.4.4 Horror

Den fantastiske litteraturens skremmende side, horror-litteraturen defineres gjerne reseptivt, det vil si gjennom den følelsesmessige påvirkningen den gjør på leseren. I dette ligger det at den strekker seg på tvers av realistisk og fantastisk litteratur, ettersom noe skremmende slett ikke behøver å oppfattes som overnaturlig. Det er ofte noe «unaturlig» og skremmende som trenger seg inn på hovedpersonen og setter denne i en farlig situasjon. Sjangeren har sin avstamning fra 1700-tallets *gotiske litteratur*, der skrekkromanene ble en formidling av opplysningstidens mørke og undergravde sider (Dalgaard. 2002, s.25). Fantasyen og horrorens likhetstrekk kan være mange, særlig når det gjelder skrekkliteratur fra den eldre skolen. I disse fortellingene er ofte handlingen lagt til dunkle slott, hjemsøkte herregårder og gravkamre. I tillegg er vanligvis antagonistene i disse romanene å finne i både fantasy- og

horror-litteratur, som vampyrer, varulver, hekser og andre onde klassikere. Et viktig skille mellom fantasy og horror er utviklingen mot slutten av fortellingen. I individbaserte tekster, som fantasy og horror, kan ofte helten befinne seg i en uholdbar situasjon, som fungerer som en utløser for historiens utvikling. Men der utviklingen gjerne går i en oppadgående spiral i fantasien, vil den i horror-litteratur bli stadig mer kvelende og truende for protagonisten. Der fantasien ofte ender lykkelig, slutter horrorren ofte usikkert, ulykkelig eller makabert.

2.5 Fantastisk litteratur og funksjon

Todorovs kriterier for *the fantastic* satte fart på en vitenskapelig tilnærming til fantastisk litteratur. Når man snakker om «fantastisk litteratur» i vitenskapelig sammenheng, er det hensiktsmessig å skille mellom begrepene «det fantastiske» som dreier seg om en tilstand, og *fantasy* som er en litterær sjanger. Begrepet fantastisk litteratur, kan fungere som en samlebetegnelse for blant annet litteraturformene fantasy, horror og science fiction.

Undersjangrene overlapper svært ofte, og det er ikke uvanlig å finne elementer fra horror-litteraturen i fantasy, eller gradvise dreininger mot det mer vitenskapelig inspirerte og science fiction-land. Begrepene high fantasy og low fantasy viser til hvorvidt handlingen finner sted i en sekundærverden, eller om magiske innslag kommer til «den virkelige verden». High fantasy befinner seg strukturelt sett nærmere eventyret og myten, og innebærer underkategorier som «sword and sorcery» og «heroic fantasy». De forskjellige sjangrene innenfor fantastisk litteratur overlapper ofte. Dette gjelder for eksempel i «Ravneringene», der kommunikasjonen og intervensjonen mellom tre forskjellige verdener er sentral for plottet. Boken er allikevel i stor grad preget av kristen og norrøn mytologisk symbolikk, samtidig som den bygger på eventyr- og sagnstrukturen. Tekster med handlinger som rommer det fantastiske har ofte noe episk over seg, og fortellingen om heltens individuelle utvikling og overvinnelse av det onde, finnes i alle disse sjangrene.

Fantasy befinner seg som litterær sjanger strukturelt nært myten og eventyret. Man kjenner igjen karakterene fra andre historier, noe som danner et eventyrpreget bakteppe for fantasy-fortellingen. Karakterene i eventyr og myter har vært gjenstand for forskning innenfor religiøse studier over lang, lang tid, men på 1900-tallet kom psykoanalysen på banen med en tolkning av disse typene som en form for subjektive, underbevisste projeksjoner. C.G. Jung og hans arketypeteori ble avgjørende for mange former for myteforskning etter at den ble lansert. Neste kapittel vil redegjøre kort for teorien og noen av de mest sentrale arketypene for denne oppgaven.

3 C.G Jungs arketyper

3.1 Symbolforskning

Tanken om at myten og eventyret inneholder en egen symbolverden, fikk grobunn i religionsforskningen på 1800-tallet. Adolf Bastian utviklet tanken om «Elementargedanken», eller elementærideen, en tanke om at menneskekroppen var utstyrt med visse grunnideer som ble uttrykt gjennom fantasien (Jensen, 2009a, s.127). Denne ideen er videreutviklet til tanken som skulle prege dybdepsykologien ved blant annet Freud og Jung. Myten var et yndet studieobjekt i psykoanalysens framspring på 1900-tallet. Sigmund Freud behandlet symbolikken i myten som produkt av den menneskelige underbevisstheten. Jeppe Sinding Jensen skriver dette om Freud:

Dreams as well as myths present symbols and distorted images that express unconscious and repressed wishes. These images and symbols are primarily related to sexuality as Freud opined that the entire humanity was oppressed by sexual needs. Thus many myths are to be seen as covert messages about castration, homosexuality, and penis envy, and above all, the Oedipus complex. (Jensen, 2009a, s.127-128).

Han anså mytens komponenter, liksom drømmenes komponenter, som symboler som representerte undertrykt begjær og andre seksuelle drivkrefter i mennesket. Freuds metode har vært gjenstand for en god andel kritikk, særlig på grunn av dens låste fokus på symbolverdenen som undertrykte seksuelle drifter. Til tross for dette, var Freud en pioner for psykoanalysen som forskningsfelt, som igjen har vært pregende for den moderne psykiatrien (Jensen, 2009a, s.128).

Tanken om en symbolverden som bærer en kollektiv underbevisst mening ble i særlig grad vektlagt av den sveitsiske psykologen Carl Gustav Jung (1875-1961), som var en sentral stemme innenfor psykoanalysen i etterfølgelsen av Sigmund Freud. Han skilte seg fra Freuds teori ved å behandle underbevisstheten som utgangspunkt for kreativiteten og dermed som en potensiell positiv kraft. Jungs arbeid fokuserte på sammenligningen mellom drømmenes symbolverden og mytens symbolverden, og han rettet heller forskningen sin mot individet enn mot myteteorien (Jensen, 2009a, s.129). Jung mente at dersom psykoanalysen skulle tjene litteraturen, måtte den ta utgangspunkt i å finne forfatterens «uropplevelse» som finnes utenfor den menneskelige bevisstheten, men er tilgjengelig gjennom det ubevisste. Ved å ta for seg verkene, det vil hovedsakelig si myter, ville han synliggjøre disse «historiske

visjonene» hos dikteren. Ved visjoner menes anelser av kollektive budskap eller symboler som er forankret forut vår bevissthet (Jung, 1985, s.19-20). Disse psykologiske føringene anså han som gjeldende for alle mennesker og som en sentral del av *Selvet*. Han mente at det ved Selvet var snakk om en dualitet mellom det bevisste og det ubevisste, der normaltstanden var en harmoni mellom disse to delene i et relativt stabilt forhold. Denne tosidigheten er gjennomgående i store deler av Jungs teorier og peker ofte på at enhver del av Selvet har en gjemt eller underliggende side. Selvet rommer hele individets personlighet (Jung, 1969, s.47) og Jung mener det ofte er symbolisert gjennom «de vises stein» eller et annet bilde på noe edelt, som for eksempel en gullklump (1963, s.111).

Jung argumenterte for at det forut for menneskets psyke ligger et universelt og kollektivt symbolproduserende nivå. Disse universelle projeksjonene kalte han arketyper. De ligger forankret i strukturer i menneskehjernen, altså ikke gjennom kulturell utspredelse og erfaringsdelinger. «Når alt kommer til alt er nettopp ethvert individuelt liv samtidig også artens liv i årtusener.» (Jung, 1963, s.101). Han mener det vanskelig kan la seg gjøre for sjelens individuelle del å presenteres i fravær av den historiske, eller kollektive delen. Fordi den individuelle delen av sjelen er tidsbundet, er den historisk, mens arketyper er uaffektet av tiden (Jung, 1963, s.101). Arketyperne er så viktig for reguleringen av psyken at dersom individet isoleres fra bildene på dem gjennom kulturelle kilder, vil han eller hun utsettes for dem gjennom drømmer (Campbell, 1973, s.16). Disse drømmene vil prege subjektet, og han har dermed utviklet en usunn balanse i underbevisstheten.

3.2 Arketyper

Ved en redegjøring for Jungs arketyper, er det viktig å skille mellom arketype som underliggende psykologiske strukturer og *arketypiske bilder*. Den ikke-billedlige arketyper finnes i selvet, men er vanskelig å oppnå bevissthet på. Den henger tett sammen med det vi anser som instinkter, og er nedarvet gjennom generasjoner. Disse arketyperne er a priori for vår fantasi og våre verdiinntrykk (Jung, 1963, s.117). De arketypiske bildene kan derimot anses som rammer for historiske psykologiske typer. Innholdet i disse rammene er ikke på forhånd gitt, i motsetning til de underliggende instinktrelaterte arketyperne, men formen trer fram i gitte sammenhenger, der den utfyller sin arketypiske rolle. For denne arketyper spiller den subjektive erfaringen en rolle i hvordan arketyper projiseres mot en skikkelse eller et bilde. Arketypernes tilblivelse kan ha oppstått gjennom fysiske fortolkninger av viktige fysiske hendelser repetert mange, mange ganger. Eksempelvis kan den instinktmessige reaksjonen på

solens turnus, og værets egenskaper opp igjennom historien, ha ført til bilder av solguden eller tordenguden ridende i en vogn over himmelen. Jung forklarer denne bildeskapelsen som ubevisst, og at helten eller guden som forbindes med solen, utgår fra menneskets indre. Slik skaper vi myter av disse projeksjonene. Disse bildene hører til psyken, men kommer også til syne gjennom litteraturen. De har i særlig grad vært formende for en rekke kjente karakterer i eventyrlig og mytisk litteratur. Jungs grunnlag for å forske på mytene var nettopp arketypenes rolle i dem. Han forklarte mytens historiske popularitet gjennom leserens instinktive kjennskap til arketyperne (Day, 1984, 341). Jeg vil presentere noen av de mest relevante typebildene for min oppgave og se på deres symbolske betydning, hvor de framtrer og hvilke funksjoner de har. For redegjøringen av dette har jeg støttet meg på *Psykens Verden* (1969), *Det Ubevisste* (1985), *Psykologiske Typer* (1975) og *Psykologi og Religion* (1963), alle fra C.G. Jungs forfatterskap.

3.2.2 Barnet

Jung presiserer (1975, s.20) at psykens bilde av *barnet* ikke har noen sammenheng med individets erfaring med barn eller et konkret barn. I likhet med farsarketypen og morsarketypen, er barnet et symbol. Det representerer menneskets uimotståelige drift mot å virkeliggjøre seg selv og realisere sitt potensiale. Det mytologiske barnet kommer gjerne til verden med umiddelbare farer og hindringer i dets vei. Dette barnet er ofte utstyrt med spesielle evner som skiller det fra andre mennesker, og som viser at det på sin måte er guddommelig. Denne arketypen er selve grunnlaget for eventyrhelten og de mytiske frelserfigurene. Barnet viser til framtidige psykiske utviklingsmuligheter og bidrar til å skape sjelelig helhet, noe som symboliseres gjennom dets oppvekst og forvandling til *helten*. Denne prosessen henger tett sammen med begrepet *individuasjon* (Jung, 1975, s.20). Dette dreier seg om individets framvekst gjennom en forståelse av og unnvikelse fra kollektive strukturer og normer, som en psykisk modningsprosess. I gjennomgangen av denne prosessen er det viktig at individet konfronterer sin *skygge* og anerkjenner sitt forhold til *anima* eller *animus*. I siste stadium møter individet på Selvet i sentrum av hans *mandala*, ofte symbolisert som en himmeltrone. I og med at individuasjonen skjer på tross av de kollektive normene, kan det være belysende å omtale den som en enighetspakt med Selvet.

3.2.3 Mandala

Mandala er et symbol fra buddhismen som peker på kosmos. I midten av mandalaen finnes et bilde på Gud, eller noe guddommelig. Mandala er ofte avbildet som en stor sirkel som omkranser en eller flere firkanter (Day, 1984, s.342). Sentrum av individets mandala kan være tomt, eller tronen kan være besatt av en gjenstand som har individets ubevisste fokus (Jung, 1963, s.91). Ofte dukker bildet av de vises stein, en krone eller en gullklump opp her. Denne søkingen etter selvforståelse viser Jung til som det moderne menneskets trang til å kontakte den indre guden, en guddom menneskets ubevisste selv skaper for å kunne håndtere arketyperne. Mandalasymbolet henger tett sammen med arketyperen *kvarterniteten*. Kvarterniteten er firetallets arketype som man antar at har oppstått ut ifra de fire himmelretningene (Jung, 1963, s.66). Man kan se denne arketyperen i for eksempel det kristne korset eller den utstrakte bruken av labyrintmotiver i myter. Disse arketyperne overlapper til dels i betydning og opptredener. Begge er de bilder på veien inn i Selvet, der sentrum inneholder subjektets indre gudebilde.

3.2.4 Anima

Anima er arketyperen for kvinneligheten i mannens underbevissthet (Jung, 1969, s.58). Anima tilfører mannen en sterkere grad av det Jung (s.56-57) betegner som *eros*, et uttrykk som han forbinder med sterke følelser og seksualitet. Denne arketyperen henger sammen med forholdet til det underbevisste bildet *moren*, en av de mest framtrepende typene i Jungs psykologi. I drømmer og dagligliv forbindes anima med en hustru, søster, en elskerinne eller en hore. I den mytiske litteraturen forbindes gjerne anima med dronninger, prinsesser, hekser og andre kvinneskikkelser. Selv om anima opptrer i mange former, mener Jung (1969, s.58) at menn siden urtiden har sett for seg *en bestemt kvinne* som anima. Denne arketyperen er historisk nedarvet som en tilpasningsfunksjon i mannen og omvendt hos kvinnen. Utviklingen av anima i psyken starter gjerne i det primitive, med ren seksuell tiltrekning til en kvinne. Dette utvikler seg gjerne til at han dyrker denne kvinnen som et skjønnhetsideal før det kan ta en sakral vending og anima kan åpenbare seg som for eksempel en kvinnelig helgen, eller som en gudinne. Anima framstår i forskjellige former, og kan være både god og ond. *Morsarketyperen* er en del av anima på samme måte som *farsarketyperen* er en del av animus. Den betegner kjønnsbestemte faktorer i psyken som viser til et morssymbol. Den gode

morsfiguren forbinder Jung (1969, s.58) med den fødende, nærende moren i tillegg til andre elementer med noe nærende og kvinnelig over seg. Med den onde varianten viser han til en kraft som holder subjektet nede og forhindrer dets utvikling. Det kan være symbolisert gjennom mektige gudinner, nevnte hekser eller gjennom det underjordiske (s.55). Disse skikkelsene er ofte tilstede i myter og eventyr. I psykologisk sammenheng dreier fokuset ofte mot den konkrete hverdagslige morsfiguren, mens *den store moren* ofte framtrer i symbolikken og innenfor det religiøse.

3.2.5 Animus

Animus er kvinnens mannlige sjelebilde. Der anima bidrar til å gjøre mannen tilpasningsdyktig og omtenssom, beskrives animus som en mannlig lederskikkelse i kvinnens psyke (Jung, 1985, s.57). Jung (s.57) bruker begrepet *logos* for å beskrive hvordan animus påvirker kvinnen. Med dette mener han at mannsskikkelsen i kvinnens psyke bidrar til å gjøre henne reflektert, kontrollert og kunnskapsrik. På samme måte som anima er påvirket av morens bilde, er animus preget av bildet av *faren*. Arketypen animus kan forestille en søken etter det primitive, og i disse tilfellene framstår han ofte som en villmann, eller en krigerskikkelse. Han kan også være en gentleman og en romantiserende mannfigur. I noen tilfeller er animus også representert i *den vise mannen*. Farsbildet er som nevnt pregende for animus og kan framstå gjennom bilder av subjektets biologiske far eller som kollektive farssymboler, da særlig gjennom gudebilder, heltebilder eller konger. En viktig del av erkjennelsesprosessen med Selvet går ut på å utvikle egenrådighet over de føringene som farsarketypen legger for subjektet. Hvis anima eller animus ikke konfronteres, kan det oppstå en situasjon der subjektet blir «besatt» og i disse tilfellene kan det utvikle negative nykker med rot i arketypens kjønn, og endres etter anima eller animus dårlige påvirkning (Jung, 1969, s.58-59). I slike tilfeller overtar dårlige mannlige faktorer kvinnen og omvendt.

3.2.5 Skyggen

Skyggen har i Jungs teori både en psykisk funksjon som en lagringsplass for våre mørke sider og som et arketypisk bilde av individets skyggeside. Skyggen rommer alle de bortgjemte underbevisste delene av personligheten som vi ikke ønsker og holder dem på et ubevisst plan (Jung, 1969, s.49). En konfrontasjon av disse sidene av oss selv er en sentral del av individuasjonen. Subjektet tenderer til å projisere disse undertrykte skyggesidene på andre mennesker, selv om problemet ofte ligger på personlig plan. Under individuasjonen må subjektet ta kontroll over disse skjulte personlighetsskavankene og gjenoppnå balanse mellom

det bevisste og ubevisste (Jung, 1969, s.50). I drømmer er skyggen ofte avbildet gjennom en belastet person av samme kjønn med konnotasjoner som vekker uhygge hos den drømmende. Kvinner kan for eksempel forestille seg prostituerte, mens menn kan se for seg landstrykere eller kriminelle. Den arketyperiske skyggefiguren opptrer i litteratur av ymse slag, men er ofte særlig tydelig og dermed særlig fascinerende i litteratur med mytisk eventyrlig tilknytning. I disse tekstene tildeles skyggen gjerne egenskaper som sluhet, misunnelse, ærgjerrighet og ondsinnethet. Jung (s.50) er med skyggebegrepet opptatt av å vise til det onde som en mørklagt side av det gode, der en konfrontasjon krever en personlig annerkjennelse av denne skyggesiden. Dualismen mellom det mørke og det lyse vises for eksempel i kristendommen ved djevelen som Jesus' skygge. I eventyrene er skyggen skurken. Den kan være en ond trollmann, en ond stemor, eller dronning, og i noen eventyr er skyggen representert gjennom troll eller drager.

3.3 Arketypeidentifikasjon i oppgaven

Når oppgaven analyserer Pettersens fantasy-trilogi, bruker den begreper som «bilder på arketyper» eller «arketyperiske skikkelser». Dessuten behandles arketyper og symboler til en viss grad om hverandre. Det vil si at arketyperiske framstillinger i *Ravneringene*, for eksempel hvordan Hirka symboliserer barnearketyper, vil bli forklart som at hun er et symbol på det ungdommelige, og det ufullendte individet. Oppgaven vil også redegjøre for noen ikke-personifiserte arketyper som kommer til syne i bøkene, blant annet den magiske kraften *Evna*. Individuasjonsprosessen er også en sentral del av oppgaven. Individuasjonsprosessen, altså subjektets modningsprosess, avbildes gjennom heltens reise i eventyret, eller myten. Det vil si at heltens håndtering av hindringer og hans ferd gjennom det ukjente for å redde verden, av mange myteforskere, blant annet Joseph Campbell har blitt oppfattet som et bilde på individuasjonen som foregår i subjektet. Oppgaven følger denne tråden og ser på Hirkas ferd gjennom *Ravneringenes* tre verdener som en individuasjonsprosess. Dette forklarer hvordan hun utvikler seg som arketype, og ser på hvordan arketyperne kan framstå på ulike måter i samme skikkelse. Analysen av Hirkas individuasjon krever også at man ser på skikkelsene som symboliserer *hennes* arketyper, altså at hun i tillegg til å være bildet på heltearketyper, blir et bilde på subjektet. Dermed vil Hirkas animus, anima og skygger bli forklart. Oppgaven forsøker også å lese historien om Hirka som en myte. Det vil si, den undersøker hvorvidt det er mulig å kalle en romanserie for en myte. Dette avhenger av fortellingens helhetlige komposisjon og Hirkas utvikling som heltearketype.

Først er det hensiktsmessig å forklare to andre teorier som er sentrale i analysen av *Ravneringene*. Den første er Vladimir Propps funn av faste strukturer i eventyrfortellinger, mens den andre er Joseph Campbells teori om *monomyten*. Begge to dreier seg om forskjellige aspekter ved symbollandskapet som myten og eventyret inneholder. De gir oppgaven en redegjørelse for eventyrets, og mytens strukturelle form. Sammen med Jungs arketypeteori, kan de være behjelpelige for å analysere *Ravneringene* som en myte, og dermed Hirka som heltearketype. Først ut er den russiske formalisten Vladimir Propp og hans folkediktningsforskning.

4 Propp om folkeeventyret

4.1 Symbolspråk

Myteteorierne denne oppgaven bruker for å analysere *Ravneringene* er alle mer eller mindre fokusert på mytens symbolverden og dens meningsbærende dimensjon. Jung og Campbell er begge opptatt av den positive utviklingen individet kan gjennomgå ved å forstå myten og dens symbolspråk. Disse teoriene går altså i bresjen for den psykoanalytiske tilnærmingen til myten, som bærer av en egen symbolverden, som igjen stammer fra individet. Ut i fra dette kan man gjøre seg opp teorier om symbolenes påvirkning på menneskelige riter og normative tradisjoner. Når man i en oppgave som denne bruker seg av myteforskning for å belyse arketyperiske framstillinger i en moderne fantasy-serie, havner en del av fokuset på hvilke funksjoner arketyperne har i fortellingen, og hvilke motiver de er med på å bygge opp. Der en psykoanalytisk tilnærming tar for seg symbolenes meningsbærende funksjon, er en annen tilnærming å se på symbolenes semiologiske forhold. Man kan nesten sammenligne den psykoanalytiske letingen etter mening i mytens symbollandskap med språkforskerens leting etter mening i symbolspråket. Den franske strukturalisten Lévi Strauss' tilnærming til myten viser hvordan symbolikken, som en egen språkform kan avbilde blant annet sosiale strukturer og samfunnsnormgivinger. Arketyperne som symboler ble holdt for å ha sine egne betydninger knyttet opp imot seg. Strauss forestilte seg et primitivt, men innholdsrikt språk ut ifra symbolverdenen. Jeppe Sinding Jensen forklarer Strauss' teori om symbolspråket på denne måten:

They use what they have, and this Lévi Strauss termed «Bricolage» - French for what the handyman does: He takes the bits and pieces available and puts them together. In the same manner, says Lévi Strauss, in the world *imagined* in myths and cosmologies described through the use of symbols taken from the world *lived in*, the concrete signs available in the classifications of, say, animals and plants, that exhibit certain aspects of the human intentionality thought and emotion. (Jensen 2009b, s.257)

Uten å gå inn på den franske strukturalismen som litteraturvitenskapelig praksis, er motivforskningen og dens strukturelle inndeling et interessant aspekt ved myteforskning og symboltolkning. Strukturene som Strauss' symbolspråk er bygget på ble først analysert av Vladimir Propp Dette kapittelet vil ta for seg Propps tilnærming til eventyret, eller nærmere bestemt undereventyret, som grunnlag for å analysere strukturen i *Ravneringene*.

4.2 Vladimir Propp

Vladimir Propp (1895-1970) la grunnlaget for den strukturalistiske tilnærmingen til myter og symboler som tiltok utover 1900-tallet. Propps forskning så på språklige motiver og mønstre for hvordan de forekom i tekstene. Han anses som den første store bidragsyteren til en semiologisk tilnærming til myten (Jensen, 2009b, s.254). Propp tok motivene fra folkediktningen under lupen og fant faste strukturelle sammensetninger som var med på å bygge helhetlige tekstlige funksjoner. I tekstsamlingen *Theory and History of Folklore* (1984), gjør Propp rede for sine teorier angående den strukturelle oppbyggingen i undereventyret, som han forklarer første gang i *Morphology of the Folktale* (1928). Den strukturalistiske teksttradisjonen bygger på tanken om at alle tekster bestemmes av et tegnsystem som gjennom visse funksjoner danner en gjennomgående struktur. Eventyrene har en egen struktur for hvordan tegnene organiseres, en oppdagelse Propp mente at han kunne overføre til alle tekster innenfor sjangeren. Til tross for at han insisterer på en konkret behandling av metoden og at den kun er anvendelig til analyse av undereventyr, er det metodens anvendelighet innenfor den generelle tekstanalysen som skapte gjennomslaget for dens effektivitet (Jensen, 2009b, s.254). Propp tok i hovedsak for seg undereventyr fra russisk folkediktning, men tanken var at den samme strukturen var underliggende for alle verdens undereventyr. Først vil det komme en redegjørelse for begrepet folkediktning og eventyret som tekstsjangere. Etter dette vil det følge en redegjørelse for Propps strukturinndeling av eventyret, med eksempler fra blant annet «Kongsdøtrene i berget det blå» (1996). En del av avsnittet vil også handle om endringene man kan finne i folkediktning gjennom å analysere den gjennom denne strukturteorien. Her vil Propps funn bli sammenlignet med begreper fra blant andre C.G Jung og Northrop Frye.

4.3 Folkediktningen

Myten, sagnet, balladen og eventyret utgår alle fra folkediktningen. Begrepet *Folklore* peker på den muntlige fortellertradisjonen fra folkediktningen og den gradvise nedskrivningen av denne. Propp (1984, s.49-50) peker på at folkediktningen er en nyttig ressurs i historiesammenheng. Man kan nemlig se historiske sammenhenger, men på et abstrakt vis. Drager og bevingede hester har for eksempel aldri eksistert, men gir en pekepinn på fortellingens opprinnelse og hvilken epoke den har blitt til under. I kapittelet «Struktural and Historical Study of the Wondertale», (s.70) tydeliggjør Propp at strukturanalysen kun kan anvendes når det gjelder eventyr og ikke på andre teksttyper, og at komponentene som er

avgjørende for sjangeravgrensningen bør anses som historiske pekepinner. I sammenheng med dette trekker han fram begrepet *epigraphs*. Det dreier seg om informasjon som ikke framkommer i klartekst, men må leses så å si mellom linjene. Her kan man gjøre historiske avsløringer som kommer til syne uavhengig av dikterens hensikt (Propp, 1984, s.70).

Folklorebegrepet dreier seg om verk av bred sjangertilhørighet og defineres gjerne mer eksakt ut ifra moderne sjangerbegrensninger. En stadfestning av sjanger vil kunne si mye om verkets forhold til virkeligheten. Ulike sjangere viser også til forskjeller i historiske perioder og deres tilhørende samfunnsforhold. Propp er opptatt av å skille forskjellige sjangre av folkløre fra hverandre og påpeker (s.50) forskjellen på blant annet ballader, eller andre folkeviser og eventyr. Visene kan for eksempel bestå av virkelige og mytiske komponenter, mens eventyrene stort sett er fiksjon. På denne måten var han aktiv i å vitenskapeliggjøre folkediktingen, slik at man ikke samlet alt av ballader, sagn og eventyr under ett og samme begrep. Å dele inn de forskjellige tekstene i undersjangre bidrar til å kategorisere, og effektivisere folkediktingen som kunstform. Et av Propps hovedpoenger er at hvis teksten kan klassifiseres som et undereventyr, kan den analyseres ut i fra samme strukturelle prinsipper som de russiske undereventyrene, i og med at alt i utgangspunktet er variasjoner av én «urtekst».

4.3.1 Eventyr

Begrepet eventyr stammer fra det middelalderske *adventura* – begivenhet, eller hendelse, som viser til en underlig eller mystisk situasjon (Hodne, 1998, s.8). Kjentegn på det eventyrlige, nemlig en abstrakt beskrivelse av tid og rom, og en utstrakt bruk av typer, framfor virkelige personer, skiller eventyret fra blant annet sagnet og sagaen. I tillegg er det tidsbestemte teksteksterne faktorer som påvirker tekstene og skiller sjangrene fra hverandre. Sagn og saga framstår som nærmere virkeligheten enn hva eventyr gjør. Dessuten tar sagnene ofte utgangspunkt i å forklare historiske, eller naturlige fenomener. Mange sagn og myter har en *kosmologisk* funksjon, altså at de forklarer verdens eller spesielle tilstanders tilblivelse (Andersen, 2012, s.85). Eventyrene er også kjent for å være mer eller mindre tydelig moraliserende. Sammen med dette følger gjentakelser av viktige symbolske verdier og tall, som tre brødre, troll med tre hoder, syv hjelpere, i tillegg til tydelige motsetninger som god-ond, lys-mørk, liten-stor og så videre (Hodne, 1998, s.7). Lett gjenkjennelige virkemidler som dette er med på å gjøre eventyret til en populær sjanger hos barn og unge, og det blir derfor ofte assosiert med barnelitteratur.

I sin forskning tok Vladimir Propp for seg folkediktningen, som innebærer eldre tekster som viser, sagn og myter, men også særlig eventyret, *the wondertale* (undereventyret) og dets indre formaliteter. Han bedyrer at folkeeventyret ikke må betraktes som litteratur, snarere heller som et eget språk, og mener vi med dette i de fleste tilfeller vil kjenne igjen elementer fra ulike regioners eventyr. Det vil være overraskende om disse fellestrekkene uteblir, ettersom trekkene kan oppfattes som nedarvede verbaliserte sosiale trekk (Propp, 1984, s.7). Propps forskning var i hovedsak gjort rundt russiske folkeeventyr, men oppfatningen om en felles struktur, skulle som nevnt gi grunnlag for at de trekkene han fant var påviselige for eventyrsjangeren som helhet. På denne måten kan vi kjenne igjen ulike regionale forskjeller som er delaktige i å farge eventyrene og for så vidt også sagnene de framkommer i. For å lettere kunne orientere seg i eventyrkatalogen, utarbeidet finnen Antti Aarne og amerikaneren Stith Thompson et klassifiseringssystem med fem overordnede kategorier. *Dyreeventyr, egentlige eventyr, skjemteeventyr, formelevener og uklassifiserte eventyr* (Hodne, 1998, s.8). Undereventyret plasseres her innunder kategorien egentlige eventyr. Det kjennetegnes, som navnet sier, av utstrakt bruk av undre og overnaturlige innslag.

4.3.2 Myten og eventyrets endringer

Folkediktningen er særegen ved at den i sin opprinnelse var muntlig overleverte tekster som senere ble skrevet ned av ukjente forfattere. Mange av fortellingene har lignende strukturelle trekk, men ulikheter i hvordan den interne handlingen forløper. På grunn av folkeeventyrets dialektiske natur (det som foregår mellom forteller og lytter), og historiske nedarving, er folkeeventyret åpent for variasjoner i fortellingen (Propp, 1984, s.9). Lytteren (som en potensiell framtidig forteller) har muligheten til å bevisst, eller ubevisst, ta for seg de faktorene som synes upassende, eller foreldede, og endre dem innenfor visse rammer, slik at eventyret beholder sin kraft (også i dag ser man eksempler på verk der detaljer endres for å passe inn i samfunnsånden, blant andre hos Astrid Lindgren og Torbjørn Egner). Disse endringene kan ofte oppfattes som historiske markører for hvordan lokal og samtidig skikk har vært med på å endre eventyrene for kulturell tilpasning. Ørnulf Hodne (1998, s.8) trekker fram «Småguttene som traff trollene på Hedalsskogen» som et eksempel på geografisk lokalisering fra Aurdal i Oppland.

Til tross for den belysende effekten folkeeventyret og myten kan ha for historikeren, advarer Propp (1984, s.10) om å lese eventyr utelukkende med sosialantropologiske briller. Det er

sentralt å ikke se folkeeventyrene som en ren historiefortelling der sosiale skikker og normer speiles, men som primitive tanker som sees gjennom stadig skiftende glass. Han anser det som sannsynlig at forskjellige religiøse skikker, og disse religionenes forklaring av det overnaturlige, er typisk for fortellingene. Når man finner likheter i eventyr og religiøse tekster peker de ofte tilbake på et religiøst utgangspunkt. Dette gjelder for sagn, saga og myter. Propp setter for øvrig et skille mellom myten og eventyret, ikke i form, men gjennom funksjon.

By myth we mean a tale about divinities or divine beings in whose reality people believe. Faith is not a psychological but a historical factor. Tales about Herakles are very close to the wondertale, but Herakles was a divinity, the object of a cult. The wondertale hero, who like Herakles sets out in search of golden apples, is the protagonist of a fictional work. Myth and the wondertale differ in social funksjon, not in form (Tronskij 1934). (Propp, 1984. s.109)

Myten kan dermed ha vært grunnlaget for et eventyr, men i sin opprinnelige form er myten en historie om noe hellig, og dermed noe som påvirker virkeligheten. Elementer vi i dag anser som overnaturlige, som trolldom, troll, gjenferd, er representert i folketroen til fram til «overraskende» kort tid tilbake (Hodne, 1998, s.8). Gjennom skiftningene gjort fra én forteller til den neste, kan vi skimte en gradvis fremmedgjøring av det religiøse budskapet og en overgang til det undrende og det underholdende. De klare historiske skiftningene framkommer når en gjennom å følge et eventyrs utvikling, kan se hvordan holdninger har endret seg i forhold til den religionen eller kulturen det sprang ut av. Opprinnelige gudebilder blir demonisert og religiøse skikker har blitt til onde gjerninger (Propp, 1984, s.10). Ta for eksempel «Sagaen om Orvar Odd» (Bugge, 1915). Handlingen i sagaen er ikke tidfestet, men det framgår at vikingskikk og åsatro fortsatt dominerer Skandinavia. Allikevel viser Odd tegn til kristne verdier og kjemper mot norrøne trollkarer og jotner. Offerritualet *blot* blir også negativt framstilt, når Odd tar avstand fra det. Sagaen virker å være nedskrevet i kristen sammenheng, og vi kan dermed forestille oss en kulturell endring fra fortellingens opprinnelse til nedtegnelsen av historien vi har kjennskap til i dag. Slike holdningsendringer avslører hvorvidt den historiske utviklingen har harmonert med, eller brutt med de foregående skikkene fortellingen har gjennomgått. Propp (1984, s.12) viser dette med noen arketypers utvikling. Slangens utvikling til dragen, eller den verdien hesten og ilden sammen har spilt og dermed dannet bildet av flammende himmelvogner. Disse «urbildene», eller mytiske motivene Propp snakker om, mener han altså utgår fra erfaring og historisk kontekst.

4.4 Strukturer i eventyrene

4.4.1 Propps funksjoner

Propp (s.72) viser til et spesifikt litterært fenomen når han snakker om *strukturer*. Strukturene framkommer i alle eventyr og består av mindre enheter kalt *funksjoner*, som opptrer i en bestemt rekkefølge. Funksjonene er eventyrets motiver, oppstykket til mindre størrelser. Han viser til et annet begrep, nemlig komposisjon for å forklare dette. Den rekkefølgen funksjonene inntreffer i, danner til sammen narrative føringer som er definerende for undereventyret. Propp legger denne overordnede strukturen til grunn for undereventyret.

In my book, the genre of the wondertale is defined in precise terms. A wondertale begins with some harm or villainy done to someone (for example, abduction or banishment) or with a desire to have something (a king sends his son in quest of the firebird), the donor, and develops through the hero's departure from home and encounters with the donor, who provides him with a magic agent that helps the hero find the object of the search. Further along, the tale includes combat with an adversary (the most important form is slaying a dragon), a return, and a pursuit. (Propp, 1984, s.102)

Det finnes til sammen 31 funksjoner (der noen kan være utelatt). Disse kan også deles inn i to (eller tre) overordnede deler, nemlig innledning og hoveddel (og eventuelt avslutning) (Propp, 1984, s.83). Innledningen markerer problemet og presenterer helten. I hoveddelen må helten gjennom en prøvelse for å motta en magisk nøkkelgjenstand han trenger for å løse oppgaven sin. Etter at denne prøven er bestått, reiser helten ut på oppdraget sitt. Så møtes helten og motstanderen hans til kamp, der helten seirer og vender tilbake til oppdragsgiveren eller utgangspunktet. Her viser helten seg i en ny, eller forandret skikkelse og avslører «den falske helten». Til slutt gifter helten seg med prinsessa eller blir kronet til konge.

Funksjonene kan fylles av forskjellige utøvere i ulike eventyr, men de har en fastsatt posisjon og rolle for strukturen. Funksjonene oppfattes som konstanter, mens formen, og med den funksjonenes utøvere, kan forandres og gi rom for nye handlinger. For å tydeliggjøre kan man se på giverfunksjonen og forflytningsfunksjonen. Først må helten bestå en prøve for å motta magisk hjelp. Propp (s.83) viser til et eksempel fra eventyrene om *Ivan*, den russiske Askeladden, og peker på at *Baba Jaga* (en heks, eller arketypen vis gammel kone) gir Ivan en hest (magisk fartøy). Helten mottar altså en magisk gjenstand som skal hjelpe ham på hans reise. Soldaten i «Kongsdøtrene i berget det blå» (1996) lurer «den gamle» ved den store

gjestegården og tvinger ham til å avsløre hvor inngangen til trollenes rike befinner seg. I trollenes rike finner han styrkedrikken og sverdene som lar ham beseire trollene. Funksjonen er kjent og framstår i mange forskjellige undereventyr, men på ulike måter. Propp (1984, s.77) omtaler personene helten møter som *daritel*, som kan oversettes til giver, hjelper eller donor. Et litt villedende uttrykk, siden de sjeldent gir vekk noe gratis. Disse giverne har alltid en oppgave helten må utføre for dem, slik at de til gjengjeld kan overrekke ham eventyrets avgjørende magiske gjenstand eller en annen form for «fortellingens nøkkel». Propp vil vise at dette komposisjonssystemet er gjeldende for alle eventyr og en stor andel myter og sagn. Subjektet og objektet, altså giveren, gjenstanden og mottageren kan alle endres, men handlingen, altså gjenstandens overrekkelse, er konstant, altså en funksjon.

Et annet eksempel er heltens reise, og hvordan han kommer seg dit han skal. Herunder hører det til sjangerens struktur at helten må transporteres fra A til B. I eventyrene kan denne funksjonen utspilles av en villhest, som viser seg å være en forhekset prins, et magisk teppe, eller en hjelper med evnen til å reise med sjumilssteg. I «Kongsdøtrene i berget det blå» (1996), i trollenes verden, finner soldaten en magisk fløyte som tillater ham å fly på en kjempeørn. Denne frakter ham over den umulige grensen mellom trollenes, og menneskenes verden. Propps poeng (1984, s.73) er at funksjonens utøver kommer i forskjellige former, men at funksjonen er den samme, og nødvendig for å opprettholde strukturen. Selve avreisemotivet er også alltid representert. Propp (s.82) viser til en rekke forskjellige eksempler der funksjonens utøvere forandrer seg som typer, men at funksjonen i sin helhet består. Enkelte av de 31 funksjonene kan noen ganger være utelatt, men det vil i så fall ikke påvirke strukturen på resten av systemet.

The dispatch and the departure on a quest are constants. The dispatching and departing characters, the motivation behind the dispatch, and so forth, are variables. Further along, stages of the quest, obstacles, etc., can again be basically the same but differ in their realization in images. The functions of the characters can be isolated. Wondertales exhibit thirty-one functions, not all of which are found in any one tale; however the absence of certain functions does not interfere with the order of appearance of the others. Together they constitute one system, one composition. This system has proved very stable and widespread. (Propp, 1984, s.83)

Undereventyret kjennetegnes blant annet ved at helten aldri umiddelbart lykkes med å gjenvinne kongsdatteren og dermed få hennes hånd i ekteskap. Helten kjemper mot en overnaturlig fiende og må gjennom en rekke tilsynelatende umulige oppgaver, før han kan kreve sin seier (Hodne, 1998, s.14). Soldaten i «Kongsdøtrene i berget det blå» (1996) drikker for eksempel trylledrikk og svinger trollsverd. I tillegg lurar han kongen til å tro at han har

laget et gullspill som kongsdøtrene ønsker, ved hjelp av den magiske fløyta si og ørnen. Prøvene langs veien og karakterene de representeres av, utgjør på denne måten en modningsprosess for eventyrhelten. En rekke prøvelser må til for å bevise hans dyd og at han er verdt den eventyrlige utfordringen som må overkommes hvis han skal få prinsessens hånd i ekteskap. Strukturen for undereventyret er altså en fastsatt komposisjon av tekstdeler. Forskjeller i funksjonenes utøvere, påvirker ikke den strukturelle posisjonen de er ordnet i. Plottet er bygget på komposisjonen, og de to begrepene henger dermed sammen, men er av forskjellig karakter. Propp (1984, s.74-75) omtaler komposisjonen som stabil, mens plottet er foranderlig. Plottet speiler dermed historiske endringer i undereventyret, mens komposisjonen er uforandret.

4.4.2 Strukturelle avsløringer

Propps metode er altså i hovedsak egnet til å befestet hvorvidt et verk kan kalles et undereventyr. Ved å sette ulike undereventyr opp imot hverandre, vil man kunne se forskjeller i funksjonene som peker på forandringer av «urteksten». Eventyrstrukturene hører sammen på et vis som gjør at individuelle endringer kan forekomme uten at den helhetlige komposisjonen endres. Disse endringene, som karakterer, lokasjoner og symboler er med på å framheve kulturelle og historiske merker i teksten. Propp (s.84) peker på faktorene «Life and religion», eller historisk tilhørighet og religion som de mest vesentlige faktorene som kommer til syne i tekstenes endringer. Et hvert verk vil vise tegn på epoken det ble til under. Eventyrets «historiske vandring» viser flere perioders påvirkning underveis (Propp, 1984, s.103). Årsakene for endringene ligger helst utenfor selve teksten, som vi blant annet kan se i mange norrøne dikt, med og uten påvirkning fra kirken.

Propp peker på at alle mytiske tekster i sin opprinnelige form, er en skildring av livet, med grunnlag i fantasi og tro. Premisset han formulerer (s.84) er at hvis det finnes én religiøs versjon og en underholdende versjon (eventyr) av en mytisk tekst, er det den religiøse versjonen som kom først. Med de fleste tekstenes opprinnelse fra religiøs sammenheng, er nettopp religionsendringer opp i gjennom tiden noe som har vært bestemmende for diktningens karakter, mottakerbase og hensikt. Propp (s.84) peker på at særlig arkaiske, eller utdødde religioner må behandles som antatt utgangspunkt for lignende eventyrtekster. Han understreker at dette ikke kan bevises, men anser likevel de religiøse tekstene som førende for eventyrenes form og mønstre. Sammenhengen mellom religiøst materiale og eventyr er ifølge Propp (s.84) kun gyldig dersom det har passert lang tid mellom religionens virketid og

eventyrets oppstandelse. I motsatte tilfeller peker han på kristendommen, der religiøse myter og eventyr eksisterte side om side, og tydelig bar på felles elementer. I disse tilfellene understreker han at religionen ikke går ut ifra eventyrene, men at deler av eventyrene er omformet og brukt i religionen. Man finner også flere religiøse eventyr, der religiøse skikkelser, som Gud, Jomfru Maria eller Satan har blitt tildelt roller innenfor funksjonene (Hodne, 1998, s.14).

4.4.3 Arketyper i eventyr og myte

Propp (1984, s.79) skiller mellom myten og eventyret, basert hovedsakelig på ulik sosial funksjon. I tillegg forklarer han eventyret ut i fra begrepet *tale* (fra wondertale), som innebærer et oppdiktet budskap. Mytene er historisk forankret i religiøs sammenheng, og må i utgangspunktet tolkes som tekster som har vært antatt sanne innenfor et sakralt perspektiv. Basert på dette, mener han at myten og eventyrene skal studeres separat. Men man må nevne at eventyrenes funksjoner utføres av karakterer man kjenner fra nettopp mytene. Funksjonene de arketyperiske avbildningene utretter ligner ofte i eventyr og myte, ikke bare tekstkompositorisk, men også på et symbolsk plan. Funksjonene som helten passerer og oppfyller i eventyret, synes ofte som en modningsprosess eller individuasjonsprosess. De framstilles ofte i form av forskjellige utgaver av arketyperne *animus* og *anima*, og heltens motstander er et bilde på *skyggen*. Propp mener (s.79) at eventyrene har oppstått ut av mytene og at dette forklarer de fleste likhetene i funksjoner og typer. Jungs teori bygger på en tanke om at arketypebildene bærer på indre prøvelser og hindre. De er a priori mennesket selv og bør anses som noe instinktivt. Propps tilnærming er mer sosialt rettet, og han mener at funksjonene forteller om hva tidligere samfunn har tenkt om heltebildet. Symbolikken fra mytene og eventyrene gjenspeiler ifølge Jung bearbeidede inntrykk og underbevisste ønsker for uttrykk.

Propp framhever funksjonene som en selvfølgelig del av eventyret, men de framstår også som definerende for eventyrheltens reise og status. Håndteringen av delmålene som oppstår underveis, bærer tydelig preg av en modningsprosess som til slutt viser at helten er verdig prinsessen og halve kongeriket. Denne formen for fortelling om individuell utvikling ligner som nevnt C.G Jungs begrep om individuasjonen. Her snakker han om barnets prosess mot å bli kjent med seg selv, frigjøre seg fra *animus* og *anima*, og dermed bli selvstendig. En vesentlig forskjell er for øvrig de to teoriernes tilnærming til det historiske og sosiale aspektet, versus det individuelle, egenkognitive aspektet.

Northrop Frye (1957, s.84) henviser til *dianoia*, det aristoteliske begrepet om filosofiske betraktninger på et lavere plan, og mener at dette omfatter myten (*mythos*). Mer eksakt henviser han til myten som *dianoia* i bevegelse, mens *dianoia* er *mythos* i stillstand. Han snakker om teksten som en avbildning av det tenkte og det opplevde, og henviser her til myten som en tidlig form for tekst. Disse avbildningene skapes gjennom bilder på menneskelige idealer hvilket gjør at de til tross for historiske avtrykk gjør at avbildningen er historisk fri. Frye (s.84) bemerker at symbolene som bilder må studeres som epigrammer. At de må forstås som korte fraser som sier noe om dikterens intensjon, selv om den ikke eksplisitt skal komme frem i teksten. Slike bilder på menneskelige idealer kan oppfattes som nedarvede gjennom et verdiperspektiv tillagt nytte og gagn for samfunnet, slik Propp skriver om symbolene. At solguden Apollon rir over himmelen i en brennende vogn kan være et produkt av solens gang over himmelen personifisert i en høvdingsskikkelse med tilgang til hest og kjerre. Fryes bemerkning om myten som *dianoia* er interessant med tanke på Propps betraktninger om transformasjoner av undereventyret. Vi kan anta at de tidligste formene for fortellinger var hentet fra fantasien og fortalt fra eldre til yngre, med stadige samtidstilpassende justeringer. Det er rimelig å anta at disse fortellingene gjennom tidlige generasjonsskifter har fått en funksjon av å være arvestoff fra forfedrene, og dermed noe som tilegnet en mytisk, om ikke hellig status. Om det er slik at mytene førte til rituelle handlinger eller ble brukt for å rettferdiggjøre allerede eksisterende rituelle skikker, er vanskelig å si. På samme måte som fortellingene, har ritualene stadig blitt tilpasset samtiden, både i utførelse og i tilhørighet til det mytiske. Den moderne norske julefeiringen er et eksempel på nettopp det.

Propp mener at undereventyrene oppstår i overgangen mellom myten og en underholdende versjon av samme tekst. I norske eventyrfortellinger introduseres gjerne fortellingen med «Det var en gang», som tydelig peker på et ubestemt tidspunkt lagt til fortiden. Man kan se for seg et strukturmønster fra en form for universalfortelling eller en «urtekst». Funksjonene er lett gjenkjennelige og vi kan se lignende strukturer ikke bare i eventyr, men også i tekster fra helt andre sjangre. Sammenligningen fra tekst til tekst er også svært interessant fordi den kan peke på endringer tillagt karakterene som utfører funksjonene. Sagt på en annen måte kan arketyperiske skikkelser utøve ulike funksjoner i forskjellige tekster. Dette kan peke på teksteksterne endringer der visse arketyperiske symboler har fått sin status forandret.

4.5 Oppsummering

Vladimir Propp forsket på russisk folkediktning og satte lys på tekstlige strukturer. Han satte opp et system som fokuserer på undereventyrets strukturelle oppbygging. Undereventyret er et eventyr der handlingen er preget av noe underlig og overnaturlig, og man følger ofte en helt og hans kamp mot en overnaturlig overmakt. For å gjøre dette mottar helten magiske hjelpemidler og må gjennomgå en rekke umulige prøvelser. Strukturanalysen av eventyret forfekter en formlikhet der funksjonen som enhet og tekstdel, er viktigere enn hvilket motiv den består av. Propp så på eventyrene som avstamminger fra religiøse myter, men at de hadde vært gjennom en rekke forandringer gjennom historiens løp. Siden de i utgangspunktet var muntlige fortellinger har eventyrene forandret seg fra forteller til forteller og spredt seg over store geografiske områder. Propp mente at strukturoppskriften avslørte en rekke fast bestemte funksjoner som alltid opptrer på samme sted i fortellingen. I undereventyr, er disse funksjonene alltid tilstede, men utføres av ulike arketyper. Denne endringen i arketypenes funksjonstilknytning kan sees i sammenheng med endringer i teksteksterne verdier og holdninger. At denne strukturen finnes i så mange tekster fra et så stort geografisk område mener Propp underbygger teorien om at de viser tilbake til en form for universalfortelling. En sammenligning med psykoanalytisk teori viser at eventyrstrukturens dramaturgi i stor grad minner om C.G. Jungs individuasjonsbegrep og Joseph Campbells teori om Monomyten.

5. Monomyten – Joseph Campbell

Forrige avsnitt redegjør for Vladimir Propps forskning på undereventyret og presenterer en oppskrift for sjangeren, som består av en rekke faste funksjoner som utgjør en regelmessig struktur. I fantasy-kapittelet, nevner oppgaven hvordan fantasy som sjanger har sprunget ut av eventyret, som igjen har kommet fra myten. Der Propps teori dreier seg om undereventyret og redegjør for en detaljert struktur for alle tekster innenfor denne sjangeren, kom Joseph Campbell med en egen strukturform for myten, som ligner Propps, men som går dypere inn i symbolandskapets betydning. Dette avsnittet vil forklare Campbells teori som tar utgangspunkt i psykoanalysens tolkning av myten. *The Hero of a Thousand Faces* (Campbell 1973, første gang utgitt i 1949) handler om myten og dens tradisjonelle oppbygging. Joseph Campbell (1904-1987) tar utgangspunkt i et mangfold mytiske tekster når han legger fram sin teori om *Monomyten*, som kan forklares som en arketypisk mytestruktur. Dette avsnittet vil forklare teorien om monomyten med fokus på dens tre hoveddeler og på hvordan arketyperne har påvirket teorien. Dette fokuset inkluderer begrep og teorier fra både Propp og Jung. Fellestrekket for alle tre teoriene er deres fokus på en kollektiv underbevissthet som kilde til kreativitet, gjenfunnet i kultur, kunst og myter. Også her brukes undereventyret «Kongsdøtrene i berget det blå» (1996) for å gi et bilde på en enkel versjon av monomytens struktur. Dette viser at Campbells og Propps strukturformer er anvendelig på samme eventyr.

5.1 Eldgamle psykologiske fortolkninger

Joseph Campbell (1973) vil vise at religiøs og rituell litteratur, bygger på en felles myte, eller grunntekst, det vil si den første teksten av sitt slag, som han kaller *monomyten*. Monomyten handler om den guddommelige heltens reise mot sin skjebne som en frelserfigur. Utviklingen monomytens helt gjennomgår på sin reise, er strukturelt lik den barnarketypen gjennomgår i løpet av sin utviklingsreise til heltearketypen. Monomyten er oppskriftsmessig lik Propps analyse av undereventyret, der hver funksjon har en fast rekkefølge og danner en helhetlig struktur. Monomyten framstår som en overordnet arketype av heltefortellingen. Den kommer igjen i utallige varianter, både på lavere plan (eventyret) og i opphøyede former (religiøse myter). Monomytens innhold oppstår ut ifra prosesser som ifølge psykoanalytikere som Jung er forankret som kreative krefter i ethvert menneskes psyke, og har manifestert seg i forskjellige kulturer over generasjoner. De kommer til syne som symboler i kunst og fortellinger fra ulike kulturer og religioner. Joseph Campbell er overbevist om at myten og

dens symboler er produkter av det underbevisste, og at denne underbevisstheten er den kreative kilden der all diktning er hentet fra. Han (s.255) omtaler de arkaiske mytene som psykologisk materiale som er «feiltolket» og biografisk nedtegnet. Våre forfedres underbevissthet dannet altså bilder som ble omgjort til myter og sagn med innhold som ble tillagt konkrete betydninger av noe overnaturlig, mystisk og ofte hellig. Dette medfører at de første mytene, som Campbell mener er grunnlaget for alle verdens senere myter, kan forståes som eldgamle psykologiske fortolkninger. Campbell (1973) understreker likhetene i mange av historiens store myter, og mener at de kan leses som variasjoner av samme tekst. Denne tilnærmingen til myten minner om Vladimir Propps forskning på undereventyret og dets funksjonsoppskrift. Hans teori tar utgangspunkt i at alle fortellinger er bygget på føringer fra den første fortellingen, en fortelling som er skapt av a priori symbolforestillinger hos mennesket (Propp, 1984). Det var disse symbolforestillingene C.G Jung kalte for arketyper. Den første myten, monomyten, kan altså oppfattes som en arketypisk myte. I redegjørelsen for Propps strukturteori viser arketyperne seg som tett forbundet med ulike funksjoner, men med rom for forandring når det gjelder teksteksterne verditilknytninger.

5.1.1 Monomytens symbolikk

Med utgangspunkt i tanken om at all litteratur bygger på bearbejdede observasjoner av samfunnet og menneskene rundt oss, mener Campbell (1973, s.29) at det moderne mennesket med den realistiske forfattertradisjonen sympatiserer og får utløp for en klage trang som er bygget opp og undertrykt i oss. Han mener at den realistiske litteraturen utgjør en ekstremt virkningsfull tragediekunst som overskygger selv den fra antikken. Han går sånn sett langt i å knytte den realistiske forfattertradisjonen opp imot en forventningsfull pessimisme. Denne holdningen, at livet er en ferd mot stupet og at alle er dømt til å feile, mener han at ødelegger holdninger til positive fortellinger. Der han sammenligner realismen med tragedien, slår han et slag for at det moderne mennesket må gjøre et forsøk på igjen å *forstå* komedien. Med komedien mener han ikke den moderne komedien, men sikter til antikkens komedie. Et verk med stigende dramaturgisk oppbygging og en positiv moral. Campbell (s.30) mener at grunnlaget for å se komedien som noe mer enn satire, eller eskapistisk lykketenkende litteratur, ikke er tilstede. Moderne mennesker kan ikke ta komedien alvorlig. Her trekker han fram antikkens komedie. Med sin «stigende» struktur, og sin lykkelige slutt, viser den til en overskridelse av den tradisjonelle syklusen hos mennesket som de fleste kjenner igjen i

tragedien. Veien fra tragedien og over til komedien symboliserer en rekke interne hindre som ligger skjult under overflaten.

Komediens funksjon i samfunnet er ifølge Campbell (s.30) å kaste lys over de utfordringene som venter mennesket når det søker å oppnå en høyere forståelse og tilværelse. I et litterært verk symboliserer heltens ferd gjennom en farefull labyrint individets søken etter mening og lykke i livet. Utfordringene som komedien viser fram er hovedsakelig mentale og dermed symbolske. Slik forklarer Campbell at de representeres av handlinger og vesener som oppfattes som fantastiske og overnaturlige (Campbell, 1973). Denne psykoanalytiske tilnærmingen er grunnlaget for Campbells forskning på mytisk litteratur. Mennesket må igjen forstå de underliggende verdifaktorene som eventyrene og mytene baserer seg på. Med begrepet *monomyten*, peker Campbell på en arketypisk tekstsjanger som omfatter all litteratur som følger en stigende struktur, slik som i eventyrene og i store deler av de religiøse mytene. Selv om tekstene kan bestå av strukturer med forskjellige funksjoner og verdier i forhold til fortellingene de hører inn i, går de arketypiske bildene og strukturene igjen. I denne teksttypen er det stort sett alltid snakk om en helt som beveger seg fra en ubetydelig, lavtstående, til en opphøyet status, som Campbell mener symboliserer overskridelsen av realismens normer.

5.2 Monomytens oppbygging

5.2.1 Separasjonen

Oppbyggingen av Monomyten er strukturelt sett en forenkling av den oppskriften Propp legger til grunn for undereventyret. Der Propp (1984, s.83) presenterer syv deler som til sammen utgjør grunnlaget for eventyrstrukturen, nevner Campbell (1973, s.30) tre overordnede deler. «The standard path of the mythological adventure of the hero is a magnification of the formula represented in the rites of passage: *separation–initiation–return*: wich might be named the nuclear unit of the monomyth» (Campbell, 1973, s.30). Denne oppbyggingen ligner også som nevnt den fra dannelsesromanen, med fasene «hjemme», «hjemløs» og «hjem igjen» (Andersen, 2012, s.229). Heltens separasjon fra det vi kan forstå som «startsonen» er utgangspunktet for hver fortelling med tilhørighet til monomyten. Vanligvis er stedet der eventyret starter preget av urolighet, en konflikt som må løses for at lykken og freden skal vende tilbake. Man kjenner igjen dette utgangspunktet fra Propps struktur. Her finnes det en sentral skikkelse som skal overrekke heltens guddommelige

utfordring. Helten kan motta dette oppdraget fra en som er direkte rammet, som for eksempel en konge som utlover belønning for å redde datteren hans fra et ondt troll, eller fra en symbolsk og mer guddommelig representerende budbringer, som en engel eller et magisk dyr.

I «Kongsdøtrene i berget det blå» (1996) har kongens tre døtre forsvunnet i en «snefloke», etter at de befant seg i hagen for å plukke blomster. Soldaten, som er helten i dette eventyret drømmer at han skal ut for å finne de tre prinsessene. Han drømmer den samme drømmen tre netter på rad, og får samtykke fra moren om å oppsøke kongen. Kongen har allerede sendt ut en kaptein og en løytnant for å lete etter døtrene sine og kan kun tilby soldaten en dram på flaska og mat i sekken. Soldaten har altså et dårligere utgangspunkt for reisen, men tar allikevel fatt på reisen for å finne kongsdøtrene. Campbell (1973, s.30) kaller denne fasen av myten for *separasjonen*. Denne sekvensen dreier seg om at helten må tre ut av sin trygge sfære og søke det ukjente, der nøkkelen til å løse det forestående problemet ligger. Typisk for denne delen av fortellingen er at heltens utgangspunkt for reisen er dårlig og at oddsene er imot ham, noe som i «Kongsdøtrene» underbygges av soldatens tomme lommebok og hans konkurrenter og følgesvenner, kapteinen og løytnanten, som begge er av høyere militær rang.

5.2.2 Innvielsen

Etter å ha forlatt «startsonen», må helten tre over grensen til en ukjent verden. For å være forberedt på denne reisen, mottar helten ofte hjelp av en mystisk skikkelse med magiske krefter. Dette er en arketype man ofte kjenner igjen som en vis gammel mann eller dame. I Propps strukturteori presenteres denne arketypen som del av en funksjon. Han kaller den «daritel» (Propp, 1984, s.77), altså giver eller hjelper. Hjelperen sitter på mystisk kunnskap som er sentral for heltens utvikling og symboliserer gjerne en prøvelse for helten til å vise seg verdig sitt kall. Ifølge Campbell (1973, s.77) kan denne hjelperen forstås som en personifisering av heltens skjebne. Møtet mellom helten og hjelperen er derfor en nødvendig del av monomytens struktur. Etter å ha mottatt lærdommen fra denne hjelperen, er helten klar for utfordringene som venter langs veien.

I *The Hero of a Thousand Faces* (s.77) forklarer Campbell overgangen til det ukjente som en overveldende opplevelse for helten. Han kaller avsnittet «In the Belly of the Whale», fordi heltens reise over terskelen til det ukjente er som om han blir slukt hel.

The idea that the passage of the magical treshold is a transit into a sphere of rebirth is symbolized in the worldwide womb image of the belly of the whale. The hero, instead of conquering or conciliating the

power of the threshold, is swallowed into the unknown, and would appear to have died. (Campbell 1973, s.90)

Heltens utfordring blir nå å vise sitt sanne jeg og kjempe seg ut av den mørke tilværelsen i monsterets mage. Campbell (1973, s.91) eksemplifiserer med en av fortellingene om Herkules, Zevs sønn som var halvt mann og halvt gud. I sin kamp mot Poseidons havmonster ved Troja, stuper Herkules ned i gapet på uhyret og kutter seg ut innenifra. I «Kongsdøtrene i berget det blå» (1996), inntar Soldaten trollenes rike gjennom et firkantet hull i bakken. Der må han orientere seg i en ny verden og finne trollenes slott der kongsdøtrene holdes fanget. Hvalens mage kan også symbolisere gjenfødelse. I magen befinner livmoren seg, organet der nytt liv begynner. Campbell (1973, s.90) mener denne sekvensen symboliserer døden for heltens opprinnelige, uferdige form, og begynnelsen for den arketypiske helteskikkelsen. Jung (1975, s.20) skriver om hvordan barnearketyper må utvikle seg, og internalisere de kravene og forventningene han er stilt overfor, før han kan forvandles til heltearketyper. I den ukjente dimensjonen kvitter helten seg med sin gamle form og begynner sin utvikling gjennom en rekke prøvelser.

Denne delen av monomyten fortøner seg gjerne som en gradvis tiltakende styrkeprøve. Skal han passere disse prøvelsene, forutsettes det at helten er i besittelse av noen spesielle egenskaper. Et interessant aspekt av dette er hvilke egenskaper som kommer til syne i ulike fortellinger. Vladimir Propp (1984, s.9) peker på tidens stadige påvirkning på «urfortellingen» og hvordan enkeltelementer gradvis endres fra forteller til forteller. At den muntlige tradisjonen for overlevering av tekst besitter en didaktisk dimensjon som forfekter visse egenskaper. Disse egenskapene endrer seg med tiden etter teksteksterne idealer. Campbell (1973, s.26) holder disse egenskapene for å være symboler for den utviklingen individet må gjennom for å oppnå *katharsis*, eller renselse. For eksempel viser Herkules mot og handlekraft ved å kaste seg inn i gapet på monsteret ved Troja. Et annet eksempel er kristendommens frelserfigur Jesus. I dette tilfellet er fromhet, omtanke og anlegg for uendelig tilgivelse fremmet som heltens ypperste egenskaper. Heltens nødvendige egenskaper for å bli opphøyet, peker også på at han er helt spesiell i forhold til andre mennesker. Campbell (s.30) mener dette understreker heltens naturlige bånd til det guddommelige, ettersom han symboliserer Gud i menneskeform. Egenskapene som er forbeholdt helten symboliserer også noe «riktig» eller dydig, i og med at de er knyttet opp mot helten og dermed Gud. Soldaten i «Kongsdøtrene» tar som nevnt følge med sine to overordnede i jakten på prinsessene. Han viser selvsikkerhet ved å velge sin egen vei og viser kløktighet ved å bruke maten han har i

taska til å sørge for at han og reisekameratene kommer seg trygt forbi både bjørn og løve i jakten på prinsessene.

Mot slutten av prøvelsenes vei, støter helten i mange av monomytens varianter på det Campbell omtaler som en av de største utfordringene. Han (s.109) kaller det for «møtet med gudinnen». Vi kjenner det igjen som et møte med en kvinnelig arketype som fremkaller en følelse av trygghet eller nummenhet hos helten. Campbell, i likhet med Jung skiller mellom animatyper. Oftest opptrer denne anima-skikkelsen i form av en god morsfigur eller en gudinne, men den kan også framstilles gjennom en mektig heks. Flere religioner og kulturer tillegger morsarketypen en didaktisk funksjon som skal rettlede tilhørerne. I andre tilfeller er anima-skikkelsen framstilt som en fristerinne. Hun kan enten symbolisere infantil trygghet som en mor, eller en lokkende, tiltrekkende kvinne med seksuelle assosiasjoner. Freuds Ødipus-teorier bygget på tanken om at barnet hadde et underliggende seksuelt begjær for morsskikkelsen som påvirket psyken (Campbell 1973, s.5-6). Uansett symboliserer ofte både morsfiguren og fristerinnen en tilstand av nummenhet som helten må overkomme i sin ferd mot målet. Campbell (s.110) understreker dette med å vise til animafigurer som settes i forbindelse med søvn, blant annet Tornerose og Brynhilde. Også i andre eventyr assosieres anima med søvn. I «Kongsdøtrene i berget det blå» (1996) har kongsdøtrene blitt hentet under jorden for å lyske de tre trollene, slik at de sovner. Når soldaten kommer til unnsetning, hjelper de også soldaten på denne måten, slik at han kan kappe hodene av trollene med de magiske sverdene som finnes i trollslovene.

Etter møtet med den store anima må helten søke å gjenforenes med det Campbell (1973, s.130) omtaler som «The Father». Han sikter til den store farsarketypen som symboliserer Gud. Ikke bare er dette konkrete møtet representert i mange ulike versjoner av monomyten, men det gir også et bilde på den tilstanden som Campbell mener leseren av eventyr og myter søker å oppnå. Etter å ha gjennomgått den lange, farlige veien med flere prøvelser kan sønnen endelig forenes med den hellige farsskikkelsen. Også her ser vi den historiske påvirkningen skiftende samfunn har hatt på tekstene, og hvilke verdier som ligger til grunne for funksjonene deres. Mange av de gamle samfunnene der mytene stammer fra, var bygget på en patriarkalsk grunnholdning. Når barnet, eller helten, skal tre inn i farens sfære, forutsettes det at han har bestått prøvelsene han har gjennomgått underveis. Prøvelsene blir dermed å anse som stasjoner for renselse, slik at sønnen er verdig å forenes med faren. At helten er klar for å ta fatt på farens embete, er i flere gamle kulturer det sikreste tegn på at han er voksen. Bildet

på sønnen som trer inn i farens plass kan tolkes som et bilde på en kulturell modningsprosess som kan sammenlignes med monomytens stigende «spiralstruktur».

5.2.3 Tilbaketuren

Når helten har nådd målet og har blitt forent med det guddommelige, gjenstår turen tilbake til sivilisasjonen. Den nå opphøyede, ferdigutviklede helteskikkelsen må forlate høyden av sin tilværelse for å tre inn igjen hos sine egne. Dette er en paradoksal forandring, som i overført betydning kan leses som det opplyste, fullendte menneskets tilbakevending til samfunnet, en endring som kan være vanskelig. I myten vises det ofte gjennom at helten må hjelpes ut av reisens endestasjon, og tilbake til stedet der alt startet. Campbell (s.211) peker på at helten ved dette punktet ikke alltid ønsker å vende hjem, og dermed igjen er avhengig av hjelp av sin magiske hjelper fra starten på reisen. I «Kongsdøtrene i berget det blå» (1996) må for eksempel soldaten lure følgesvennene fra starten på reisen, ettersom de ikke ønsker at han skal komme tilbake fra trollenes rike i det hele tatt og forsøker å ta livet av ham. Campbell (s.217) omtaler denne delen av monomyten som spesielt vanskelig.

How teach again, however, what has been taught correctly and incorrectly learned a thousand thousand times, throughout the milleniums of mankind's prudent folly? That is the hero's ultimate task. How render back into light-world language the speech-defying pronouncements of the dark? How represent on a two-dimensional surface a three-dimensional form, or in a three-dimensional image a multi-dimensional meaning? (Campbell, 1973, s.218)

Stedet der reisen starter og det ukjente stedet helten trer inn i, framstilles som to forskjellige verdener. Den ene verdenen - den virkelige verden forklares som todimensjonell, mens den andre, symbolske verden er tredimensjonell. Campbell (s.217) mener grunnen til at den ukjente dimensjonen må utforskes, er at disse dimensjonene i virkeligheten er to sider av samme sak. Det vil si at den symbolske verden finnes som en glemt del av vår nåværende virkelighet. Det dyrkjøpte budskapet individet til slutt kan trekke ut av en utforskning av «gudenes landskap» (som er mytelandskapet) må dermed omformes til en forståelig form når han vender tilbake til omverdenen. Hvordan helten kommuniserer sitt budskap er avgjørende for om han lykkes eller ikke i sitt oppdrag. Paradokset som oppstår når helten skal kommunisere sitt «tredimensjonale» budskap på en «todimensjonal» plattform, er ifølge Campbell (s.218) den største prøvelsen. Når omverdenen kaller ham gal, kan helten fort fristes til å overlate den til seg selv og forbli i sin himmelske opplyste tilværelse. Nøkkelen til endelig suksess ligger for øvrig i den tilstanden som de fleste religioner bygger på, nemlig

overbevisning og disiplin i sin tro. Når helten har forent seg med Gud, må han stå ved sin sak og vedkjenne sin kunnskap.

5.3 Forholdet mellom tekst og individ

Campbell bygger sin teori på grunnlag av en oppfatning om at de første mytene inneholdt arketyper som var produkter av de arkaiske menneskenes underbevissthet. Dette er en oppfatning han deler med blant annet Jung og Freud. Jung forfektet at underbevissthetens prosesser gjør seg synlige i gjenvendende symboler fra religioner og kulturer på verdensomspennende basis. I tråd med Propps senere forskning, mener både Jung og Campbell at denne symbolverdenen utgjør grunnlaget for litteratur med slektskap til myten, eventyret og komedien. Campbells overbevisning er at mennesket gjennom utforskning av dette symbollandskapet skal kunne forstå seg selv på et overordnet nivå. Kort sagt er Campbells budskap at individet gjennom å lese slike tekster, skal lære å kjenne seg selv. Han går langt i å sammenstille leserens tekstlige utbytte med Jungs individuasjonsprosess. Videre setter han ikke noe klart skille mellom den tekstinterne helten og leseren selv. Helten i fortellingen og de utfordringene han må komme seg igjennom, behandles som et symbol for leseren. Når helten omsider, etter sin lange prøvelsenes vei, kan forenes med sin guddommelige farsskikkelse, er dette en metafor for at leseren har kartlagt sine underliggende prosesser og dermed forstått Selvet. Implisert i dette synet, ligger tanken om at en slik lesning av komedien er en prosess der individet kan forstå hvordan å forbedre seg selv.

5.4 Oppsummering

Joseph Campbell presenterer i *The Hero of a Thousand Faces* teorien om monomyten, en strukturoppskrift som han mener er relevant for alle myter og lignende tekster som sagn og eventyr. Bak teorien om Monomyten ligger tanken om at mytene inneholder symboler som har sprunget ut ifra en felles menneskelig underbevissthet. Disse symbolene står for psykiske hindringer som subjektet må forsere før det kan overskride grensene som den realistiske litteraturen setter for mennesket. Monomyten består av tre hoveddeler, *separasjonen*, *innvielsen* og *tilbaketuren*. De tre delene forklarer hvordan heltens ferd fra startstedet, gjennom det ukjente og tilbake til utgangspunktet, former helteskikkelsen, samtidig som leseren av myten oppdager underbevisste sider ved seg selv. Dette underbevisste budskapet framstilles ofte i form av arketyperiske bilder og kjente assosiasjoner knyttet opp imot disse.

Denne oppdagelsen gir ifølge Campbell leseren en kunnskap som er et produkt av en kollektiv historisk underbevissthet.

5. 5 Før analysen

De tre teoretikerne oppgaven har gjennomgått til nå, særlig, Jung og Campbell, er alle myteteoretikere med felles grunnlag i en tanke om et symbolspråk som reflekteres i mytene. Videre i oppgaven vil teoriene deres bli brukt i en analyse av Siri Pettersens fantasy-trilogi, *Ravneringene* (2013-2015). Oppgaven har vist at en psykoanalytisk tilnærming til myten forsøker å forklare dens symbolikk som et resultat av indre, underbevisste krefter i mennesket. Grunnen til at myteteorier som disse er interessante for å analysere en fantasy-serie, er at så mange av dens motiver og estetiske landskap, er hentet fra verk som myter, eventyr og sagn. Dermed kan en psykoanalytisk tilnærming gi et fruktbart blikk på fantasy-landskapets estetikk som noe som både er historisk, nåtidig relevant og symbolsk. Jeppe Sinding Jensen understreker i «Introduction to Part II» fra *Myths and Mythologies. A Reader*, at psykoanalytisk myteteori gjennom sin natur som en analyse av psyken begrenser den til å dreie seg om enkeltindividet. «But the main characteristic of a psychological approach is that it interprets and explains myth from the perspective of the individual *only*, that is, it applies an individualist methodology.» (Jensen, 2009a, s.125) Psykoanalysens fokus på enkeltindividet og dets indre prosesser kan virke ekskluderende i et samfunnsperspektiv. Samtidig er få av myteteoriene som er gjennomgått i denne oppgaven egnede til å utelukke det dialektiske forholdet mellom myten og samfunnet. Psykoanalysens tilnærming til myten, med fokus på den individuelle forklaringen som mytens symbologi har oppstått ut ifra, kan forklare historisk påviselige «trender» innenfor symbolikk i diverse religioner og kulturer. Teorier med utgangspunkt i psykoanalysen forklarer symbolbruken som et resultat av noe kreativt, underbevisst som tilsynelatende er til stede i alle mennesker. Dette gjelder for eksempel Mircea Eliade og Bronislaw Malinowski, som behandlet myten som en slags kodifisering av menneskelig religiøsitet og normdannelse (Svalastog, 1992. s.33-35). I artikkelen «Wilderness and Mythology» (2012) reflekterer Laura Feldt over forskningens tilnærming til mytens kosmiske dimensjon.

As pointed out by Catharina Raudvere, in the post-Foucaultian field of the study of religion, 'cosmology' has been replaced by terms such as mentality, lifeworld, and ideology. This change is related to the influence exerted by related fields such as sociology, anthropology and the history of

mentality, and the concomitant greater focus on the contexts of concepts, multi-dimensionality, and visible actors (Raudvere 2009). as well as to the general influence of (post-)poststructuralist studies of religion in the humanities (Stausberg 2009). (Feldt, 2012, s.7)

Mytens kosmiske dimensjon, det vil si skapelseshistorier, har blitt gjenstand for flere subsjangere innenfor religionsforskningen. Feldt forklarer denne siden av myten gjennom begreper som ideologi og mentalitet, altså begreper som speiler det individuelle, men også det kollektive. Mytens innhold reflekterer altså sider ved mennesket som ikke kun gjelder for individet, men også for samfunnsskikk og medmenneskelighet. Dermed forklarer en studie av de psykologiske sidene ved myten også historiske og kulturutformende sider hos mennesket. «At all levels of human experience, however ordinary, archetypes still continue to give meaning to life and to create ‘cultural values’.» (Eliade, 1974, i Svalastog 1992, s.36). Gjennom sin strukturalistiske tilnærming til folkediktningen, påviste Vladimir Propp også spor etter normative sider ved undereventyret. Dette kom fram gjennom gradvise endringer hos eventyrets helter og skurker, ettersom fortellingene ble overrakt fra en generasjon til neste. Fantasy-sjangeren bygger på grunnleggende elementer som ligner myten og eventyret, både gjennom fortellingens struktur og den generelle fravikelsen fra det realistiske. Tzvedan Todrov, Rosemary Jackson og Christine Brooke-Rose er blant de som peker på det «uvirkelige» som et hovedkriterium for at litteratur skal kunne kalles fantastisk (Cornwell, 14, s.1990). Dette viser til en følelse av uenighet mellom det man leser og det man kjenner som virkelighet. Tekstens interne univers oppfattes gjerne som magisk eller unormalt. Det settes gjerne et klart skille mellom den virkelige verden og den såkalte sekundærverdenen. På denne måten opphører visse krav stilt av en realistisk forventning og dermed åpner mulighetene for det Joseph Campbell (1973, s.29) omtaler som en overskridelse av de tragiske, realistiske normene. Dette åpner for en sammenligning mellom sekundærverdenen og det Campbell og andre myteforskere betrakter som «symbolverdenen». Gjennom å følge heltens reise gjennom den magiske verdenen i en fantasy-fortelling, vil man kunne oppnå samme positive effekt som ved å lese en myte og forstå budskapet i symbolverdenen den inneholder.

En av tankene som har fungert som drivkraft bak oppgaven er at man gjennom å bruke psykoanalytisk myteteori, som ved Jung og Campbell, kan finne aktuelle sider ved moderne litteratur som bygger på mytenes og eventyrenes arketyper. Spørsmålet er om slike funn kan vise spor av historisk gjengående, eller tidløs kreativitet. Gjennom å analysere Ravneringene-serien ut ifra myteteorier som fokuserer på symbolikk innenfor religion og kultur, finner man igjen flere motiver for sammenligning, som ravnene, Evnetreet i rådssalen i Mannfalla og

selve ravneringene. Siri Pettersens *Ymslanda*, er en verden fullspekket med assosiasjoner til norrøn kultur og mytologi. Selv om handlingen for serien ikke er bygget på noen spesiell saga eller noe kjent tema fra norrøn kultur, er den norrøne symbolikken og estetikken avgjørende i leserens bilde av *Ymslanda*.

Den norrøne mytologien er bygget særlig på myter om æsene, som ble dyrket som guder i Norden før kristendommen tok over med sin monoteistiske lære. Æsene holdt verdensbildet i balanse ved å stadig utfordre jotnene, deres mytologiske motstykke, som holdt til i Utgard, til kamp. Æsene og jotnene var personifiseringer av urkreftene slik de førkristne menneskene i Nord-Europa forsto dem, og blant annet naturkatastrofer ble tolket som kamper mellom gudene og jotnene. Når det var tordenvær, var det for eksempel Tor som red over himmelbroen *Bivrost* til Utgard for å kjempe mot jotnene (Munch, 1996, s.62-65). Joseph Campbell (1973, s.90) påpeker de gamle samfunnenes tendens til å mystifisere det ukjente. Det som fantes utenfor umiddelbart gjenkjennelige geografiske områder, ble ofte tillagt en aura av usikkerhet. Slik peker han på at mange kulturers mytologiske skyggesider symboliserer det ukjente og det fremmede. Jan Peter Schjødt (2012) understreker mytens tendens til å beskrive sider ved virkeligheten gjennom egne verdener.

That is what myth is all about: they construct worlds which are in many ways reflections of reality, although certainly not 'mirrors' of reality, so that they may be manipulated in rituals. In most religions, several such worlds are imagined, usually because the uncontrollable has several aspects.. Therefore we most often meet at least two 'otherworlds' in religion, namely that of the benevolent gods, the positive forces, and that of the demons, the negative forces. (Schjødt, s.194, i Feldt, 2012)

Arketyperne kan forklares som disse fordreide beskrivelsene av virkeligheten. De er komponentene mytene består av. Ved se på *Ravneringene* som en moderne myte, vil man også kunne se seriens symbolandskap. Bøkene i serien har, som Schjødt peker på som et mytisk trekk, to forskjellige verdener i tillegg til det som skal forestille den virkelige verden. Den fargerike verdenen *Ymslanda*, der Evna har en magisk innvirkning, som motpol til *Dreysil*, de blindes verden, der Evna er forsvunnet. Man kan i tråd med psykoanalysens myteforståelse, lese arketyperne man møter i bokserien som «twisted mirrors of reality». Man kan også tolke disse to verdenene som forskjellige plan i det norrøne kosmos. En slik tolkning kan forklare ætlingene som jotnene i Utgard, mens De blinde kan anses som gudene i Åsgard. Den skjeve fordelingen av Evna har imidlertid snudd om på hvilken verden som oppleves som den positive dimensjonen, og hvilken verden som er fryktet. Å lese serien som en forvrengt avspeiling av virkeligheten, på samme måte som man tolker myten, åpner for tolkningsrom

for arketypenes opptredener og funksjoner som reflekterer det teksteksterne samfunnet, så vel som bøkens handling. Pettersen kombinerer det mytologiske og det samtidige, hverdagslige, og skaper et bilde av noe norrønt, men også nordisk.

5.5.1 Norrøn inspirasjon

Fremmedfrykten står sterkt i Ymslanda. Pettersen kaller menneskene i boka blant annet *embling* og *odinsbarn*. Både *Embla* og *Odin* er kjente mytologiske skikkelser i gammel norrøn troslære. Embla var den første kvinnen, mens Odin var Allfaderen, den ypperste æsen. Begge to var i norrøn mytologi skapt ut av urkjempen *Yme*, en skikkelse som bærer samme navn som kjempen som skapte Ymslanda. Pettersen har flettet sammen forskjellige navn og skapninger fra norrøn mytologi og tillagt dem en ny mening (Munch, 1996, s.60). Ymslanda blir på den måten preget av norrøn estetikk, gjennom assosiasjoner i form av navn og symbolikk. Dette bidrar til en tolkning av bøkens verdener som de tre verdensplanene i den norrøne mytologien. Pettersen trekker også tydelige linjer til kristendommen i sitt Ymslanda. Særlig gjennom å peke på kristendommens påvirkning på det europeiske kontinentet og den romersk-katolske kirkens historie med avlatshandel. Ved siden av flere konkrete henvisninger til både førkristen- og kristen mytologi og kultur i utformingen av Ymslanda, har Pettersen bygget hele historien om protagonisten Hirka og hennes reise gjennom ravneringene på et mytologisk fundament. I tillegg til å bruke seg av forskjellige myter, mytiske figurer og mytetolkninger, har Pettersen blandet fortellinger fra forskjellige kulturer og spilt på historiske tolkninger og bearbeidelser av disse. Som i andre verk innenfor low-fantasy, leser vi i Pettersens bøker om å bevege seg mellom verdener og universer. At fortellingen om ravneringene tar utgangspunkt i en annen verden enn vår egen, men at vår egen verden implementeres som en reell del av Hirkas reise, tillater en fantasifull bruk av myter, der diktning og intertekstuelle referanser krysser hverandre.

Det kommende kapittelet vil forklare den mest sentrale ikke-personifiserte arketypen i *Ravneringene*. Denne arketypen er *Evna*, den magiske kraften som hele verden dreier seg rundt i serien. Jeg vil forsøke å forklare denne kraften som et symbol på det guddommelige, og undersøke *Evna* som arketype. Blant symbolisert gjennom kulturelle referanser fra de norrøne mytene. Videre vil jeg også se på skillet mellom *Evna* som arketypisk symbol og *Evna* som en konkret kraft.

6. Evna som arketype

6.1 Symbolisert gjennom stein

Hirka trodde et øyeblikk han hadde slått henne. Kroppen hennes ble lammet og hun skulle til å falle, men ble stående mot sin vilje. Halvt hengende. Ubevegelig. Blodet hennes strømmet gjennom årene, som om Stridrenna raste gjennom kroppen.. Hun trodde kroppen skulle rives i biter. Hun var i ferd med å dø.

Så kom tiden.

Hirka så de grønne bladene bak Rime bli gule, røde. De falt fra trærne, visnet og døde. Snøen kom. Den smeltet. Det kom nye skudd og de ble grønne igjen. Hun så borgen reise seg på Vargtind, hun så folk bli født, leve og dø. Hun så en liten gutt løpe etter jentene og dra dem i halen. Han ble far. Han døde. Det ble høst. Borgen falt. Himmelen raste og gråt. Ravner seilte forbi, med regnbuer i de svarte vingene. Alt ble pakket inn i snø. Alt var evig. Og det var nå. Og hun så alt uten å ta blikket fra Rime. Evna tok seg fram i kroppen hennes til de innerste delene. (Pettersen, 2013, s.155)

Da Hirka for første gang føler på Evna, både ser og føler hun tidens og naturens gang. Beskrivelsen av en skapende kraft som bryter med tiden, ligner Jungs (1963, s.101) beskrivelse av arketyperne som kreative krefter som går utenfor tiden.

Evna beskrives som en magisk kraft som strømmer gjennom Ymslanda. Den framstilles som en blanding av flere naturkrefter, og kan til tross for å være en ikke-konkret substans, sammenlignes dels med oljen i vår egen verden, og dels med ferskvannet. Begge gir de et bilde på at Evna symboliserer rikdom og velstand i Pettersens univers. Troslæren i Ymslanda sier at Seeren, en blind som gikk imot sine egne, skjenket ætlingene Evna og at han fortsatt beskytter dem fra de blinde. I utgangspunktet er den en positiv kraft med livgivende og magiske evner, men på grunn av dens verdi, er de med kjennskap til Evna ute etter å isolere den, og beholde den for seg selv. Rådets utnyttelse av Evna kan tolkes som et bilde på en isolerende, proteksjonistisk tankegang som i høy grad er relevant for den politiske utviklingen i flere moderne samfunn. Samtidig trekker Pettersen, med Rådet og dets skyggevirksomhet, linjer til historier om trossamfunn som henter materiell profitt på det de selv behandler som hellig. Her er den katolske kirkens avlatshandel en nær assosiasjon.

Ymslendingene kaller på Evna fra jorda, altså fra steinen, når de favner. Steinen nevnes ofte i forbindelse med Evna, og den kan sann sett leses som et symbol på den magiske kraften. Seerens tre i *Eidsvaldr* er skapt av stein, ravneringene er magiske steiner som drives av Evna, og de med størst kunnskap til Evnas natur går under tittelen «steinhviskere». Ved klimakset i

Odinsbarn (2013), kommer Evnas ødeleggende kraft til syne i form av et vulkanutbrudd framprovosert av Urd, da han bruker tvang og blodmagi for å åpne porten til de blindes verden.

I forbindelse med Jungs arketypeteori er steinen, eller mineralet, knyttet opp imot alkymien. Alkymistene drev en arkaisk form for naturvitenskap og begrepet ble innført under den greske antikken. De mente med utgangspunkt i Aristoteles' elementlære at det fantes fire elementer, stein, ild, vann og luft, i tillegg til det femte, åndelige elementet *eteren*. Deres fremste mål var å skape gull ut av uedle metaller og andre stoffer og finne nøkkelen til evig liv gjennom *De vises stein*. Etter at alkymien kom til Europa på 1200-tallet, ble den stadig sterkere knyttet opp mot det mystiske og det guddommelige. Den kjemiske framstillingen av gull ble i løpet av noen hundre år omtolket til å dreie seg om å komme i kontakt med Gud. *Opus Circulatorum*, som den ble kalt, det sirkelformede arbeid, var en spiralformet oppadstigende prosess som inneholdt fire stadier av åndelig gjenfødelse (Haraldsen og Pedersen, 2017). C.G. Jung var fascinert av alkymistenes symbollære. Han fant flere sammenhenger mellom arketyper fra alkymien og fra sine pasienters drømmer. Her pekte han ut blant annet kvarterniteten i elementlæren, så vel som mandalasympolet i *Opus Circulatorum*. Han pekte på *De vises stein* som et symbol på Selvet og på alkymiprosessen som et symbol på individuasjonen. Framstillingen av Evna gjennom stein, bidrar til å framheve den som for det første, selv om den er magisk, som en naturkraft. For det andre er steinen en arketype som ifølge Jung i stadige sammenhenger peker på helligdom. Evna framstilles også som hellig i bokserien. Den tette sammenhengen med steinen kan tolkes til å understreke dette. Man kan tolke det dithen at Pettersen bruker elementet stein på en måte der arketypen viser til den mest populære assosiasjonen knyttet til det.

6.2 Symbolisert gjennom ravneringene

Steinen som symbol kommer også fram gjennom *ravneringene*, som serien har blitt oppkalt etter. Ravneringene er eldgamle steinringer med en magisk evne til transportere brukeren gjennom verdener. Ravneringene ble i sin tid satt opp av *de første*, mystiske forfedre av de blinde, og har vært lukket i tusen år siden Seerens triumf. I *Odinsbarn* (2013), har de blitt åpnet igjen, og på denne måten kommer de blinde seg inn i Ymslanda på jakt etter Evna. Som en portal som fører brukeren til en annen verden, er ringene et kraftig redskap, og omtales i bøkene som farlige i feil hender.

Man kan si at bruken av ravneringene representerer et overgangsrituale. Med utgangspunkt i Campbells myteteori, kan man lese ravneringene som en dørterskel til det han omtaler som «hvalens mage» (Campbell, 1973, s.77). Campbell mener denne sekvensen symboliserer døden for heltens opprinnelige form, og begynnelsen for den hellige helteskikkelsen. Denne prosessen kan sammenlignes med hvordan barnearketyperen må utvikle seg, og internalisere de kravene og forventningene han er stilt overfor, før han kan forvandles til heltearketyperen. Denne utviklingen vil bli grundigere presentert i analysen av Hirkas reise som arketyrisk helteskikkelse.

Ravneringene er som nevnt portaler som binder forskjellige verdener sammen. Her ser man igjen at forfatteren har hentet inspirasjon fra den norrøne mytologien og himmelbroen *Bivrost*. *Bivrost* tillater æsene, særlig Tor, å reise inn i Utgard når han har ærender å se til der. Motsatt vokter Heimdal broen for jotnene, som stadig forsøker å ødelegge Åsgard (Munch, 1996, s.73). Steinhviskeren Hlosnian, nevner at flere i lauget hans har omtalt ringene ved andre navn, blant annet *Bivrost*. «Steinleia ble de også kalt. En i lauget vårt kaller dem ‘Bivrost’, den skjelvende brua. Brua mellom verdener. ‘Steindørene’ hørte jeg da jeg var barn. ‘Blindveiene’. ‘Ravneringene’.» (Pettersen, 2013, s.601). Man kan stadig se elementer og raser fra norrøn mytologi, og hvordan Pettersen har brukt dem, og forandret stillingene mellom dem. Hun har markert et skille mellom verdenene både i tid og rom ved «den store krigen» mot de blinde, ca. tusen år før handlingens begynnelse. Vinneren av denne krigen, Ymslanda og Rådet, har stanset sin teknologiske utvikling ved en tid da det var middelalder i menneskenes verden. Menneskene har tilpasset seg en verden uten Evna, og utviklet seg mangfoldig på tusen år. De blinde har frosset i tid, både i fysisk forstand og teknologisk. Uten Evna er verdenen deres i ferd med å dø. Pettersen har på denne måten utarbeidet et alternativ til maktforholdet i norrøn mytologi, der ætlingene, altså jotunfolket sitter igjen med den magiske Evna. Uten denne er ikke de blinde, æsene, lenger i besittelse av sin guddommelige makt og verdenen deres er i ferd med å gå under.

6.3 Ravneringene som arketype

Reisen gjennom ravneringene kan også leses som en reise inn i *Selvet*. Marie-Louise von Franz, (1978, s.166) C.G. Jungs medarbeider over mange år, omtaler sirkelen, med utgangspunkt i Jungs arketypteori, som et symbol på *Selvet*. Sirkelen omfatter hele den menneskelige psyken og peker mot et helhetlig selvilde og en fullstendig harmoni. Samtidig symboliserer sirkelen rammen for arketyperen Jung kalte for *kvarterniteten*. Firetallet viser til

himmelretningene, som igjen kan tolkes som et kompass, altså et symbol for menneskets behov for indre veiledning. Aniella Jaffé (1978, s.240) peker i «Symboler i bildkonsten» på «den åttestrålige sirkeln» som et tilbakevendende symbol for menneskets orientering, og de forskjellige retningene den peker. Dette eksemplifiseres med den hinduistiske guden Brahmas fire par med øyne, eller den nevnte mandalaen. Mandalasymboler er også velrepresentert innenfor kristendommen. I de europeiske katedralenes rosevinduer, pryder mandalamønstre glassene og peker på en oppfatning av noe verdensomspennende guddommelig.

Ettersom handlingen utvikler seg i *Ravneringene*, blir det stadig viktigere for Hirka å forsørge alle folk med Evna. Evna ble frarøvet de blindes, og menneskenes verden da Naiell bedro sine egne og låste kraften fast i Ymslanda. Dette gjør at menneskenes, så vel som de blindes verden er døende. Hirkas skjebne blir derfor å gjenopprette evneårene og dermed den frie flyten av Evna. Som arketype kan man tolke Evna som verdensnavlen, eller det guddommelige sentrum (Campbell, 1973, s.40). I symbolsk forstand blir Hirkas oppdrag da jevngodt med å gjenforene alle folk med Gud. Campbell (s.39) skiller mellom den mytiske helten og eventyrhelten på grunnlag av nedslagsfeltet for deres heldedåd. Mens eventyrhelten vinner en seier på lokal grunn, som å redde landsbyen eller kongsdatteren, seirer den mytiske helten på makronivå. Hirkas skjebne som frigjører av Evnas flyt er delaktig i å plassere henne innenfor Campbells rammer for mytisk helt og frelserskikkelse.

6.4 Evna og ravneringene som symboler på det seksuelle

Ravneringene krever blod for å virke. Dette betyr at tilgang på kraften deres krever et offer. Det er heller ikke hvilket som helst blod som kan åpne dem. Brukeren må ha tilgang på *reiseblod*, det vil si blod av de første blinde. Dette er det svært få som har, men Hirka er en av dem. I kraft av å ha reiseblod er altså Hirka nøkkelen til å kunne reise gjennom ravneringene. I «psykoanalysens ånd» åpner dette for en seksuell tolkning av Evna og Hirka. C.G. Jung (1978, s.29) peker på at handlinger som består i å komme seg gjennom låste dører, ofte symboliserer noe seksuelt i drømmer. Nøkkelen låser opp det som venter på den andre siden. Slik kan Hirkas avgjørelse om å åpne ravneringene si noe om en utforskende seksuell holdning. At hun for å gjøre dette må blø inne i ravneringen, forsterker bare bildet av at åpningen av ringen kan leses som et jomfruelig overgangsrituale.

I tillegg til å beskrives som en guddommelig naturkraft, framstår Evna som en individuell kraft som farger- og farges av den personen som bærer den. Denne signaturen av Evna kan forstås som en personlig aura, noe som for eksempel de hellige ravnene i Pettersens univers

kan føle og nyte av. En slik aura er ikke forbeholdt alle, men kun noen av såkalt «blått blod», som er spesielt sterke favnere (som for eksempel Rime). Hovedpersonen Hirka har ikke blått blod, men blodet hennes er spesielt på andre måter, ettersom hun har reiseblod. Hun er halvt menneske og halvt dreyri (blind). Hun kan ikke favne, men hun kan forsterke andres kraft med Evna, noe som preger forholdet hennes til Rime, som er den sterkeste favneren i Ymslanda. Hirka og Rime utvikler en felles kraft gjennom Evna, som for Hirkas del beskrives som noe oppslukende.

Og hun så alt uten å ta blikket fra Rime. Evna tok seg fram til kroppen hennes til de innerste delene. Hun måtte låse hjertet for å bevare hemmelighetene. Hun ble vasket. Drept. Født. Det var ingen steder å gjemme seg. Hun ble sett. Gransket. Plukket fra hverandre. Hun kjempet forgivevs mot strømmen, men den ble bare kraftigere. (Pettersen, 2013, s.155)

Fellesskapet gjennom Evna blir etter hvert et bilde på kjærligheten mellom de to. Samtidig fokuseres det stadig på ulikhetene mellom dem. Disse ulikhetene som hele tiden synes å holde dem fra hverandre, gjør dem begge sterkere når de handler sammen. Når Hirka og Rime bruker Evna sammen, kan de utrette store ting med kraften den gir. En mørkere variant av Evnas seksuelle side kommer til syne når Hirka kjenner på Urds kraft med Evna. Dette er en følelse hun motsetter seg og skremmes av. Slik er det nesten som at Hirka kartlegger folks intensjoner gjennom å fysisk kjenne på kraften deres med Evna. Det kan virke som Pettersen bruker denne siden av Hirka til å spille på et av eventyrets klassiske kjennetegn, et tydelig, nesten svart-hvitt skille mellom «godt» og «ondt». Til tross for at Hirka stadig kjenner på fortvilelse og avstand til Rime over alle ulikhetene mellom dem, viser Rimes «evnesignatur» at han er en «god» karakter. Motsatt gjelder for Urd, som framstår som den minst sammensatte, og mest ensfargede skurkeskikkelsen i *Ravneringene*.

6.5 Evna som et bilde på verdensnavlen

I Seerens hus i Eidsvaldr står et steintre som sies å være Seerens egen kreasjon. Dette er et av flere eksempler på hvordan Rådet og dets historie er bygget på kjente symbolske verdier, som bidrar til å skape et kjent bilde av noe mystisk og sakralt for leseren.

Rommet de trådte inn i, var like enormt som man kunne forvente, men ingenting kunne forberedt henne på treet. Seerens tre. Det var slett ikke et tre som alle andre. Det vokste opp midt i gulvet, spant oppover og forgreinet seg rundt hele rommet som pisket blekk. Svart som natta. Skinnende blankt. Var det stein? Eller brent glass? (Pettersen, 2013, s.465)

Evna er det man kan se på som selve verdenssjelen i Ymslanda. Campbell (1973, s.40) omtaler det samme mytologiske fenomenet som «the world navel», eller verdensnavlen. Dette er et arketypisk bilde av det hellige sentrum som resten av verden bygger på og brer seg rundt. Denne arketypen avbildes som et tre i for eksempel den norrøne mytologien, der det er snakk om den hellige asken *Yggdrasil*, det kosmologiske sentrum med tre røtter som stikker ned i hver sin brønn, henholdsvis i Nivlheim, Utgard og Åsgard. Ved brønnen i Nivlheim, ligger slangen Nidhogg og gnager på roten. Dette symboliserer tidens slitasje på verden. Hos jotnene ligger den vise Mimes brønn, der Odin ofrer øyet sitt for jotnens kunnskap. Den tredje roten stikker ned i *Urдарbrunnr*, Æsenes brønn, der de samles for å holde ting. (Munch, 1996, s.63)

Man kan se paralleller mellom de norrøne gudenes ting og rådssalen i Eidsvaldr, i Ymslanda. Rådssalen er formet som en stor sirkel med en skinnende blank messingkuppel på toppen. Gjemt under bakkenivå i rådssalen ligger en ravnering, og ovenfor rådssalen står Seerens tre. Ymslandas tolv rådsmedlemmer sitter sentralt plassert ved roten av treet. Pettersen trekker her linjer til æsene og deres tolv gudeseter. På denne måten fortsetter Pettersen å kombinere mytologiske referanser med en tekstintern helligdom for å skape et omriss av noe mystisk, men kjent. Hun tydeliggjør også hvordan Rådet opphøyer seg selv til guddommelige skikkelser med referanser til den norrøne åsatroen. Samtidig plasserer hun Rådet i sentrum av Eidsvaldr, som igjen ligger i sentrum av Mannfalla. Rådet er dermed strukturelt plassert som selve verdenssentrumet, og bygges på denne måten opp som Ymslandas konkrete svar til verdensnavlen.

Campbell (1973, s.42) peker på at verdensnavlen finnes i konkret form flere steder som et resultat av diverse religioners påvirkning på verdensarkitekturen. De første store europeiske byene ble bygget lik templer, med grunnstruktur som viser til de fire himmelretningene. Store geografiske områder peker innover mot sitt religiøse sentrum, som for eksempel middelalderens kristne Europa med Roma som knutepunkt, eller Islam, der alle bønner rettes mot Mekka. I hinduismen symboliseres verdensnavlen gjennom mandalaen, en guddommelig sirkel der sentrum inneholder det aller helligste. Andre arketyperiske symboler i sammenheng med dette er kvadratet og korset. M.-L. von Franz (1978, s.166) peker på Jungs individuasjonsbegrep og mener at disse symboltypene, altså kvadrat, kors, mandala og så videre, produseres ubevisst i barnesinnet før den individuelle erfaringen har blitt kjent med dem. Dette er fordi de er arketyperiske symboler på sentrum av Selvet. Mennesket søker gjennom individuasjonen å nå sentrum av seg selv, og på denne måten oppnå psykologisk helhet. Opp igjennom tiden har symbolene for Selvet blitt internalisert i religionene de nå

representerer. Andre bilder på verdensnavlen kommer til syne gjennom solen, ferskvannet eller kornet, alle med assosiasjoner til å være livgivende. «The World Navel, then, is ubiquitous.» (Campbell, 1973, s.44) Verdensnavlen er allestedsnærværende. Dette stemmer særlig bra med inntrykket man får av Evna. I Ymslanda finnes Evna i alt og er med på å gi alt et preg av liv og magi. Når Hirka ankommer menneskenes verden, kan hun merke hvordan Evna er forsvunnet fra alle ting, noe som gjør at alt føles dødt. Det finnes altså et konkret skille mellom hva menneskene i *Ravneringene* dyrker som guddommelig, og følelsen av Evnas tilstedeværelse. Her tillater reisen mellom forskjellige universer forfatteren å lage et konkret skille mellom en sansbar og en abstrakt versjon av Evna. På denne måten opprettholdes skillet mellom det fantastiske universet Ymslanda er en del av, og det realistiske universet der menneskene bor. Evna er en arketype som eksisterer i mer enn symbolsk forstand i Ymslanda, mens den forsvinner i overgangen til menneskenes verden.

6.6 Oppsummering

Dette kapittelet har handlet om den magiske kraften Evna, og analysert den som arketype. Som arketype og symbol, har denne kraften blitt sammenlignet med noen eksempler på velkjente symboler fra forskjellige mytologier (særlig den norrøne), og analysert ved hjelp av begreper fra C.G. Jung og Joseph Campbell. Evna er særlig symbolisert gjennom bilder på stein og på trær. Steinen er et arketyrisk bilde fra alkymien og viser til De vises stein, som symboliserer evig liv og kontakt med Gud. Treet er en kjent metafor for verdensnavlen, som er verdens arketyriske sentrum og et bilde på verdenssjelen. Videre representeres også sirkelsymbolet gjennom ravneringene. Sirkelen er rammen for arketyperne mandala og kvarterniteten, som henger sammen med utforskning av Selvet og individuasjonen. Gjennom bøkens forskjellige verdener, og reisen mellom dem, kan Pettersen å sette et markant skille mellom en symbolsk og en konkret verdenssjel. Dette bidrar til å markere skillet mellom det magiske og det ikke-magiske universet. Videre bidrar Hirkas oppdrag om å gjenopprette den frie flyten av Evna til alle verdener, til å utkrystallisere henne som en helteskikkelse med rot i mytisk litteratur.

7. Hirka som arketype

Etter å ha redegjort for hvorfor Evna kan leses som et bilde på arketypen «verdenssjelen», eller «verdensnavlen», vil fokus nå bli flyttet mot Hirka og framstillingen av henne som arketype. En slik analyse åpner for flere mulige innfallsvinkler for tolkning. Dels er dette fordi myteteorierne florerer gjennom 1900-tallet, ved bidrag fra Jung, Eliade, Strauss, Campbell, Propp og Malinowsky med flere, og dels er det fordi Hirka ligner mange forskjellige arketyperiske skikkelser. Noe av forklaringen til dette ligger i at Hirka er en moderne protagonist, som skal treffe lesere med bred individuell horisont. Bronislaw Malinowsky (i Svalastog, s.34) legger seg på linje med blant andre Campbell og Propp i oppfatningen om at myten inneholder samfunnsmessige, kulturelle avspeilinger, så vel som avbildninger av menneskets indre prosesser.

Myth fulfils in primitive culture an indispensable function: it expresses, enhances and codifies belief; it safeguards and enforces morality; it vouches for the efficiency of ritual and contains practical rules for the guidance of man... (Malinowsky, 1971, i Svalastog 1997, s.34).

Hirka, som en moderne fantasy-helt, kan i tråd med denne oppgaven tolkes som nettopp en slik avspeiling av normer og forventede etiske verdier. Denne tolkningen forsterkes gjennom den antatte majoriteten i lesergruppen Pettersen når ut til, nemlig tenåringer og unge voksne. Arketyperne, som historiske avspeilinger av menneskelig psykologi og fysiologi, blir i litteraturen, og kanskje særlig fantasy liksom i eventyr og myter, bilder på forskjellige uttrykk, eller personligheter innenfor ulike kulturer. Og man kan lese Hirka, fra tidsabstrakte Ymslanda som en personifisering av ulike holdninger, som på forskjellige måter særlig gjenspeiler det moderne vestlige mennesket fra vår virkelige verden. Skal man plassere Hirka som arketype, er det derfor hensiktsmessig å se på de historiske arketyperne som bestemmes ut ifra at hun er en jente i overgangen mellom ungdom og voksenliv. Jeg vil forklare dette gjennom sammenligninger med flere store animabilder som har preget mytelitteraturen. I tillegg må man vurdere handlingene og de etiske vurderingene Hirka gjør opp imot både moderne og historisk kontekst. På denne måten kan hun analyseres innenfor myte- og eventyrstrukturen og som ikon for det moderne mennesket. Joseph L. Henderson (her oversatt til svensk), som fulgte Jungs teori, understreker at fortellingen om den arketyperiske helten, gjerne inneholder flere stadier, der ulike arketyperiske skikkelser preger ham. Dette gjelder også for individet og gjennomgangen av forskjellige stadier i en individuasjonsprosess.

Men det är viktig att komma ihåg, att på varje stadium i denna cykel, finns särskilda former av hjältesagan, vilka har tillämpning på just den punkt där individen står i utvecklingen av detta jagmedvetande och det speciella problem som är aktuell för honom. Med andra ord: bilden av hjälten utvecklar sig på sätt som svarar mot varje enskilt stadium i personlighetens utveckling. (Henderson, 1964, s.112)

Arketypeendringene man ser i helten avhenger både av hans fysiske og psykiske modenhet, men også av hvordan han framstår i ulike situasjoner. Derfor argumenterer dette kapitlet for at Hirka framstår som flere arketypiske bilder på samme tid. Defineringen av hvilke arketyper hun utgjør, vil avhenge av visse situasjoner fra bøkene, som kan leses som avgjørende stadier for hennes utvikling som arketypisk heltefigur. Man kan gjennom å følge Hirkas utvikling, se at hun gjennomgår tydelige stadier for modenhet som kan sammenlignes med stadiene Manuella Mascetti (1992) holder som definerende for fire store kvinnelige arketyper, som hun har identifisert i ulike gudinnebilder. Disse er «jomfruen», «ødeleggeren», prestinnen» og «elskerinnen» (Sitater fra Mascetti er hentet fra den danske oversettelsen). Analysen av Hirka som eksempler på disse arketyper, vil høre inn under utviklingen hennes som heltearketype. Transformasjonsprosessen fra «barnet» til «helten» vil altså behandles som en overordnet utvikling, der Hirka underveis i denne prosessen tydeliggjør seg som disse fire store kvinnelige arketyper. Analysen opererer derfor med Hirkas utvikling på *heltestadiet* og på *gudinnestadiet*.

7.1 Hirka som barnet og jomfruens arketype

Oppgaven tar som nevnt utgangspunkt i at Hirka er den arketypiske helteskikkelsen i *Ravneringene*. En analyse av Hirka innebærer allikevel muligheten for å fylle flere arketypiske «rammer» på samme tid. Ifølge C.G. Jungs teori (1975, s.20), oppstår den arketypiske helten ut ifra barnearketyper. Derfor vil første del av denne analysen for det første tolke Hirka som et bilde på arketyperen barnet. Videre tar analysen stilling til Hirka som kvinnelig arketype, ettersom hun som ung kvinne gjennomgår en rekke emosjonelle utfordringer, som blant annet er knyttet til det kvinnelige. Den første fasen av historien om Hirka er preget av at hun ikke er klar over sin egen identitet og at hun stadig er på leting etter svar angående opphavet sitt. Når hun på heltestadiet framstår som barnearketyperen, framstår hun samtidig på gudinnestadiet også som jomfruarketyperen. Jomfruarketyperen henviser ikke først og fremst til en seksuelt «kysk» kvinne, men til en egenrådig person. Når en kvinne er preget av jomfruarketyperens ånd, søker hun etter å forstå, og realisere seg selv. Hun avstår

også ofte fra de mer «tradisjonelle» kvinnelige valgene, som ekteskap og barnefødsel (Mascetti, 1992, s.65).

Jomfruen representerer den del av kvinden, der er »uberørt« af jordiske bånd, og som er forblevet ren og ufordærvet. Det betyder ikke, at hun bogstaveligt eller fysisk er jomfruelig. Hun taler og lever kun, som hun selv synes er sandt, og hun er direkte i sine handlinger og følger kun sine egne instinkter.

(Mascetti, 1992, s.65)

Hirka beskrives som en litt «lurvete» tenåring, som antakeligvis ikke ville passet inn selv om hun hadde hatt hale. Dette har sammenheng med de verdiene hun har arvet av faren som dreier seg om jordnærhet og funksjonalitet. Farens hovedregel har vært å lære Hirka å holde seg trygg, først og fremst gjennom å holde avstand fra andre folk. Hirka trives best i de åpne landskapene utenfor hjemstedet, *Elveroa*, og har en forkjærlighet for det naturlige og upolerte. Hirka beskrives som haleløs, vill og utemmet med hår rødt som blod. Med litt spisse hjørnetenner, ujevnt, rufsete hår og en utemmet personlighet, framstår hun litt trollete (et virkningsfullt trekk med tanke på at hun er den eneste i Ymslanda uten hale). I tillegg er Hirka det ymslendingene kaller «jordblind», som vil si at hun ikke kan få kontakt med Evna gjennom jorda. Sånn sett presenteres Hirka som begrenset på flere områder i første bind av trilogien. I symbolsk forstand kan man tolke den begrensede framstillingen av Hirka som at utviklingen hennes er uferdig. Dette ligner kriteriene som gis for det arketypiske bildet av barnet. Barnearketypen, bør på samme måte som andre arketypiske bilder, oppfattes som en ramme for en viss psykologisk type. Det arketypiske bildet av barnet, er et symbol på det uferdige mennesket, som hele tiden ønsker å realisere sitt potensiale (Jung, 1975, s.20). Når man identifiserer en person, et gudebilde, eller en eventyrhelt med barnearketypen, innebærer dette et tydelig utviklingspotensial i denne skikkelsen. Den naturlige, og ønskede utviklingen som skjer hos barnearketypen, er at den gjennom individuasjonen, gjennomgår en forvandling til det arketypiske bildet vi kjenner som «helten» (Jung, 1975, s.20). Joseph Campbell (1973, s.30) snakker om monomytens helt, som den evige heltearketypen som går igjen i alle fortellinger. Denne helten er utstyrt med visse evner, som han må utvikle i løpet av mytens del 2, *innvielsen*. Disse evnene understreker heltens spesielle egenskaper, som beviser at han er en hellig skikkelse. Altså at de egenskapene som definerer ham som helt, også understreker at han har et spesielt bånd til Gud.

Både ifølge Jungs arketypeteori og strukturelt sett ut ifra myten, kan man se på barnearketypen som en tidlig form for heltearketypen. Egenskapene Hirka viser i *Odinsbarn* (2013), minner om det arketypiske bildet av jomfruen og det av barnet. De samme

egenskapene som gjør at man forbinder Hirka med jomfruarketypen, altså egenrådighet, jordnærhet og villskap, er egenskaper som fører til at man idoliserer henne. Hirka framstår tydelig som en ung helt med stort utviklingspotensial. Hun må allikevel først overkomme sin egen eksistensielle tvil, det vil si at hun må komme til klarhet over *hva* hun faktisk er. Hun er den eneste i Ymslanda uten hale, som beviser at hun stammer fra et annet sted. Følelsen av å ikke høre til preger henne i første bok. Denne fremmedfølelsen kan betraktes som et av Hirkas største hinder i utviklingen fra barnearketype til heltarketype. I stedet for et sett med spesielle evner i magisk forstand framstilles Hirka som «evneløs» og haleløs. Mascetti (1992) trekker fram klarsyn i forhold til egen skjebne som en av jomfruarketypens viktigste egenskaper.

En medfødt, intuitiv visdom fører hende til de riktige beslutninger, selv om disse måske går imod social indoktrinering. Hun ved fx, hvilke der er de bedste, og på den måde de udbytterlige investeringer. Hun ved, hvordan hun skal vælge den bedste ægteskabspartner, eller hvad hun skal foretage sig i sin karriere. (Mascetti, 1992, s.69)

Hirka er ikke i klartekst i besittelse av noe klarsyn, men hun har en evne til å tenke altruistisk, det vil si uegoistisk og fellesnyttig. Hun tilbyr seg for eksempel å forlate Ymslanda i bytte mot Rådets skåning og beskyttelse av Rime, som fungerer som en stor politisk spillebrikke i bøkene. Hun forsaker også stadig vekk sin egen trygghet for å kunne hjelpe andre.

Hirkas reise fører henne stadig nærmere sannheten om henne selv. Dette kan tolkes som at hun reiser med en intuitiv forståelse av hva hun burde, og hva hun ikke burde gjøre. Hirkas handlinger må kunne leses som moderne varianter av jomfruarketypens valg. Hennes egenrådighet er tydelig ved at hun framstår som «umagisk» i den magiske verdenen Ymslanda, mens hun framstår som magisk i menneskenes verden. Hirka staker sånn sett alltid ut sin egen vei, noe som kan tolkes som at hun overkommer de utfordringene som blir lagt foran henne. Hirka utvikler seg stadig nærmere det man kan se på som en moden helteskikkelse. Senere vil oppgaven ta for seg en mer strukturell gjennomgang av «heltesyklusen» i forbindelse med Monomyten, men for dette kapitlet kan man si at Hirka i større grad framstår som heltarketypen, enn barnearketypen, etter første bok i serien. Det vil si at hun i *Odinsbarn* (2013) kan anses som «barnet», mens hun i *Råta* (2014) og *Evna* (2015) gradvis utkrystalliseres som «helten». Med denne forandringen endrer hun seg også gradvis som kvinnelig arketypebilde.

7.2 Hirka som ødeleggeren og skaperens arketype

Som Henderson skriver, forandrer arketypesyklusen seg i tråd med individets utvikling. Hirka utvikler seg gradvis som person, som helt, og med dette som arketype. Den neste store kvinnelige arketypen som kommer til syne gjennom Hirka, er dualitetens gudinne. Dette er ødeleggelsens og skaperkraftens arketype, og stammer fra kvinnens menstruasjonssyklus (Mascetti, 1992, s.37). Å først sammenligne Hirka med jomfruens arketype, og deretter med ødeleggelsens gudinne, er kanskje en drastisk utvikling, men sammenligningen har sin grunn. I *Odinsbarn* (2013) lærer Hirka at hun er et menneske, ikke en ætling. I legendene i Ymslanda sies det at menneskene, eller odinsbarna som de kalles, er bærere av råta, en fryktet pestlignende sykdom som er dødelig for den som rammes av den. I ølhuset på Ravnhov kjenner Hirka igjen sangen om råta.

*Jenta og råta ned fra fjell
Elsk meg i kveld, elsk meg i kveld
Råta tryglet så ørene svei
men jenta sa nei...
Jenta og Råta skilte lag
Elsk meg i dag, elsk meg i dag
Råta krøp på knærne og ba
Og jenta sa ja (Pettersen, 2013, s.244-245)*

Hirka er ekstremt redd for mytene som handler om mennesker og råta. Hun tør for eksempel ikke å ha fysisk kontakt med Rime, ettersom hun er redd for å smitte ham med råta. I arketyrisk forstand, kan man lese råta som Hirkas skygge i bøkene. Råta er en del av henne, som hun gjemmer for alle andre og som hun kvier seg for å konfrontere. Det at Hirka ser på sin egen tilværelse som en dødelig trussel for alle rundt seg, er en virkningsfull motsetning til rollen hennes som helbreder. På denne måten blir hun et symbol på dualiteten som ødelegger- og skapergudinnen står for. Ettersom hun utvikler seg, blir denne tosidigheten bare tydeligere. Hirka kan på en måte leses som personifiseringen av ødeleggelse, ettersom hun er halvt menneske og halvt likfødt. Hun er en kombinasjon av de to skapningene som alle i Ymslanda frykter mest, og anser som overnaturlige monstre. Ettersom Hirka utvikler seg, lærer hun at hun er *umoni*, som vil si at hun stammer fra en eldgammel aristokratslekt av de blinde. Det viser seg da at råta er en helbredende og livsforlengende kraft. Den har ingen ting med mennesker å gjøre, men kan deles ut av noen få blinde, som Graal og Hirka. I det hele tatt, heller Hirka alltid mot å helbrede de skadede og syke. Motsetningen mellom ymslendingenes frykt for henne som et monster, og hennes egen vilje til å helbrede, er framtrædende.

Far ville sagt hun skulle komme seg vekk. Rime ville drept ham for lengst... Men det var annerledes for dem. De hadde alltid kunnet velge. Sånn var det ikke for henne. Liv var liv. Å la ham dø, ville være like mye selvmord som å redde ham. Hun var nødt til å gjøre det hun kunne. Det var ikke hennes jobb å bestemme hvem som skulle klare seg. Det hadde det aldri vært. Hun var en helbreder. (Pettersen, 2014, s.59)

Hirka føler at hun ikke har annet valg enn å forsøke å hjelpe de som er i fare. Dette er et av hennes mange karakterdefinerende øyeblikk, som tydeliggjør henne som type. Hirka er som hun selv sier en helbreder. Manuella Mascetti (1992, s.37) viser til den skapende og den ødeleggende gudinnen som to sider av samme arketype. Den påvirker den kvinnelige væremåten gjennom både positive og destruktive krefter. Hun viser til hindu-gudinnen Kali, som på den ene siden føder, oppfostrer og inntar verdener, mens hun på den andre siden er en fryktelig krigergudinne som bringer ødeleggelse og død. Dualitetsmotivet er sterkt representert i Hirkas personlighet, både gjennom forholdet hennes til Rime og gjennom balansen mellom det ødeleggende og det kreative i handlingene hennes.

Det er flere av Hirkas handlinger som kan forstås som poler mellom det destruktive og det kreative. Hirka og Rime kjemper en stadig kamp mot Rådets urettferdige maktvelde over Ymslanda. De river Rådets hegemoni og kjemper for å bygge et nytt system gjennom alle de tre bøkene. Også i de blindes land, velter Hirka maktbalansen mellom aristokratiet og slavestanden. Tilbake i Ymslanda fører hun en endelig krig mot Rådet, sammen med Rime og hans Kolkagga. Assosiasjonen mellom krig og ødeleggelse er naturlig. Dessuten står Hirka for politiske omveltninger i både Ymslanda og de blindes land. Hun kjemper for å rive ned de eksisterende hierarkiene som har skapt undertrykkelse, og som man kan si symboliserer samfunnsmessig stagnasjon. Rådet i Ymslanda er et fåmannsvelde der plassene går i arv. I Dreysil, de blindes verden, iverksetter Hirka en revolusjon som tar et oppgjør med slavesystemet de opererer med der. Politisk er altså Hirka en revolusjonær i begge disse verdenene. Hun velter tusen år gamle maktsystemer, og forsøker å se etter nye, mer moderne løsninger for styring. Men i løpet av bøkene får man ingen garanti for at noe vellykket system oppstår etter disse maktendringene. Hirkas politiske handlinger kan anses som en form for modernisering, men også som en form for ødeleggelse.

Det overordnede målet hennes, og hennes endelige heltedåd, ligger for øvrig i å gjenopprette den frie flyten av Evna, slik at den kan strømme fritt gjennom alle verdener. Evna er som nevnt en magisk og «god» kraft. Ymslanda er magisk på grunn av Evna, mens menneskenes verden og Dreysil er døende verdener, siden de har mistet denne kraften. Størrelsen på denne

seieren, å gi Evna tilbake til folket og til alle verdener, er et av kriteriene som gjør at Hirka kan sammenlignes med en mytisk helt og en frelserfigur. Hun framstår på denne måten tydeligst som heltearketyper gjennom sine ødeleggende handlinger, ettersom hun gjennom disse skaper en ny flyt i Evna. Dualiteten mellom det destruktive og det kreative kommer altså tydelig fram gjennom Hirkas handlinger og mål. Hun kan tolkes som et bilde på den ødeleggende og skapende gudinnen, samtidig som hun kjemper seg fram som den arketypiske helten.

7.3 Hirka som den vise kvinnens arketype

Ved siden av å framstå som en kriger og en ødelegger, blir Hirka stadig klokere og utvikler en helt spesiell kjennskap til Evna. Evna ble i forrige kapittel sammenlignet med verdenssjelen, eller verdensnavlen. Denne arketyper representerer et slags hellig sentrum, både i verden og i sentrum av individets mandala. Innenfor myteteorien plasserer denne forståelsen av Evna Hirka strukturelt i kontakt med «det hellige». Den samme tilnærmingen til myten ser på den arketypiske helteskikkelsen som en som representerer Gud, eller generell helligdom. Skal man sammenligne denne statusen med en kvinnelig arketypeskikkelse, er den nærmeste assosiasjonen «prestinnen».

Efter at have gennemlevet alle stadierne med fysisk og psykisk udvikling er en kvinde endelig rede til at være sig selv, utilsløret og åben over for livets mysterier. Det er her, præstindens og den vise kvindes arketype har sin rod, for kvinden i klimakteriet er langt fra «nået frem», men står over for et nyt eventyr i søgen efter sit indre jeg. (Mascetti, 1992, s.50)

Prestinnen og den vise kvinnens arketype symboliserer en moden kvinne, som er forbi de dagene da fysiske innfall preget vesenet hennes. Man kan ofte finne versjoner av denne arketyper i eldre kvinnelige skikkelser, som symboliserer visdom og gjerne spiritualitet. Det at den vise kvinnen stilles sammen med den spirituelt ledende prestinnen, kan forstås som et resultat av myten som et religiøst produkt. En slik framstilling av personifiseringen av visdom som en religiøs foregangsfigur, kan forklares av blant annet Mircea Eliades (i Jensen, 2009a) forestilling av mennesket som religiøst søkende. Jeppe Sinding Jensen forklarer Eliades oppfatning av religiøsitet på denne måten:

Eliade envisions religion as a genuine element of the human psyche in its natural state and therefore humankind has a natural drive towards life in a religious mode. Modern humans, who are not religious, are thus imperfect humans and they should long for a for a return to the original state. (Jensen 2009a, s.133).

Eliades teori var at mennesket søkte tilbake til en religiøs tilstand fordi det var en underbevisst, psykologisk trang til spiritualitet i individet. Mytens innhold består av riter som på denne måten oppfattes som metafysiske normer for mennesket (Svalastog 1996, s.34). Om man er enig i Eliades oppfatning av mennesket som *homo religiosus* (Svalastog, 1996, s.34) eller ikke, er det rimelig å anta at sammenstillingen mellom prestinnen og den vise kvinnens arketype et produkt av utbredt religiøsitet. I Pettersens bøker møter man denne arketyperiske skikkelsen i Rimes bestemor Illume, og hos Hod, som er overhode for den høyeste rangerte umpiri-slekten. Hirka utvikler seg også til et punkt der hun kan tolkes som bæreren av eldgammel visdom, selv om hun enda ikke er 18 år. Hirka er nemlig ikke gammel i konkret forstand, men lærer at hun stammer fra de blinde og at hun er såkalt *dreyri*, som betyr «av de første» (Pettersen, 2015). Hun tilhører dermed en eldgammel slekt av sitt folk, der de eldste, som Hod, kan bli flere tusen år gamle. Hirka lærer å komme i kontakt med kreftene sine som *dreyri*. Hun klarer som nevnt i avsnittet om ødeleggelsens arketype å kontrollere Evna. Når hun oppnår denne kontrollen over Evna, som er en tidløs kraft, som finnes i alle ting, og som alltid har eksistert, kan man si at hun representerer visdom.

Hirkas gjenfødelse som ravn er også et symbol på døden og den opplyste tilstanden som følger etter døden. Dunn Mascetti framhever dødsmotivets sammenhengende med den vise kvinnens arketype: «Oplevelsen af død angår også præstinden og den vise kvindes arketype, for sand visdom er en erkendelse af, at liv og død går sammen ad livets sti.» (Mascetti, 1992, s.54) Hirka, som har sett Evna, og gjennom den, evigheten, har på en måte forsonet seg med døden. Ettersom hun har oppnådd kontakt med raven og Evna, får hun kontroll over alle de blinde.

«JEG ER EVNA!!» ropte hun, med en kraft i stemmen hun ikke gjenkjente. Båret av styrken i det de lengtet etter aller mest. «JEG ER HIRKA! DATTER AV GRAAL, SØNN AV RAUN AV MODRASMES HUS! JEG ER FØDT AV RAVN! JEG ER DE FØRSTE!» ... Umpiri knelte ikke. Ikke for noen.

Bare for oss. Bare for Evna.

Bare for den første ravnefødte på tusen år. (Pettersen, 2015, s.422-423)

Når hun har oppnådd respekt fra de blinde, som er eldgamle, stolte skapninger, symboliserer det at Hirka har overgått grensene for en vanlig dødelig. Hun *er* Evna. Hun har på dette punktet oppnådd virkelig visdom, og symboliserer det hellige. Hun kan dermed anses som et bilde på gudinnen av visdom, så vel som en arketyperisk helteskikkelse. Samtidig må det igjen understrekes at Hirka framstår som flere arketyper på samme tid. Talen hun holder for de

blinde, markerer at hun har oppnådd visdommen som Evna symboliserer, men tydeliggjør henne også som den ødeleggende og skapende arketypen. Denne talen forbereder tross alt en invasjon mot Ymslanda. Når hun er forent med Evna, som er et symbol på at hun har internalisert visdommens arketype, og at hun i de blindes øyne er hellig, kan det tolkes som at hun har blitt «ett med det hellige». Dermed fyller hun ut det viktigste punktet for å passe til beskrivelsen av en mytisk helt.

7.4 Oppsummering

Hirka framstår som flere arketyper på en og samme tid. Jung omtaler arketyperiske bilder som avbildninger av underbevisste projeksjoner. Disse arketypebildene kan oppfattes som rammer for visse underbevisste karakterer. Hirka som er en helteskikkelse i utvikling, framstår i løpet av bøkene som forskjellige former for kjente kvinnelige arketypebilder. Når hun befinner seg på et tidlig stadium i utviklingen som helt, framstår hun også som Jomfruens arketype. Etter hvert utvikler hun seg til å ligne et bilde på gudinnen for ødeleggelse og skaperkraft, samtidig som hun utkrystalliserer seg som en arketyperisk helteskikkelse. Hun framstilles til slutt som et bilde på «den vise kvinnen». Egenskapene hun viser i de forskjellige «gudinnestadiene» kan også tolkes som at hun er en tydelig arketyperisk helteskikkelse. Dette vises på det tydeligste når hun representerer en hellig skikkelse gjennom kontakten med Evna.

8. Ravneringene som monomyten

Nå følger en analyse av Hirkas utvikling ut ifra C.G. Jungs begrep individuasjon og Joseph Campbells strukturanalyse av myten, som han kaller *monomyten*. Joseph Campbells myteteori presenterer en strukturell inndeling av myten, med utgangspunkt i psykoanalytisk mytetilnærming. Gjennom å forklare Hirka som et arketypisk bilde på en moderne helt, vil dette kapittelet analysere om hun kan plasseres inn i Vladimir Propps eventyrstruktur og i Joseph Campbells teori om monomyten. Begge disse teoriene bygger på forklaringer som ligner, eller er beslektede med psykoanalysens, spesielt Jungs, anskuelse av symbolverdenen som en underbevisst kreativ kraft. Det samme gjelder for Mircea Eliades myteteori, som også vil bli brukt i dette kapittelet.

Campbells teori sier at myten består av tre hoveddeler, som handler om forskjellige strukturelle posisjoner for heltens reise. Denne teorien skaper en grei ramme for en analyse av fortellingen om Hirka, på grunn av dens enkelhet. Samtidig er Propps funn av funksjoner fra folkeeventyret såpass nært beslektet forklaringsmessig at de begge er hensiktsmessige å støtte en slik analyse på. Etter tidligere å ha redegjort for de to teoriene, vil dette avsnittet forsøke å bruke dem til å sammen belyse Hirkas reise, og utvikling som en «mytisk helt». Analysen vil ta for seg noen av Hirkas viktigste støttespillere (som viser til Propps begrep «daritel») for å passe inn i monomytens skjema. Disse hjelperne vil få sin individuelle vurdering som funksjoner (i fortellingens struktur) og som arketyper. Dette er fordi de er med på å utforme Hirkas reise, som i denne analysen vil behandle henne først og fremst som et objekt i forandring fra Jungs barnearketypen til heltearketypen. Etter å ha redegjort for Jungs arketyper og Campbells mytestruktur, kan man påstå at monomytens inndeling fungerer som en strukturering av nettopp utviklingsprosessen som foregår mellom disse to arketyper. Innfallsvinkelen for analysen er at Hirkas utvikling som mytisk helteskikkelse kan betraktes som et bilde på Jungs individuasjonsbegrep. Hvis Hirka kan tolkes som et bilde på en mytisk helt, taler dette også for at bokserien *Ravneringene* ligner en moderne myte. Kapittelet vil i sin helhet ta for seg aktuelle deler av Pettersens bøker *Odinsbarn* (2013), *Råta* (2014) og *Evna* (2015) og passe dem inn i Monomytens form. Dette vil i sin tur vise hvorvidt Hirka kan betraktes som en representant for arketyper som Campbell skriver om som «*the hero of a thousand faces*».

8.1 Hirkas avreise

Heltens reise utspiller seg på grunnlag av en struktur bygget på overgangsriter i en bestemt form, nemlig separasjon, innvielse og tilbakekomst (Campbell, 1973, s.30). Ved handlingens begynnelse Hirka og faren Thorrald bofaste i bygda Elveroa. Dette er altså utgangspunktet for Hirkas reise, og rammen for den første av monomytens tre deler, separasjonen. Det begynner med at hun lærer at hun selv er annerledes, et odinsbarn, fryktet for sin evne til å smitte ymslendingene med råta. Vissheten om at hun er et menneske tvinger Hirka til å sette ut på en reise som viser seg å bli lengre, og langt mer innholdsrik enn forventet. Avsløringen av opphavet hennes fører til at hun frykter for sitt eget liv og må rømme til Ravnhov, et gammelt høvdingsete der Rådet ikke har noen makt. Joseph Campbell (1973, s.64) skriver i sin utgreiing om monomyten om «the refusal of adventure». Dette dreier seg om fortellinger der helten rømmer fra skjebnen eller fornekter eventyret som ligger utstrakt foran ham. Situasjonen kan sammenlignes med Hirkas utgangspunkt for flukten fra Elveroa. I Hirkas tilfelle, utvikler denne flukten seg til en reise, der hun begynner å utforske sin nye (eller egentlige) identitet. Hirka drar fra Ravnhov til Mannfalla, hvor hun står foran rådet og blir avslørt som odinsbarn.

Når Hirka forsøker å lure Rådet til å tro at hun har Evna, kan det tolkes på forskjellige måter. Med litt godvilje, kan denne handlingen leses som et tegn på at Hirka griper fatt om eventyret som er plassert foran henne. Campbell (s.61) mener at en introverseringsprosess ved flere tilfeller har vist seg å være en kreativ iverksetter som tillater helten å håndtere problemer på et opphøyet plan. I *Odinsbarn* (2013) vender Hirka seg innover, og vekk fra folk i sin flukt. Dette setter eventyret hennes i gang, og man kan da velge å se på det som en kreativ iverksetter. Sett opp imot Jungs teori om individets konfrontasjon av arketyper sine, er denne flukten også interessant. Kort tid før avreisen fra Elveroa tar Hirkas far sitt eget liv. Han er lam fra beina og ned og kan han ikke flykte fra Rådet, som han frykter vil komme etter Hirka. Han tar livet sitt for å muliggjøre flukten hennes fra Elveroa. Jung (1969b, s.58) betegner farsarketypen som en sentral del av det psykologiske landskapet i en kvinnelig underbevissthet. En sentral del av individuasjonen dreier seg om at individet utvikler en egenrådighet over egne handlinger og verdier. Dette innebærer en overskridelse av de grensene farsarketypen symboliserer. Farens død kan tolkes som en «frigjøring» av Hirka fra båndene som hans tilstand som bevegelseshemmet har lagt på henne (i forhold til å flykte). Denne frigjøringen kan tolkes som begynnelsen på en forandring i Hirka, der hun beveger seg

fra barnearketypen og mot heltearketypen. Hirkas forsøk på flukt bringer henne stadig nærmere konfliktens kjerne. I dette ligger det en visshet om at Hirkas identitet som odinsbarn følger henne selv om hun rømmer. Dessuten er blodet hennes nøkkelen til å bruke de magiske ravneringene, ettersom hun har såkalt «reiseblod». Hirka er altså utstyrt med evner og en naturlig formue i kraft av opphavet sitt, noe som gjør henne helt spesiell i Ymslanda. Dette er grunnen til at Urd, antagonist i første bok, *Odinsbarn* (2013) jakter på henne. Hun blir også fulgt av raven Kuro. Ravner er hellige dyr i Ymslanda og det er ytterst få ætlinger som kan kommunisere med dem. Sett i sammenheng monomyten, kan man tolke det som at Hirka er hellig, ettersom hun blir fulgt av et hellig dyr. Dette definerer hennes rolle i myten. Hun er «barnet» og hun skal utvikle seg til «helten». Hirkas skjebne er med andre ord bestemt.

8.1.1 Hirkas hjelpere

I *The Hero of a Thousand Faces* (1973, s.69) understreker Joseph Campbell at helten trenger hjelp fra en støttespiller før reisen inn i det ukjente. Det virker som om det er en veldig vag grense mellom denne hjelperen og skikkelsen Vladimir Propp omtaler som «daritel». Det vil si en som overrekker helten en gave, eller en nøkkelgjenstand for eventyrets gang. Dette avsnittet vil behandle Propps «givere» og Campbells «hjelpere» som utøvere av samme funksjon. Det vil altså ikke bli satt et tydelig skille mellom disse, og både Propps og Campbells teori vil bli brukt til å analysere innvirkningen de har på Hirkas eventyr. Campbell (1973, s.77) framhever hjelperen som en personifisering av heltens skjebne. Dette forteller noe om hvor viktig denne figurens funksjon i myten er. I redegjørelsen for teorien om monomyten tidligere i oppgaven, nevnes denne skikkelsen som arketypen «den gamle mannen», som symboliserer visdom. I *Ravneringene* blir man kjent med flere karakterer som kan tolkes til å utspille rollen som Hirkas magiske «daritel». I seriens første bok, *Odinsbarn* (2013), blir man kjent med tre forskjellige figurer som utfyller denne funksjonen, mer eller mindre magiske veiledere, eller personifiseringer av Hirkas skjebne. Disse er Hlosnian, Ramoja og Kuro.

8.1.2 Steinhviskeren

Den første hjelperen, Hlosnian er en såkalt «steinhvisker». Han kan forme stein med Evna, en sjelden gave som har gitt ham tittelen han bærer. Første gang man leser om Hlosnian, kommer han med en, på det tidspunktet, kryptisk uttalelse som viser at han forstår at Hirka er spesiell.

«Det er ikke meningen du skal være her... «Jeg skal dra», sa hun. «Jeg vet, svarte han og begynte å file på en ny stein.» (Pettersen, 2013, s.83) Med dette utsagnet mener han at hun ikke skulle vært i Ymslada i det hele tatt, ettersom hun er et menneske. Dette peker på at Hlosnian kjenner til at det finnes forskjellige verdener, og man kan også lese det som et hint om at han blir instrumentell i forflytningen mellom disse. Ved møtet deres i Hlosnians hjem i Elveroa, gir han henne en liten steinfigur. En ætling med halen brukket av. Dette er ingen magisk gjenstand i teksten, men etter å ha lest hele historien om Hirka gjennom *Ravneringene*, kan det godt sies at denne figuren minner Hirka om hva og hvem hun egentlig er, og på den måten kan forstås som et nøkkelement for handlingen i serien. Hirkas kamp mot fremmedfølelsen er et sentralt motiv gjennom alle bøkene, og denne steinfiguren fungerer som en liten talisman. I tillegg gir han henne en bok som hun tar med seg til menneskenes verden og bruker til å huske på kjente ting fra Ymslanda. Denne overrekkelsen fyller ut en viktig del av funksjonen daritel utfører i Propps strukturteori (Propp, 1984, s.77). I undereventyrene overrekker daritel en magisk gjenstand til helten som blir instrumentell i hans reise. Man kan også tolke Hlosnians visdom som nettopp denne magiske gjenstanden. En slik tolkning kan også sammenlignes med C.G. Jungs (1969, s.58-59) betraktning om arketyper «den gamle mannen», eller «faren». Dette er animusskikkelser som representerer visdom og kunnskap. Hirkas visshet om sin egen avstamning og portalene mellom verdener er sånn sett en gave overrakt til henne fra Hlosnian. Derfor passer han til å fylle funksjonen av en giver, så vel som en hjelper.

8.1.3 Ravnetreneren

Hirkas andre hjelper er Ramoja, en ravnetrener som arbeider for Rådet, men som i hemmelighet konspirerer mot arbeidsgiveren sin. Ramoja er Hirkas venn, og er bosatt i Elveroa. Hun spiller en rolle gjennom bøkene som det nærmeste Hirka kommer en slags morsfigur. Hun symboliserer på en måte også den kjærlige morsarketyper, gjennom leserens kjennskap til sønnen hennes, Vetle «Vettlaus». Ramoja lærer Hirka å kommunisere med, og trene raven Kuro. Da Hirka rømmer fra Mannfalla til Ravnhov, etter det feilslåtte forsøket på å rite, oppdager hun for øvrig at Ramoja også står i ledtog med Eirik, høvdingen på Ravnhov, og Rådets tydeligste motstander. Ramoja og Eirik tror at Hirka er begavet med en ekstra sterk kraft med Evna, ettersom hun blir fulgt av Kuro og at de andre ravnene roer seg rundt henne. «Du sa hun var redningen!» «Kunne være. Vi vet ikke. Alt vi vet, er det jeg har sett og hørt. Hun stiller ravnene! De lukter annet blod i henne og hun var sterk nok til å ville flykte fra

Mannfalla. Det er en gave, Eirik. Jeg trodde vi hadde mistet henne i brannen.» (Pettersen, 2013, s.240). Håpet deres er at hun skal kunne hjelpe dem med å beseire Rådet, som stjeler Evna fra ymslendingene og som tviholder på sitt skakkjorte ordenssystem. Ramoja framstår som en skyggefigur (ikke skyggearketype), og er en sentral aktør i den kommende krigen mellom Ravnhov og Mannfalla.

Ramoja kan sees på som en som venter på en frelser. Hun hadde satt sin lit til at Rime skulle være den heltens hun ventet på, en foregangsfigur, som kunne vende Rådet bort fra korrupsjon og falskhet. Dessverre for Ramoja går Rime inn i Kolkagga, skyggeorganisasjonen som fungerer som Rådets private hær. Nå retter hun blikket og håpet mot Hirka, som denne frelseren. På denne måten kan man velge å lese Ramojas forventninger til Hirka som en spådom. Selv om Hirka ikke er «den evnesterke», så fører utviklingen hennes gjennom serien med seg akkurat det Ramoja håper på og lengter etter, om enn gjennom mye ødeleggelse. Et maktskifte i Ymslanda. Ramojas innvirkning på Hirka kan tolkes som at hun ønsker å forme Hirka til den helteskikkelsen hun drømmer om. Hun har altså klare og veldig store mål for Hirkas utvikling, noe som er interessant i sammenligning med monomyten. Hjelperen fra Campbells teori er gjerne en som forstår formålet med heltens reise, og en som fører ham et stykke på veien. Man kan se på Ramojas visjon for Hirka som en slags «startdytt» i den retningen hun tar, når hun og Rime sammen avdekker Rådets skjulte sider.

Hirkas betydning som helt skal vise seg å langt overgå Eirik og Ramojas forhåpninger. Campbell (1973, s.37-38) mener at forskjellen på eventyrhelten og den mytiske heltens måles gjennom størrelsen på nedslagsfeltet for triumfen deres. Hvis for eksempel soldaten fra «Kongsdøtrene i berget det blå» skulle mislykkes i oppdraget sitt, ville ikke prinsessene kunne kommet seg fri. Det ville vært et lokalt nederlag. Hvis den mytiske heltens skulle mislykkes i oppdraget sitt, ville derimot verden være truet av ødeleggelse. Med utgangspunkt i Propps, Jungs og Campbells teorier, argumenterer denne oppgaven for at Hirka tilhører sistnevnte kategori. Hirkas personlige mål endres nemlig sammen med utviklingen hennes som individ og arketype. Først er hun opptatt av sin egen sikkerhet, og av å komme seg vekk fra Rådet og Kolkagga. Etter dette kjemper hun og Rime sammen for å vende Rådet vekk fra korrupsjon og Urds skumle planer. Til slutt i *Odinsbarn* (2013) kjemper hun for å redde hele Ymslanda fra en invasjon fra de likfødte. Og dette er enda bare begynnelsen på bokserien. Hirkas utvikling fra barnet til heltens skjer over de tre bøkene med enorm betydning for Pettersens fantasy-univers, og Ramojas påvirkning på henne som veileder, er en sentral del av starten på denne reisen. Parallelt med utviklingen som heltearketype, skjer som nevnt, Hirkas

utvikling som kvinnelig arketype. Manuella Dunn Mascetti (1992, s.28-29) nevner ulike gudinner som representerer forskjellige sider av kvinneligheten. I Forrige kapittel redegjøres det for hvordan Hirkas utvikling går fra bildet på jomfruens arketype til bildet på ødeleggerens og prestinnens arketype. Ramoja, som selv kan leses som en morsarketype i bøkene, er en av Hirkas støttespillere gjennom denne utviklingen. Ramoja fungerer som en «iverksetter», som gjør at man kan tolke henne som hjelperen, som er instrumentell i separasjonsfasen i monomyten.

8.1.4 Ravnene

Sist, men ikke minst har Hirka følge av ravnene Kuro, som er en todelt karakter i en spesiell forstand. I *Odinsbarn* (2013) møter Hirka ham som en litt rufsete, jovial fugl som følger henne gjennom Ymslanda og enda videre. I andre bok *Råta* (2014), forvandles han til den likfødte Naiell, som viser seg å være selve *Seeren*. Seeren er som nevnt ymslendingenes ravnegud. Når man, som i denne oppgaven, bruker seg av strukturen Campbell redegjør for i monomyten for å analysere Pettersens fantasy-serie, er nok ravnene Kuro, fra første bok, det mest konkrete eksempelet på en personifisering av Hirkas skjebne.

I *The Hero of a Thousand Faces* (1973, s.30) forklarer som nevnt Campbell at helten symboliserer Gud. I *Odinsbarn* (2013) følger vi Hirkas forvandling fra en usikker tenåring med tilhørighetskomplekser til en sterk lederskikkelse som tar en hel verdens skjebne på sine skuldre. Kuro begynner å følge etter Hirka før denne utviklingen virkelig har satt fart. Sånn sett er Kuros selskap et tegn på at Hirka kommer til å utvikle seg til det som i monomyten kjennetegnes som den mytiske, hellige helten. Ravnene kan altså tolkes som en tydelig metafor for Hirkas skjebne. Hirka framstår som en helteskikkelse hentet ut fra en rekke religiøse myter, og den hellige ravnens selskap gir et bilde på nettopp dette. Samtidig er det, som nevnt, naturlig å lese Hirka i *Odinsbarn* som jomfruens arketype (Mascetti 1992, s.32-34). Hun representerer en godhet som både er uselvisk, ungdommelig og modig. Manuella Mascetti (s.34) understreker at jomfruens arketype ikke bare representerer seksuell jomfruelighet, men også en ungdommelig frihet og egenrådighet. Dette er kvaliteter som i stor grad former Hirka, hennes holdninger og hennes reise. Gjennom sammenligninger med Propps (1984, s.10-11) betraktninger rundt historisk, tekstekstern påvirkning på myten, og Campbells (1973, s.30) meninger om heltens kvaliteter som representativt for det guddommelige, kan man lese Kuros tilknytning til Hirka mens hun enda befinner seg på «jomfrustadiet» som et argument for at hennes jomfruelige egenskaper er med på å forme henne også som heltearketype. Dette vil i

så fall være i tråd med utviklingen av flere moderne helteskikkelser, særlig innenfor fantasy. Hirka går nemlig inn i rekken av moderne helteskikkelser personifisert gjennom unge jenter i overgangsfasen mellom ungdomstid og voksenlivet. Holdningene hennes speiler en moderne, selvstendig ung dame. Hirka kan altså tolkes som et bilde på den moderne jomfruarketypen. Kuro, som symboliserer Hirkas skjebne som «hellig» er det tydeligste eksempelet på en hjelper i monomytens forstand i *Odinsbarn* (2013).

8.2 Reisen gjennom dimensjoner

Denne oppgaven tar tidlig opp spørsmålet om man kan lese en moderne fantasy-fortelling som en myte. I denne sammenhengen kreves det at man gjør et valg om hvorvidt man vil fokusere på kun en av bøkene i *Ravneringene*, eller hele serien i sin helhet. Her er det flere muligheter for hvordan man vil tolke bøkene. Det finnes grunnlag for å analysere hver bok individuelt, som en egen versjon av myten, i tillegg til at hele serien til sammen former og fullender Hirkas utvikling. Derfor skiller jeg her mellom Campbells og Propps rammer for historiefortelling. Der Campbells teori handler om heltens reise, og særlig utviklingen som skjer i helten som arketype, er Propps strukturteori påviselig for noe som ligner en generell spenningskurve innenfor litteratur med likhetstrekk til eventyret.

Leser man første bok, *Odinsbarn* isolert, kan man hevde at heltearketypen i Campbells forstand, er Rime. Rimes egen individuasjon er en sentral del av fortellingen om ravneringene. Rime velter det korrupte Rådet, og redder Ymslanda fra de blinde. Han er også «Seerens utvalgte», som gjør ham til en talisman for Ymslandas befolkning. En analyse av Hirka som heltearketypen ut ifra Campbells teori, er derimot bedre tjent med å lese hele bokserien som én versjon av monomyten. Handlingene i de tre bøkene utgjør til sammen en struktur som kan sammenlignes med monomytens struktur. Dette er utslagsgivende for at jeg vil se på deler fra alle de tre bøkene i denne analysen. Det å lese Hirka som heltearketypen, slik som den i mytene, underbygges også av å lese henne som en skikkelse som reiser gjennom dimensjoner og utenom tid. Det blir da mer naturlig å oppfatte henne som en arketype, altså som en metafysisk type. Dette svarer til forståelsen av myten som et tidløst aktuelt produkt knyttet til det religiøse mennesket, slik den framstilles i Mircea Eliades myteteori (i Svalastog 1997, s.35). I *Råta* (2014) og i *Evna* (2015), reiser Hirka gjennom steinsirkelene, og dermed gjennom dimensjonene. Ved å bruke deler fra alle bøkene, får man altså bedre bevis på om Hirka kan kalles en mytisk helt enn ved å fokusere på eventyret hennes i *Odinsbarn* (2013) alene.

Campbell (1973, s.97) forklarer som nevnt mytens andre del, *innvielsen*, som en prøvelsenes vei gjennom det ukjente. I Pettersens bøker, kan også denne delen tolkes på forskjellige måter. Hirkas reise i *Odinsbarn* (2013) kan for eksempel leses som et svar på monomytens andre del. Der må hun snike seg inn i Mannfalla og forsøke å unngå å bli fanget og drept av Rådet, fordi hun er et menneske. Det er også mulig å lese Hirka og Rimes reise gjennom Kolkaggas fjell *Blindbol*, som et eksempel på denne ukjente dimensjonen. Det er altså nødvendig å gjøre et valg på om man vil forstå denne ukjente dimensjonen som symbolsk, eller som konkret. Hele teorien om monomyten bygger i seg selv på den psykoanalytiske tilnærmingen til myten, og i og med at hovedpoenget er at alle myter kan forstås som varianter av samme fortelling, er det naturlig å lese denne forflytningen som symbolsk. Men bøkene i *Ravneringene*, som så mange andre fantasy-verk opererer med flere forskjellige verdener for handlingen. Første bok, *Odinsbarn* (2013) ender med at Hirka tar seg gjennom ravneringen på vulkanen *Bromfjell*. Sammenlignet med monomyten markerer dette tydelig slutten på første del, separasjonen, og inngangen til en ny verden. På andre siden av ravneringen ligger det et ukjent univers, der Hirka må finne løsningen på Ymslandas problem, nemlig invasjonen av de blinde. En konkret tolkning av denne forflytningen bidrar til å skape tydelige likheter mellom myteoppskriften og handlingen i bøkene. Ettersom Hirkas reise gjennom ravneringene muliggjør en slik tolkning, vil dette avsnittet analysere monomytens del 2, og 3, *innvielsen* og *tilbakekomsten*, som reisen til menneskenes og de blindes verden, samt returen til Ymslanda. En slik vinkling bidrar til å framstille Hirka som en mytisk helt med et nedslagsfelt som rommer hele verdener. Hun plasseres da utenfor én virkelighet og tid, men opptrer som en frelser i flere verdener satt til forskjellige tider.

Pettersens inndeling av kjerneunivers og sekundærunivers gjør turen gjennom ravneringene spesielt interessant. Hirka forlater en verden, der det magiske er det normale, og Evna farger alt og alle rundt henne. Pettersen bruker dette perspektivet til å beskrive den moderne menneskelige verden som unaturlig grå og fargeløs. Gjennom denne fremmedgjøringen, skaper hun et naivt og skremt inntrykk av menneskets manipulasjon av naturen gjennom blant annet genteknologi, sprøytemidler og plastikkindustri. Ved siden av å kunne leses som en kritikk av det moderne samfunnets avslappede forhold til blant annet forsøpling, kalde mellommenneskelige relasjoner, og utstrakte bruk av kjemikalier, er kontrasten svært virkningsfull for å beskrive forandringen i Hirkas tilværelse. Campbells (1973, s.90-91) sammenligning med Jonas i hvalens mage, eller Herkules som stuper inn i gapet på Poseidons sjøuhyre beskriver en overgang til noe totalt ukjent, avlåst og antatt veldig farlig. Metaforen

er ikke helt uaktuell for Hirkas møte med menneskenes verden. Hun opplever seg som fanget i en døende, grå verden, der hun ikke aner hvor hun skal, eller hva hun skal gjøre.

8.2.1 Gjenoppstandelsen

I bok nummer 2, *Råta*, gjennomgår raven Kuro en forvandling.

Kuro rykket til med hele kroppen. Hun mistet taket i ham, og han falt ned i kassen. Han ga fra seg et seigt skrik av smerte... Så sprakk brystet hans. Hirka skrek og rykket tilbake. Hun så blod. Bein. Kuro hveste. Noe glissent og blekt presset seg ut av brystet hans. Fuglekroppen ble strukket til det ugjenkjennelige. Nuppete skinn ble synlig mellom fjærene.. Døden hadde aldri sett ut som dette. Dette var en parasitt. En slags heslig orm som ikke fantes i Ymslanda. Bare her. I denne forhatte verdenen. Den hadde tatt hennes eneste venn. Alt hun hadde. Kuro var ikke mer enn et åtsel i esken mens vesenet veltet ut av ham.. Hånden hans var kraftig. Blek mot huden hennes. Og fingrene... Hun kjente dem alt for godt. Klør hun hadde håpet å aldri se igjen. Han var en blind. Nábyrn. En likfødt. (Pettersen, 2014, s.55-57)

Raven dør og gjenoppstår som Naiell, en mektig likfødt, som viser seg å være den samme likfødte som han ymslendingene tilber som Seeren. Det at han gjenoppstår fra den døde raven, åpner for en sammenligning med kristendommens Jesus Kristus, som også gjenoppsto fra de døde. Begge er messias-figurer innenfor hver sin religion. Videre hører gjenoppstandelsesmotivet med i andre del av monomyten, da det er snakk om heltens reinkarnasjon (Campbell, 1973. s.90). Seerens gjenoppstandelse er for øvrig et frampek til Hirkas egen reinkarnasjon, som skjer i bok tre, *Evna* (2015).

Gjennom tilværelsen i menneskenes verden, lærer Hirka at hun er *umoni*, en av de blinde. Dette er en oppdagelse som først skremmer henne, men som hun etter hvert tilpasser seg, og som kan symbolisere hennes nye form (Campbell, 1973, s.90). Selv om et av de store motivene i *Odinsbarn* (2013) er fremmedfølelse og frykt, som hun kjenner på i Ymslanda fordi hun er annerledes, kan man påstå at Hirka fram til dette punktet i fortellingen kan sies å «tilhøre» Ymslanda. Det vil si at selv om hun vet at hun er et menneske, kan man forstå av oppførselen og tankene hennes at hun oppfatter seg selv som ymslending. Når hun etter hvert omfavner tanken om opphavet sitt som likfødt, kan det gjennom en tolking basert på Campbells teori, leses som en metafor for at Hirka fra Ymslanda dør, og likfødte Hirka gjenoppstår. Dette veiskillet blir også tydelig når hun ved slutten på andre bok velger å ta Graals side, framfor å fortsette å samarbeide med Naiell. Graal symboliserer de blinde, mens Naiell (som er Seeren) symboliserer ymslendingene. Videre skal hun i seriens tredje bok selv

gjenoppstå som likfødt og som ravn. Dette er med på å underbygge teorien om Hirka som et bilde på heltearketypen, som oppstår utifra «barnet», i tråd med Jungs og Campbells teori.

8.2.2 Den store anima

I tredje bok, *Evna* (2015), returnerer Hirka fra de likfødtes land tilbake til Ymslanda. I forhold til monomytens del 3, *tilbaketuren*, kan man lese om hjemkomst som motiv på to forskjellige måter når det gjelder Hirka. Det dreier seg for det første om at hun er halvt likfødt og halvt menneske. Dermed kan man si at hun kommer «hjem» når hun kommer til de blindes land. Samtidig er det naturlig å lese inngangen til Dreysil (de blindes verden), som enda en etappe inn i det ukjente. Her lærer hun å beherske krefter hun tidligere ikke har hatt tilgang på, og på denne måten omfavner hun opphavet sitt.

Campbell (1973, s. 120) understreker gudinnens rolle i fullendelsen av individuasjonen. Heltens forening med denne arketypen, som han henviser til som «den store moren», er en metafor for tilegnelse av visdom. Ved å forene seg med den altomfattende morsfiguren, trår helten inn i farens sted og fullfører dermed sin symbolske vekst. På dette punktet i *Ravneringene*, vil jeg argumentere for at Hirka ikke lenger skal oppfattes som et bilde på «barnet», eller «jomfruen», men som en avbildning av helten og til og med en moden versjon av gudinnen selv. Gjennom hele tredje bok framstår Hirka i stadig større grad som en kriger, og hun kan, som nevnt i forrige kapittel, tolkes som et bilde på den destruktive og kreative gudinnen. Sett opp imot monomyten, kan en slik tolkning av Hirka som den skapende og ødeleggende gudinnen forstås som at hun blir forent med den store anima-skikkelsen Campbell sikter til. Selv om den store morsgudinnen er en annen arketype, tjener bildet av Hirka som en voksen og mektig, kvinnelig arketype, til å underbygge en slik sammenligning.

8.2.3 Den store animus

Den siste skansen i heltens mytiske reise før hjemturen, kaller Campbell (s.130) for møtet med den store faren. Farsarketypen er en tungtveiende, formende animus som representerer visdom og ettertanke hos kvinnen, men som kan ta over sinnet hennes og påføre henne lidelser hvis han ikke konfronteres. Hirkas fortelling er rik på innflytelsesrike menn. Thorrald, Lindri og Fader Brody kan alle leses som omsorgsfulle farsfigurer. Svarteld og Hlosnian kan forstås som lærere og veivisere, mens Graal og Rime preger henne på mer utfordrende måter.

I og med at bøkene er spekket med omsorgsfigurer som kan tolkes som bilder på den gode faren, er det interessant at Hirkas faktiske far, Graal, ikke først og fremst framstår som en av disse. Graal er en utfordrende variant av farsarketypen, som minner om Jungs negative konsekvenser i psykologien, hvis ikke subjektet konfronterer denne animusfiguren (Jung, 1969, s.59). Graal er en trussel for Hirka, og som arketype framstår han som en slags krysning mellom «faren» og «skyggen». Hvis man holder *Ravneringene* opp imot Propps strukturteori, er det naturlig å lese Graal som bøkens overordnede antagonist. Det er han som står bak Urds ugjerninger i *Odinsbarn* (2013), og det er han som leder de blinde i deres forsøk på å invadere Ymslanda. Men i bok 2 og 3, *Råta* (2014) og *Evna* (2015), blir Hirka stadig bedre kjent med ham, og en analyse av Hirka innenfor monomytens rammer, legger opp til en tolkning av Graal som «den store faren». I forbindelse med det Jung (1969, s.58-59) anser som barnets nødvendige prosesser under individuasjonen, konfronterer Hirka Graal som animus ved to store anledninger. Den første er når hun klarer å få ravnenebbet og råta ut av Rimes hals, og den andre er når hun hjelper ham med å gjenopprette den frie flyten av Evna. I denne tolkningen ligger det at «å konfrontere» ikke er ensbetydende med «å trosse», men å anerkjenne arketypens viktighet i individuasjonen. Denne analysen bygger også på tanken om at Campbells helteoppfatning i monomyten bygger på Jungs arketypeteori, der individuasjonen er prosessen som sørger for heltearketypens utvikling. Handlingene som utgjør Hirkas konfrontasjon av Graal framstår som avgjørende for å beseire trusselen som henger over Ymslanda. Videre kan man si at Hirka gjennom bekjentskapet til Graal, og gjennom ham, er seg bevisst sine røtter som en av de likfødte, tar steget ut av «the belly of the whale» (Campbell, 1973, s.77). Det vil si at hun gjennom å beherske de blindes kultur og tilegne seg deres tillit, skaffer seg kontroll over situasjonen hun er i. Man kan lese dette som at hun består prøvelsene som har blitt lagt foran henne i den ukjente dimensjonen, at hun har blitt forent med farsarketypen og nå er en fullstendig versjon av den mytiske helten. Hun har også gjennomført monomytens andre etappe.

8.3 Hjemturen og fullendelsen

8.3.1 Den vanskelige hjemkomsten

Etter å ha blitt forent med «det hellige» er helten klar for å vende tilbake til utgangspunktet for reisen. Etter å ha oppnådd opplysningen som møtet med farsarketypen medfører, er returen til samfunnet den siste, virkelig krevende prøvelsen for den mytiske helten. Dette er

en metafor, for at leseren, som nå har overskredet realismens grenser og forstått det symbolske budskapet i myten, skal vende tilbake til samfunnet der de uopplyste fortsatt lever (Campbell, 1973, s.217). Igjen er Campbells myteteori treffende for å sette opp imot Pettersens fantasy-trilogi. Hirka, som har tilegnet seg kunnskap som gjør at hun har fått guddommelige krefter, vender tilbake til Ymslanda med hæren sin, der Rådet hersker på urettferdig vis og holder den dyrebare Evna for seg selv. At Hirka kommer tilbake til stedet der hele reisen hennes startet og må gå til krig mot styresmaktene, er et nesten overdrevent godt bilde på at hun er «misforstått av samfunnet». Hun har sett verdener som er forlatt av Evna, noe ingen i Ymslanda har sett. I tillegg har hun forstått at Evnas naturlige form er fri, og ikke forbeholdt noen få og privilegerte, slik som Rådet.

8.3.2 Fullendelsen av det hellige

Det avgjørende øyeblikket for fullendelsen av Hirka som monomytens heltefigur, henger igjen sammen med C.G Jungs individuasjonsbegrep, og handler om forsoningen med Rime. Rime er det andre virkelige store bildet på animus i *Ravneringene*. Hirka og Rimes forhold er et av de største dreiepunktene for handlingen og for Hirkas utvikling, både fysisk og som arketype. De er fundamentalt forskjellige på ulike områder, allikevel er de tett knyttet til hverandre. Ulikhetene dem imellom symboliserer dualitetsmotivet, som er et velkjent symbol i psykoanalysen. Som en del av arketypteorien, framhever Jung (1969, s.47) forholdet mellom det bevisste og det ubevisste Selvet som to nødvendige motsetninger. Spenningen mellom disse motpolene danner den kreative kjernen som Selvet bygger på. Til sammenligning balanseres også Hirka og Rime som to kontraster gjennom serien, der begge er avhengig av å forstå den andre. Hirka og Rime beveger seg stadig nærmere hverandre som typer. Når de i tredje bok ligger sammen, kan dette tolkes som et symbol på de to motpolenes forening. Samtidig markerer det et skifte i Hirka som arketype fra «jomfruen» til «elskeren» og «ødeleggeren», ut ifra måten det skjer på. Rime har nemlig «tatt nebbet». Det vil si at han har Graals forheksede nebb i halsen, slik at han er under Graals kontroll. For å få dette nebbet ut av Rime, stikker Hirka ham med en kniv som hun sier hun har forgiftet etter samleiet deres, slik at han tror han skal dø.

«Kniven er oljet med blodgress,» sa hun, uten å kjenne igjen sin egen stemme. Det var som om noen andre snakket. «Det er over snart.» Skrekken kom tilbake i blikket hans. Han begynte å hoste stygt. Riene veltet ham over på alle fire. Han la en hånd mot veggen, som for å trekke seg opp, men han var sjanseløs. Han brekte seg. Det var den vakreste lyden hun hadde hørt. Lyden av frelse.. Nebbet presset seg ut. Falt mot isen. Seigt blod dryppet fra leppene hans. (Pettersen, 2015, s.402-403)

Hirka, som har legende blod i kraft av å være *umoni*, altså en «superlikfødt», redder Rime gjennom å la ham drikke sitt eget blod. Ved slutten på bok tre, *Evna*, lar Rime være å drepe Rådets korrupte leder, og deres siste motstander, Garm Darkdagg, noe som fører til at Hirka må gjøre det selv. Gjennom handlinger som disse, viser Hirka at hun har forstått noe av Rimes syn på hva som er nødvendige offer, og at døden ikke alltid kan unngås. Elitesoldaten Rime, som i utgangspunktet har et distansert og kjølig forhold til drap, får det stadig vanskeligere med å ta livet av folk, noe som bringer ham nærmere Hirka på et etisk plan. Denne forandringen gir et preg av nødvendig forsoning. Som de to hovedpersonene, har Hirka og Rime har gått forskjellige veier for å komme til samme mål, og ved seriens slutt ender de opp sammen.

Man kan si at Pettersen forholder seg, bevisst eller ikke, til de mønstre for karakterbygging som Jung omtalte i sine framstillinger av arketyperne i subjektets underbevissthet. Både Hirka og Rime har en foreldre-arketype av motsatt kjønn, som representerer ufrihet, og begge er de avhengig av å konfrontere hverandre som arketyperiske begjærsobjekter. Ved siden av at denne foreningen er strukturelt påkrevd for at Hirka skal kunne fullføre sin individuasjon, skaper den også den velkjente funksjonen av en lykkelig slutt. Campbell (1973, s.28) omtaler den lykkelige slutten som kjennetegn for eventyret, myten og komediens transendens av menneskets universelle tragiske helning. Det er også, som nevnt i innledningen, Lene Kaaberbøls antakelse, at den lykkelige slutten er helt sentral for leserens interesse og fascinasjon for fantasy-litteratur (2002, s.40). Forsoningen mellom Hirka og Rime kan dermed være sjangerdefinerende, så vel som nødvendig for å oppfylle monomytens strukturelle krav.

Etter samleiet og nesten-mordet, bruker Hirka det forheksede nebbet til å innta ravneform. På den måten fullender hun utviklingen sin som en hellig arketypisk helteskikkelse, slik som den Campbell omtaler i *The Hero of a Thousand Faces* (1973).

Hvor er vi?

Vi er alle steder.

Hun myste mot vinden. Alt kjentes feil. Og riktig. Uendelig riktig. Hun hadde klatret hele livet. Opp i trær, opp på tak. Men aldri som dette. Aldri som ravn.

Klart vi har. Vi er ravn.

Ravn som er. Ravn som var. Ravn som alltid vil være.

Tankene kom som et drypp fra evigheten. Sannheter og løgner. Sammenhenger. Tett som regn. Stein og blod. Jord og ild. De vingelauser hadde et navn for dette.. Ravn forsto. Ravn talte alle språk. Fra alle

tider. Fordi alt kom fra samme sted. Alt var ett.

Evna. (Pettersen, 2015, s.406)

Oppgaven har tidligere argumentert for hvordan Evna framstår som den arketypen som Campbell (1973, s.40) henviser til som verdenssjelen, eller verdensnavlen, den samme arketypen som C.G. Jung (1963, s.61) peker på som sentrum for individets mandala. Hirkas tanker som ravn handler om sammenhenger fra evigheten, en forståelse for alle ting. Hun forstår selve Evna, den hellige skaperkraften i Pettersens fantasy-univers. Denne forståelsen av evigheten, kan minne om Mircea Eliades forklaring av myten og dens kobling til menneskets religiøse kreativitet som et tidløst, men repetitivt fenomen.

Every myth, whatever its nature, recounts an event that took place *in illo tempore*, and constitutes as a result, a precedent and pattern for all the actions and 'situations' later to repeat that event. Every ritual and every meaningful act that man performs, repeats a mythical archetype... this repetition involves the abolition of profane time and placing of man in a magicoreligious time which has no connection with succession in the true sense, but forms the 'eternal now' of mythical time. (Eliade, 1974, s.429f. i Svalastog, 1992, s.35)

Både Campbells og Eliades myteteorier bygger på ideen om at arketyperne er tidløse, kollektive ideer som alltid har preget den menneskelige kreativiteten. I det Hirka gjenoppstår som ravn, kan man tolke det dithen at «sammenhengene» som hun ser, sannhetene og løgnene som har eksistert gjennom all tid, er arketyperne for «det hellige». Hun forstår verdenssjelen Evna som en evig kraft som er plassert utenfor tiden. Dette minner om den arketyperne Mircea Eliade beskriver som bevis på en tidløs, religiøs, kreativ kraft, som framstår som menneskelige rituelle handlinger. Med utgangspunkt i Campbell, Jung, Propp og Eliades teorier, er det dermed grunn for å si at Hirka, i det øyeblikket hun gjenoppstår som ravn, har oppnådd kontakt med «det hellige». I tråd med oppgaven, er dette fullendelsen på Hirkas utvikling. Hun har fulgt monomytens struktur gjennom de tre stadiene, og i siste bok forvandles hun til den allvitende raven, som kan forstå den hellige kraften Evna. Joseph Campbell (1973, s.130) mener at kontakten mellom «the father» og den mytiske helten kan tolkes som at helten er en personifisering av det guddommelige. Hirkas forvandling til raven, som gjennom hele *Ravneringene* framstilles som en hellig skapning, må i tråd med resten av oppgaven kunne tolkes dithen at Hirka også er hellig. I følge Campbells teori, er det dermed grunn til å se på Hirka som et gyldig bilde på den arketypiske helteskikkelsen han mener å finne igjen i alle former for myter, eventyr og andre fortellinger med samme struktur.

8.4 Oppsummering

Dette avsnittet analyserer historien om Hirka med hovedvekt på Joseph Campbells teori om monomyten fra *The Hero of a Thousand Faces* (1973). Meningen med det, er å finne ut om man kan kalle Hirka, som er et godt eksempel på en moderne fantasy-protagonist, for en «mytisk helt». På denne måten behandles historien om Hirka som tre deler som passer inn under monomytens bestanddeler, separasjonen, innvielsen og hjemturen. Under hver av de tre delene, forklares viktige strukturelle elementer som gjør at de kan sammenlignes med Campbells teori. Analysen tar blant annet for seg Hirkas hjelpere, den arketypiske heltens gjenfødelse og barnearketypens nødvendige konfrontasjon av anima og animus for å fullføre individuasjonsprosessen. Til slutt argumenteres det for at Hirka, som oppnår kontakt med «det hellige», og som svarer til de avgjørende kriteriene for monomytens helteskikkelse, kan sees på som et gyldig bilde på en mytisk helt.

9. Konklusjon

Oppgaven tar sikte på å analysere Siri Pettersens fantasy-trilogi, *Ravneringene*, ut ifra tre kjente myteteorier fra C.G Jung, Vladimir Propp og Joseph Campbell. I tillegg til disse tre, bruker oppgaven innslag fra andre myteforskere når dette har blitt vurdert som belysende og hensiktsmessig for å skaffe en større oversikt. Oppgaven fokuserer på en psykoanalytisk tilnærming til myter og eventyr, der de behandles som beholdere for egne symbollandskap. Det vil si at mytenes symboler har betydninger på et eget språk, som stammer fra menneskets underbevissthet. Problemformuleringen oppgaven søker å svare på, er hvorvidt man kan lese bøkens protagonist, Hirka, som en helteskikkelse lik som den man finner i mytene, og hvilken, eventuelt hvilke arketyper som kommer til syne gjennom Hirkas skikkelse. Videre søker oppgaven gjennom denne undersøkelsen av arketyperiske framstillinger og symbolbruk i Pettersens fantasy-trilogi å svare på om bokserien *Ravneringene* kan leses som en myte.

Oppgaven tolker den magiske kraften Evna som arketyperen «verdenssjelen». Denne kraften preger bøkens handling og er definerende for hvilken slags helteskikkelse Hirka bør forstås som. For å få klarhet i hvilke kriterier som må ligge til rette for at man skal kunne lese en litterær skikkelse som en mytisk helt, i motsetning til en eventyrhelt, har oppgaven (med utgangspunkt i Propp og Campbells meninger angående dette skillet) skilt mellom de to helteskikkelsene på grunnlag av nedslagsfeltet for heltedåden deres. Den mytiske helten kjennetegnes av at heltedåden hans får enorme konsekvenser på makronivå. Hirkas overordnede målsetting i bøkene er å frigjøre Evna fra Rådet, slik at alle verdener får tilgang på den magiske kraften. Sett opp imot Campbells betraktninger, stemmer Hirka med beskrivelsen av den mytiske helten på grunnlag av nedslagsfeltet hennes. Hirka blir også sammenlignet med den mytiske helten fordi hun i likhet med denne skikkelsen, blir ett med «det hellige». Dette gjør hun gjennom å bli gjenfødt som ravn, som symboliserer helligdom i bøkene.

Videre sammenligner oppgaven Campbells redegjørelse for Monomytens mytiske helt med C.G Jungs individuasjonsprosess. Denne dreier seg om individets utvikling mot et harmonisk forhold til Selvet. Prosessen omhandler en endring i subjektets underbevissthet, der barnarketyper utvikler seg til heltearketyper. For å klargjøre om Hirka kan passe til denne tittelen, analyseres hun trinnvis ut ifra Campbells og Propps struktur for myter og eventyr. Analysen gjør interessante funn av Hirka og hennes reise som et nærmest konkret svar til Campbells myteteori. Grunnen til at dette er spesielt, er de psykoanalytiske myteteorienes

gjennomgående fokus på myten og dens symbolske betydning. Myteteoriene som det vises til i oppgaven, tolker mytene på forskjellige måter, men som regel alltid med fokus på mytenes symbollandskap. Hirkas reiser gjennom forskjellige dimensjoner og handlingene hennes i et samfunnsperspektiv tillater en overraskende konkret sammenligning med Campbells struktur for Monomyten. Hirka reiser gjennom faktiske dimensjoner, hun må forsones med faren sin, som i menneskenes verden i bøkene kan forstås som en gud, og hun dør og gjennomgår et hamskifte til den hellige raven. Dette er tre overordnede kriterier Campbell oppgir for den mytiske helteskikkelsen. Samtidig nevner han selv flere myter der disse kriteriene kan leses som metaforiske. Det at Pettersens serie nesten til punkt og prikke følger strukturen som Campbell oppgir for myten, understreker igjen fantasy-sjangerens tette forhold til myten og eventyret. At Hirka som en moderne fantasy-protagonist samsvarer med det generelle bildet Campbell setter opp for den arketypiske helteskikkelsen, er interessant, fordi det peker på en tidløs aksept av denne litterære typen. Det understreker samtidig Vladimir Propps poeng angående eventyrets framvekst ut ifra myten og de gradvise transformasjonene eventyret har gjennomgått. Propp understreker at alle undereventyr stammer fra én fortelling som gjennom mange fortellere over lang tid, har blitt til forskjellige eventyr. Strukturen Propp fant for eventyret stammer fra myten og dens formelbaserte heltefortelling. Det at *Ravneringene* som en moderne romanserie også stemmer med den samme oppskriften, taler for at dette hjulet fortsatt ruller.

Analysen gjør det klart at Hirka kan leses som et svar på den arketypiske helteskikkelsen. Men hun er for nyansert til å kunne plasseres i bås som én arketype. Oppgaven analyserer Hirka både som helteskikkelse og som bilde på flere ulike kvinne-arketyper. Poenget analysen gjør, er at Hirka symboliserer visse holdninger gjennom bøkene, som man kan lese som avgjørende for Hirka som helt, arketype og ikon. Jung mente at man gjennom å komme i kontakt med underbevisstheten sin og konfrontere de arketypiske bildene, kunne oppnå en fullkommen balanse i Selvet. De arketypiske kvinnebildene Hirka sammenlignes med, har vært avbildet gjennom gudinner og andre mytiske skikkelser opp igjennom historien. Hun må allikevel kjempe seg gjennom sløret av usikkerhet og frykt som hele tiden preger henne som individ. Når hun framstår sikker, det vil si når hun overkommer momentene av frykt som holder henne tilbake gjennom bøkene, da ligner hun disse store kvinnelige arketyperne. Dette peker på at kvinnearketyperne Hirka er blitt sammenlignet med, fortsatt i dagens samfunn, er relevante bilder på selvsikkerhet. Hun overkommer den usikkerheten som frykten for råta legger foran henne, en lang prosess som kan tolkes som at hun overkommer sin underbevisste

skygge. Analysen av Hirka som arketype konkluderer med at hun gjennom å symbolisere disse gudinnebildene utkrystalliserer seg som helteskikkelse.

Det at hun svarer til kriteriene for en mytisk helt, samtidig som hun framstår som forskjellige store arketypebilder, sier noe om det moderne heltebildet. Hirka er selvstendig, modig og uegoistisk. Dessuten fungerer hun som en utløser for samfunnsmessige skifter i to av tre verdener hun reiser til. Hun markerer endring i styresett, som i moderne vestlig målestokk er forbundet med middelaldertid. I de blindes verden vender hun opp-ned på stendersamfunnet ved å gjøre «de falne» til frie menn. I Ymslanda velter hun og Rime Rådet, som er et fåmannsvelde med totalkontroll over den dyrebare Evna. Hun symboliserer sånn sett en del moderne vestlige holdninger, som framstilt gjennom en mytisk helteskikkelse, skaper en veldig handlingskraftig karakter. Framstillingen av Hirka som en moderne aktør i en eldgammel litterær struktur (myten), tydeliggjør henne som en revolusjonær skikkelse i bøkene, og en mytisk, men også moderne helt.

Når det gjelder *Ravneringene* og muligheten for å lese serien som en myte, så har oppgaven funnet flere sider ved fortellingen som tillater dette. Men et viktig skille, som blant annet Propp setter mellom eventyret og myten, er at eventyret i sin opprinnelse er fiktivt. Man kan sette et lignende skille mellom en hvilken som helst fantasy-fortelling og myten. Til tross for likheter i struktur, estetisk framtoning og arketyperiske opptredener, er det en vesensforskjell mellom myten og fantasy. Myten var del av en religiøs sammenheng, noe fantasy ikke er. Pettersens fantasy-trilogi er tydelig inspirert av mytiske symbollandskaper og særlig den norrøne mytens estetikk. Hun skaper et eget univers, der flere verdener utnytter samme livgivende kraft på en gang, og forklarer hvordan Evna har påvirket de forskjellige verdenenes kulturer og religioner. Hun skaper sånn sett med sine forskjellige verdener, og sin egen magiske «gudepartikkel», egne myter innad i bøkene, som i sin helhet (som trilogi) er utformet som en myte. *Ravneringene* er altså i stor grad inspirert av- og bygget på flere av de grunnstøttene Propp og Campbell peker på som mytens strukturer. Men hele universet er som nevnt fiktivt. Dermed kan man tydelig se mytens strukturer som førende for fortellingen og for Hirka som helt, men man kan ikke kalle *Ravneringene* for en myte. I nåtidens ånd kan man selvfølgelig sette spørsmålstegn ved å behandle myter med klare overnaturlige innslag som faksjonsfortellinger, men som nevnt i kapittelet om fantastisk litteratur, må man definere begrepet «fantastisk litteratur» ut ifra verkets samtid. Gjennom å fortsette å behandle myten med respekt, som en fortelling av religiøs karakter som i sin tid var ansett som realistisk, ser

man utviklingen i virkelighetsforståelse, gjennom å sammenligne moderne litteratur som anses som fantastisk opp imot myten.

Dermed kan man konkludere med at myten og dens struktur, som behandlet av Campbell og Propp (ved videreføringen gjennom eventyret) er et gyldig sammenligningspunkt for *Ravneringene*. Man kan bruke Jungs arketypebegreper, og Propp og Campbells strukturmodeller for å analysere Hirkas utvikling og hun kan forstås som et moderne svar på en mytisk helteskikkelse. Man skal for øvrig ikke kalle fantasy-trilogien for en myte, ettersom myten stammer fra en tid, der den tok for seg en oppfatning av virkeligheten, mens fantasy som litterær sjanger dreier seg om nettopp det uvirkelige.

Litteratur

- Andersen, Per Thomas (2012). *Norsk litteraturhistorie*. 2. Utgave. Universitetsforlaget.
- Bache-Wiig, Harald og Hernæs Linhart, Silje. Barne- og Ungdomslitteratur (2012) Andersen, Per Thomas, Mose, Gitte, Norheim, Torstein (red.) *Litterær Analyse. En innføring*. Pax Forlag A/S.
- Campbell, Joseph (1973). *The Hero of a Thousand Faces*. Third edition. Princeton University Press.
- Cornwell, Neil (1990). *The Literary Fantastic. From Gothic to Postmodernism*. Harvester Wheatsheaf.
- Dalgaard, Niels 2002: «Fantastisk litteratur – Forsøg på en teoretisk afklaring». *På Fantasiens Vinger – Om fantastisk litteratur for børn og unge*. Forfatterne og Høst og Søns forlag
- Day, Martin S. (1984). *The Many Meanings of Myth*, University Press of America
- Dunn Mascetti, Manuela (1992). *Kvinder og gudinder. Myter, ritualer og symboler*. På dansk ved Lone Burmeister. Politikens Forlag.
- Feldt, Laura (2012). Wilderness in Mythology and Religion. Ed. Laura Feldt. *Wilderness in Mythology and Religion – Approaching Religious Spatialities, Cosmologies, and Ideas of Wild Nature*.
- Frye, Northrop (1957). *Anatomy of Criticism*. Penguin Books
- Henderson, Joseph (1978). Gamla myter och moderna människor. Ed. Carl Gustav Jung *Människan och hennes symboler*. Översättning av fil.kand. Karin Stolpe. Utgitt første gang på engelsk (1964).
- Hodne, Ørnulf (1998). *Det norske folkeeventyret: fra folkediktning til nasjonalkultur*. J.W. Cappelens forlag a/s.
- Jaffé, Aniela (1978) Symboler i bildkonsten. Ed. Carl Gustav Jung *Människan och hennes symboler*. Översättning av fil.kand. Karin Stolpe. Utgitt første gang på engelsk (1964).
- Jensen, Sinding Jeppe (2009a). «Part II: Psychological Approaches». Introduction. Ed. Jeppe Sinding Jensen. *Myths and Mythologies. A Reader*. Equinox.
- Jensen, Sinding Jeppe (2009b). «Part IV: Semiological Approaches. Introduction. Ed. Jeppe Sinding Jensen. *Myths and Mythologies. A Reader*. Equinox.

Jung, Carl Gustav (1978). Mötet med det omedvetna. Ed. Carl Gustav Jung *Människan och hennes symboler*. Översättning av fil.kand. Karin Stolpe. Utgitt første gang på engelsk (1964).

Jung, Carl Gustav (1985). *Det Ubevisste*. Norsk utgave. Oversatt av Carl Martin Borgen. J.W Cappelens forlag

Jung, Carl Gustav (1963). Psykologi og religion. Norsk utgave. Oversatt av Hedvig Wergeland. J.W Cappelens forlag

Jung, Carl Gustav (1975). *Psykologiske Typer*. Norsk Utgave. Oversatt av Jens Windleff. J.W Cappelens forlag

Jung, Carl Gustav (1969 b). *Psykens Verden*. Norsk utgave. Oversatt av Hedvig Wergeland. J.W Cappelens forlag

Kaaberbøl, Lene (2002). «Og de levede lykkelig?» *På Fantasiens Vinger – Om fantastisk litteratur for børn og unge*. Forfatterne og Høst og Søns forlag

Munch, Peter Andreas (1996). *Norrøne gude- og heltesagn*. Revidert utgave ved Jørgen Haavardsholm. Universitetsforlaget.

Pettersen, Siri (2013). *Odinsbarn*. Gyldendal Norsk Forlag AS – Gyldendal Barn & Ungdom

Pettersen, Siri (2014). *Råta*. Gyldendal Norsk Forlag AS – Gyldendal Barn & Ungdom

Pettersen, Siri (2015). *Evna*. Gyldendal Norsk Forlag AS – Gyldendal Barn & Ungdom

Propp, Vladimir (1984). *Theory and History of Folklore*. Translated by Adriana Y. Martin and Richard P. Martin. University of Minnesota.

Schjødt, Jens Peter (2012). Wilderness, Liminality, and the Other in Old Norse Myth and Cosmology. Ed. Laura Feldt. *Wilderness in Mythology and Religion – Approaching Religious Spatialities, Cosmologies, and Ideas of Wild Nature*.

Svensen, Åsfrid (1991) *Orden & Kaos: Virkelighet og uvirkelighet i fantastisk litteratur*. H. Aschehoug & Co

Svalastog, Anna Lydia (1997). Feministisk myteteori – en kulturanalytisk utfordring. Red. Olof Sundqvist och Anna Lydia Svalastog. *Myter och Mytteorier. Religionshistoriska diskussioner och teoretiske ansatser*. Tryck Rebrocentralen.

von Franz, M.-L (1978) Individuationsprocessen. Ed. Carl Gustav Jung *Människan och hennes symboler*. Översättning av fil.kand. Karin Stolpe. Utgitt første gang på engelsk (1964).

Asbjørnsen, Peter Chr. og Moe, Jørgen (1996). *Asbjørnsen og Moe's Norske Folkeeventyr*. Innskrevet og rettet av Kjell Nedrelid. Prosjekt Runeberg.

<<http://runeberg.org/folkeven/042.html>> (Lest 20.08.2017)

Bugge, Alexander (1915, sist endret 1.05.2016) «Fortellingen om Orvar Odd».

Heimskringla.no. <http://heimskringla.no/wiki/Fortellingen_om_Orvar-Odd> (Lest 06.11.2017)

Espevik, Thomas. (2015) «-Fantasyleserne kommer til å redde verden». NRK, 01.11.2015

<<https://www.nrk.no/dokumentar/xl/-fantasy-leserne-kommer-til-a-redde-verden-1.12622225>> (Lest 08.11.2017)

Haraldsen, Haakon og Pedersen, Bjørn (2017, siste oppdatering 24.07) snl. Alkymi.

<<https://snl.no/alkymi>> (Lest 20.09.2017)

Norli, Camilla og Esfurune (2015). «Ravneringene» blir norsk storfilm. Maipo film satser

stort på fantasy-trilogi. VG, 06.11.2015 <<https://www.vg.no/rampelys/bok/ravneringene-blir-norsk-storfilm/a/23554905/>> (Lest 5.10. 2017)