

## **Forord**

Det er en klisjé å si at ingen tekst er skapt i ensomhet, men det er allikevel tilfellet. Først og fremst, vil jeg takke min veileder, Knut Ove Eliassen. Med hans utmerkede hjelp ble denne oppgaven noe annet enn en generisk *fanboy rant*. Jeg vil takke Tore Kvernsjøli for hjelp med korrekturlesning, og Anne Margrete Sjøflot for kommentarer.

Jeg vil også takke Sarah Louise Lundregan for å ha holdt ut med meg gjennom hele prosessen som har ledet opp til det ferdige produktet.

<b>1</b>	<b>Introduksjon .....</b>	<b>1</b>
1.1	Et genrehistorisk problem .....	1
1.2	Et problem ved begrepet om fantasy.....	2
1.3	Et steg mot et mer komplekst syn på fantasy.....	3
1.4	Malazan Book of the Fallen.....	5
<b>2</b>	<b>Teori og Metode .....</b>	<b>6</b>
2.1	Not Your Grandmother’s Epic Fantasy .....	6
2.2	Et rammeverk .....	7
2.2.1	Northrop Frye .....	7
2.2.2	Jacques Derrida .....	11
2.3	Tolkien-effekten .....	13
2.3.1	Et uventet problem.....	13
2.3.2	Genrehistorikk.....	15
2.3.3	Parallell utvikling.....	20
2.4	Etablert forståelse av fantasygenren.....	21
2.4.1	Problematisk kildebruk .....	21
2.4.2	Genrekonvensjoner, serien og helten .....	23
2.4.3	Alternativer: Sigmund Freud og Vladimir Propp .....	24
2.5	Postmodernitet .....	26
2.5.1	Metafiksjon.....	26
2.5.2	<i>Historiographic metafiction</i> .....	27
2.5.3	Narrative rom .....	28
<b>3</b>	<b>Et første steg mot en definisjon av fantasy .....</b>	<b>30</b>
3.1	Science fiction, fantasy og pornografi.....	30
3.2	Sense of Wonder .....	32
3.3	Bevegelser mot en bedre verden.....	34
3.4	Parodi.....	36
<b>4</b>	<b>Presentasjon.....</b>	<b>38</b>
4.1	Epitekst.....	38
4.1.1	Utgangspunkt: Rollespillet.....	38
4.1.2	Utgangspunkt: Faglig bakgrunn.....	39
4.1.3	“Worlds to conquer, worlds to share.” .....	40
4.1.4	Utgangspunktet for <i>Malazan Book of the Fallen</i> .....	40
4.1.5	Metafiksjon.....	41
4.2	Handlingsreferat .....	43
4.3	Narrative Nivåer.....	45
<b>5</b>	<b>Konvensjoner om mening og fullendthet .....</b>	<b>49</b>

5.1	Brudd med fantasygenrens konvensjoner.....	49
5.2	Det uoversiktlige.....	50
5.3	Det uforklarte.....	53
5.4	Ikke-fokaliserte Protagoner.....	54
5.5	Invitasjoner til Innlevelse .....	57
<b>6</b>	<b>Metafiktive dimensjoner.....</b>	<b>60</b>
6.1	Å rydde vei for nye konvensjoner .....	60
6.2	Rammefortellingen, <i>the Book of the Fallen</i> .....	61
6.3	Fortellerstemmen i <i>Toll the Hounds</i> , Kruppe.....	65
<b>7</b>	<b>Orden og Kaos .....</b>	<b>70</b>
7.1	Meningsløshet.....	70
7.1.1	Endest Silan .....	70
7.1.3	Poeten Fisher og raven Crone.....	72
7.1.2	Historikeren Duiker.....	73
7.2	Mening.....	75
<b>7</b>	<b>Konklusjon.....</b>	<b>79</b>
<b>8</b>	<b>Litteraturliste .....</b>	<b>82</b>
<b>9</b>	<b>Sammendrag.....</b>	<b>86</b>

## 1 Introduksjon

Når jeg begynte denne oppgaven stilte jeg meg spørsmålet “hvordan kan fantasygenren gi en bedre forståelse av Steven Eriksons fantasysyklus *Malazan Book of the Fallen* (1999-2011)?” Det var feil spørsmål. I løpet av prosessen med oppgaven innså jeg at det var viktigere å stille spørsmålet “hvordan kan *Malazan Book of the Fallen* bidra til en bedre forståelse av fantasygenren?” Ved å stille spørsmålet på den måten, avdekket en lesning av *Malazan* at det var to store problemer ved den akademiske forståelsen av fantasy, på den ene siden et genrehistorisk problem, og på den andre siden et problem ved det begrep om fantasy som ligger til grunn for genren. Denne oppgaven tre hovedmomenter.

1. Jeg vil vise at dagens akademiske forståelse av genren fantasy lider av et dårlig utviklet begrep om hva fantasy er, og mangelfull analyse av genren.
2. Ved å bruke *Toll the Hounds* (2008) av Steven Erikson vil jeg vise genrens økende selvbevissthet. Romanen belegger min kritikk av dagens forståelse av fantasy, og danner et grunnlag for å bidra til et bedre begrep om genren.
3. Jeg ønsker med min analyse av *Toll the Hounds* å bidra med byggesteiner til en bedre forståelse av fantasygenren, og et revidert begrep om fantasy.

### 1.1 Et genrehistorisk problem

Den populærlitterære genren fantasy har økt i popularitet siden Tolkien ble gjenoppdaget og plukket opp av alternative bevegelser på 60- og 70-tallet, og den har gått fra å være en perifer genre til å bli allemannseie (tv-serien *Game of Thrones* og spillet *Skyrim* er bare et eksempel av mange). Fantasys genrehistorikk presenteres gjerne på en av to måter, enten med utgangspunkt i Tolkiens *Lord of the Rings* (1954-55) eller i *sword and sorcery*-strømningen fra 20- og 30-tallets *pulp magazines*. På grunn av Tolkiens etter hvert enorme popularitet har han blitt ansett som utgangspunktet for fantasy, et perspektiv som gir et noe misvisende syn på genren. Dette perspektivet ser ofte bort fra det man gjerne kaller for *sword and sorcery*-tradisjonen.

Fantasyforfatter Michael Moorcock legger vekt på *sword and sorcery* i *Wizardry and Wild Romance a study of epic fantasy* (1977). Han kritiserer Tolkien, men forsøker ikke å forklare hans popularitet og redegjør dermed ikke for den populariteten genren har i dag. I *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (2012) hevder Edward James at all fantasy er enten en reaksjon for eller mot *Lord of the Rings*, at genren er som Tolkien. Både Moorcocks og James' syn gir et misvisende syn på store deler av genren. En mulig forklaring på dette er at diskusjonen om genren er preget av *fandom* som gjør at en fremhever det man liker, på bekostning av det man ikke liker.

Fantasy har fått uttrykk i andre medier, som filmer, spill, tegneserier og billedkunst. Disse uttrykkene har parallelle utviklinger, for å tilfredsstille forskjellige behov, og de forskjellige uttrykkene påvirker hverandre. Tegneserieblader som *Heavy Metal Magazine* (først utgitt 1977) var preget *sword and sorcery*-tradisjonen, men estetikken blandes med Tolkien-inspirerte fortellinger i spill. *Dungeons & Dragons* (1974) er i dag det best kjente fantasy *pen and paper*-rollespillet, og inspirert i større grad av *sword and sorcery* enn av Tolkien. Spillet har inspirert flere rollespill, samt elektroniske spill som *Skyrim* (2011), *Dragon Age: Origins* (2009) og *World of Warcraft* (2004). På grunn av spillets interaktive form, påvirker den de narrative strukturene på måter fiksjonen ikke gjør. Spill har blitt laget basert på filmer og bøker, men bøker har også blitt skrevet basert på spill. I noen tilfeller har spillene i seg selv påvirker litteraturen. Disse forskjellige uttrykkene for fantasy bidrar til genren, og endrer hvordan den oppfattes. Den stadig økende interessen for spill og film som de forskjellige uttrykkene for genren gjør at det er mulig å en kan komme inn i fantasygenren uten å lese en bok.

Det er kanskje fruktbart å snakke om en populærkulturell genre, fremfor en rent litterær genre for å være bedre skikket å kunne studere de måtene de forskjellige uttrykkene påvirker hverandre. Parallelt med utviklingen i de litterære uttrykkene for genren, utvikler de andre uttrykkene seg, og etterhvert påvirker disse uttrykkene også litteraturen på måter som akademikere ikke har klart å beskrive. For å kunne drøfte fantasy må en mer helhetlig genrehistorikk og definisjon etableres, som tar høyde for de forskjellige strømningene innenfor genren, men også er bevist på de parallelle utviklingene.

## 1.2 Et problem ved begrepet om fantasy

Gerd Karin Omdals *Grenseerfaringer fantastiske litteratur i Norge og omegn* (2010) operer med en vid forståelse av begrepet “fantastisk,” som all litteratur om det overnaturlige, hvor leseren “må bevege seg utover det som kan erkjennes med basis i vante forestillinger om virkeligheten.” (Omdal 2010: 9) Hun setter denne litteraturen i en historisk og geografisk kontekst. Torgeir Haugen kritiserer Omdal for å ha en ureflektert bruk av teori. Fordi den fantastiske litteraturen har ett bein innenfor populærlitteraturen og ett innenfor høylitteraturen, oppstår det et problem i diskusjonen rundt begrepet. De som skriver om den populærlitterære delen av det fantastiske er ofte preget av *fandom*, at “man vil gjerne fortsette å opphøye det man elsker eller beundrer, og det man ikke er fan av, bryr man seg ikke så mye om.” (Haugen 2011: 68) Dette gjør at diskusjonen om begrepet det fantastiske er preget av varierende begrepsbruk.

Omdal benytter seg av teoriene til Tzvetan Todorov, Rosemary Jacksons og Kathryn Hume, men drøfter ikke forholdet mellom dem. Todorov og Jackson drøfter det fantastiske, i en snever betydning, henholdsvis som genre og modalitet, mens Hume drøfter fantasi som en

impuls, en motvekt til mimesis. Hume hevder det fantastiske er en motsetning til mimesis, og både Todorov og Jackson mener mimesis er viktig for det fantastiske fordi en virkelighetsoppfatning må brytes. Haugen er av den oppfatning at Omdal ikke klarer å håndtere Jacksons politiske sider og tar ikke innover seg nyansene i samspillet mellom disse og Humes motsetning mellom det fantastiske og mimesis. Haugen mener Omdal ikke er kritisk nok, og blir offer for de teoretikerne hun benytter seg av. Han etterlyser en diskusjon av forskjellige begrepers styrker og svakheter.

Haugens kritikk er også relevant for flere som skriver om fantasy. A.-P. Canavans essay "Calling a Sword a Sword" drøfter en lignende problematikk. De engelske begrepene *fantasy* og *the fantastic* brukes om hverandre, både av de som skriver om det fantastiske og de som skriver om fantasy. Det fantastiske defineres gjerne på måter som ikke kan inkludere de fleste av de verkene som inngår i den populærlitterære genren fantasy, som definisjonene til Todorov og Jackson. På grunn av den uklare og tidvis uryddige begrepsbruken, benyttes Todorov og Jackson på fantasygenren uten videre drøfting. Dette har ledet til det Canavan fremstiller som en stor mangel i diskusjonen om fantasy. "We have debated *aspects* of fantasy. We have debated key texts *within* fantasy. [...] But we have never had a debate about fantasy. The very shape, size and core of the genre remain areas that need meaningful and concerted debate, deconstruction, and discussion." (A.-P. Canavan 2012: 6) Flere verker har blitt diskutert, men deres forhold til genren har det ikke. Den ureflekterte bruken av teori og begreper, gjør at akademikere som skriver om fantasy ikke har et vokabular for å drøfte eller definere fantasy.

### 1.3 Et steg mot et mer komplekst syn på fantasy

Utgangspunktet for denne oppgaven var som sagt et ønske om å studere Steven Eriksons ti bind sterke fantasysyklus *The Malazan Book of the Fallen* i som et viktig og nyskapende bidrag til fantasygenren. Verket viser en bevissthet om å være en del av en genre og en selvbevissthet, som dagens teori om fantasy ikke er adekvat til å drøfte. Det ble tidligklart at den genrehistorikken som ligger til grunn for forståelsen av fantasy har klare mangler, og at begrepsapparatet er for dårlig utviklet til å kunne brukes om nyere utvikling innen genren. Mangelen av en anvendelig definisjon er en del av dette problemet.

I denne avhandlingen vil jeg vise at dagens akademiske forståelse av genren fantasy lider av et dårlig utviklet begrep om hva fantasy er, og mangelfull analyse av genren. Ved å bruke *Toll the Hounds* av Steven Erikson vil jeg vise genrens økende selvbevissthet. Romanen belegger min kritikk av dagens forståelse av fantasy, og danner et grunnlag for å bidra til et bedre begrep om genren. Jeg ønsker med min analyse av *Toll the Hounds* å bidra med byggesteiner til en bedre forståelse av fantasygenren, og et revidert begrep om fantasy. For at den akademiske forståelsen

av genren skal utdypes må det etableres en genrehistorikk som klarere viser de forskjellige strømningene innen genren og ikke favoriserer enkelte forfattere på bekostning av andre. Teorien, begrepsapparatet og definisjonen av genren må være tilsvarende løsrevet fra det Torgeir Haugen omtaler som *fandom*.

Mye eksisterende teorien om fantasy tar utgangspunkt i strukturalistiske lesninger, hvor fantasy leses som formellitteratur. Dette er ikke et feilaktig perspektiv, men det er mer fruktbart å anse fantasy som en genre som primært gjør noe, den vekker reaksjoner hos leseren. Dette er den kvaliteten ved fantasy som trekker lesere, som gjør dem til *fans*. Jacques Derrida hevder i "Force and signification" at strukturalistiske lesninger av en tekst redusere den kraften den har (Derrida 1978: 24). Derfor, vil jeg benytte meg av Jacques Derrida og Northrop Frye som et rammeverk for å diskutere teori og genrehistorikk. Frye gjør det mulig å vise utviklingslinjer i sjangerhistorikken og fremheve likheter mellom verker, mens med Derrida kan fantasy fremstilles som verker som gjør noe, som får sin kraft av brudd med strukturer. Det er i de elementene som ikke lar seg strukturere det enkelte verkets kvaliteter ligger. Denne måten å se genren på, er et mulig svar på Susan Sontag krav, "we need an erotics of art." (Sontag 1990: 14)

*Malazan* viser til en genre med økende selvbevissthet, og fordi den etablerte teorien om fantasy ikke klarer å drøfte disse utviklingene, vil jeg benytte meg av postmoderne teori for å beskrive disse trekkene ved Eriksons fantasyserie. Patricia Waugh's og Linda Hutcheon's begreper om metafiksjon kan beskrive selvbevisstheten, mens Andrew Gibsons postmoderne narratologi har begreper og forståelse av narratologi som kan beskrive påvirkningen rollespill har på fantasy.

I mitt forsøk på å ha et mer komplekst syn på fantasy, vil jeg også forsøke å bidra med byggesteiner til en bedre forståelse av genren. For å kunne drøfte fantasy, vil jeg på bakgrunn av diskusjoner om teori ta et steg mot en definisjon som ikke begrenser grenen, men åpner verker til nye lesninger. En definisjon av fantasy må være fleksibel og åpne verker for nye lesninger, fremfor å etablere klare grenser for hva fantasy er og ikke. En slik definisjon kan etableres ved å ta utgangspunkt i hva fantasy gjør, fremfor de strukturene som ligger til grunn for genren.

I min analyse av *The Malazan Book of the Fallen* vil jeg primært benytte meg av den åttende boken, *Toll the Hounds* fordi den er eksplisitt metafiktiv. Jeg vil drøfte hvordan *Malazan* inviterer leseren til en mer aktiv innlevelse i fiksjonsuniverset enn konvensjonell fantasy ofte gjør, ved å unnlate å forklare fiksjonsuniverset. Mitt hovedfokus kommer her til å ligge på hvordan Erikson skiller seg ut, men også aktivt bruker leserens forventinger om fantasygenrens konvensjoner. Deretter vil jeg drøfte de metafiksjonelle dimensjonene i *Malazan*, hovedsakelig rammefortellingen for serien og rammefortellingen for *Toll the Hounds*, som begge viser til en bevissthet om egen status som fiksjon. Til slutt vil jeg vise hvordan den eksplisitte fortelleren i

*Toll the Hounds*, karakteren Kruppe, viser en stor grad av bevissthet om fortellingens status som fiksjon, og en bevist bruk av grep for å eksplisitt påvirke leseren.

#### 1.4 Malazan Book of the Fallen

Steven Erikson er pseudonymet til Steve Rune Lundin (07.10.1959-). Han er en kanadisk fantasy forfatter, med en bakgrunn som arkeolog, og har utgitt femten romaner, samt en rekke kortere fortellinger og noveller. Ti av romanene utgjør *Malazan Book of the Fallen*, og flere romaner og fortellinger er satt i samme univers. Noen få av bøkene er utgitt under eget navn, ingen av disse er satt i samme univers som *Malazan*. Dette universet ble skapt sammen med, og er delt med, Ian Cameron Esselmont, en annen arkeolog som studerte kreativ skriving med Erikson. Verdenen ble skapt gjennom rollespill, hovedsakelig mellom de to, som en reaksjon mot det de anså som en stagnerende sjanger.

Jeg har valgt å fokusere på den åttende boken i serien *Toll the Hounds*, fordi den i større grad enn de øvrige bøkene i serien, har en metafiksjonell dimensjon, og i større grad kommenterer i større grad på egen bruk av konvensjoner. *Malazan*-serien er et produkt av rollespill, og viser hvordan rollespill kan endre det litterære uttrykket for fantasy. Rollespill kan gi fiksjonen liv utenfor fiksjonen, hvor publikum har en mer aktiv innlevelse. En kan lese *Malazan* som Eriksons forsøk på å gi leseren en mer aktiv form for innlevelse. De metafiksjonelle dimensjonene i *Toll the Hounds* kan, ved å bruke og parodierte genrekonvensjoner, kan Eriksons verker belyse genrehistoriske utviklingstrekk på en måte konvensjonelle fantasy romaner ikke kan.

Ved å fokusere på fortellersituasjonen i min lesning av *Toll the Hounds*, ønsker jeg å vektlegge de metafiksjonelle dimensjonene i verket. Fordi verket er fantasy, kan det ikke bryte med leserens oppfatning av virkelighet. Det *Toll the Hounds* kan gjøre, er å bryte med leserens oppfattelse av fiksjon, ved å rette oppmerksomheten mot sin egen status som fiksjon og eksplisitt vise bevissthet om sin status som fantasy. Denne selvbevisstheten viser til et verk som deltar i en genre på en måte dagens akademiske forståelse av fantasy synes å ikke kunne diskutere.



## 2 Teori og Metode

### 2.1 Not Your Grandmother's Epic Fantasy

I "Not Your Grandmother's Epic Fantasy: A Fantasy Author's Thoughts upon Reading *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*" kritiserer Steven Erikson tendenser han ser i den akademiske diskusjonen om fantasy. Artikkelen er en kritikk av Farah Mendleson og Edward James' essaysamling *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, hvor James hevder "since [Tolkien's *Lord of the Rings*] publication; most subsequent writers of fantasy are either imitating him or desperately trying to escape his influence." (Mendlesohn & James 2012b: 62) Erikson finner James' holdning problematisk, fordi den i realiteten impliserer at all fantasy er som Tolkien.

Eriksons første problem ved *The Cambridge Companion* er fraværet av moderne forfattere innen genren, "a good many of the essays could, with one or two minor alterations, have been written in 1980 or even 1970." (Erikson, 2012a: 4) Han reagerer på en holdning han finner hos flere akademikere: "No, they haven't read them. Those series are so ... big. Each volume is so ... long. Where does an academic, burdened with ever-increasing administrative demands, find the time to read such hefty volumes and extensive series." (Erikson 2012a: 4) Fordi de ikke har tid følger de ikke med på de forandringene innenfor det feltet de kaller seg eksperter innen. Erikson hevder at dette fører til at de utelater deler av genren. "They simply don't critique us writers of epic fantasy: We are and shall forever remain, presumably, merely imitative or belligerent wanderers in the wasteland of Tolkien's legacy." (Erikson 2012a: 4) Erikson etterlyser nytenkning på feltet og at man slutter å forestille seg at fantasy er som det var for 30-40 år siden. "Epic fantasy has moved on, something critics have failed to notice." (Erikson 2012a: 5)

Eriksons kritikk er relevant, men han er preget av sitt ståsted som forfatter av *epic fantasy*, og han fokuserer i første rekke på en del av helheten, både når det gjelder genren generelt og *The Cambridge Companion* spesielt. Det er flere problemer, men også positive sider ved *The Cambridge Companion* som Eriksons kritikk utelater. Mendlesohn og James' anliggende er å kartlegge fantasy og åpne genren for nye tolkninger og måter å lese genren på. De viser til en genre med stort mangfold, men uten en definisjon eller klart rammeverk for boka, lider *The Cambridge Companion* av en mangel av fokus, og den er preget kildebruk og litteraturutvalg som kan synes tilfeldig. Erikson kritiserer essayene i *The Cambridge Companion* for å være utdaterte, og som oversikt over den akademiske diskusjonen om fantasy finner store mangler. Selv om Mendlesohn og James i stor grad viser til et mangfold, er ikke rammene forsøkt definerte, og kan synes overlatt til den enkelte essayforfatterens smak. Flere av problemene ved *The Cambridge Companion* avdekker et behov for en diskusjon om begrepsbruk, teori og definisjon. Mendlesohn, James og essayforfatterne synes til tider rett og slett å ha et ureflektert forhold til teorien de tar i bruk.

Eriksons kritikk av *The Cambridge Companion* er imidlertid treffende, selv om han ikke tar i betraktning de positive sidene ved boka. Eriksons kritikk er relevant, men det er større problemer ved boka som har å gjøre med genredefinisjon og begrepsbruk. Han har rett i at det trengs nyteknisk om genren. Fordi mye teori er sentrert om Tolkien, og ikke benytter seg av nyere bidrag til genren, er det flere åpenbare problemer med genrehistorikken. For å kunne tenke nytt om genren, må derfor genrehistorikken skrives om. Det er mitt synspunkt at Northrop Frye er et mulig rammeverk for dette, fordi hans *Anatomy of Criticism* (1957) etablerer et helhetlig begrepsapparat, og fordi fantasy springer ut av sentimental romanse, og utvikling fra denne formen kan uttrykkes som bevegelser ut av eller innenfor Fryes system. Hans tanker om en helhetlig kritikk for litteraturen synes mulige å anvende som retningslinjer for bruk og kritikk av eksisterende teori. For å bedre kunne drøfte verks påvirkning på genren, er det mitt syn at Jacques Derridas begreper om genre og kraft også bør være en del av dette rammeverket.

## 2.2 Et rammeverk

### 2.2.1 Northrop Frye

I forordet til *Anatomy of Criticism* påpeker Northrop Frye at de fire essayene i boka skal forstås som essay i betydningen forsøk, som til sammen er et forsøk på en organisk tilnærming til litteratur som en helhet av symboler uavhengig av virkeligheten. Frye presenterer rammeverket og kategoriene “as an interconnected group of suggestions” (Frye 1990: 3) som ikke i tilstrekkelig grad reflekterer det mangfoldet litteraturen har. Derfor kan de, og ofte bør de, endres for å passe litteraturen bedre. Problemet for litteraturvitenskapen er slik Frye fremstiller det at begrepsapparatet har forblitt mer eller mindre uendret siden Aristoteles. Han mener at litteraturvitenskapen derfor har et utilstrekkelig begrepsapparat, “we have words for ash and willow, but no word for tree.” (Frye 1990: 13) Fryes anliggende i *Anatomy of Criticism* er å utvide litteraturvitenskapens begrepsapparat.

Frye antar at det er en absolutt sammenheng i litteraturen, og her setter dette som krav for at selvstendig litteraturkritikk skal være mulig. Dette betyr at alle verk må ansees som likeverdige deler av den store helheten, litteraturen. Av dette følger det at Frye ikke opererer med et skille mellom høy og lav litteratur. Det første steget mot Fryes ideelle litteraturvitenskap er å ta avstand fra det han kaller meningsløs kritikk, slik som ideologiske bedømmelser og smaksbedømmelser, for eksempel “lists of the “best” novels or poems or writers.” (Frye 1990: 18) Litteraturvitenskapens uavhengighet fra ideologier og andre fagfelt er en forutsetning for god kritikk. Dette inkluderer ideologiske lesninger, som marxistiske lesninger, og lesninger som hviler tungt på andre fagfelt, for eksempel psykoanalytiske lesninger. Dette ikke utelukker slike lesninger, men de må gjøres på en måte som bevarer kritikkens uavhengighet.

For Frye er litteratur en aktivitet som skaper meningsfulle sammenhenger for individe som del av et menneskelig kollektiv i verden. Med utgangspunkt i Aristoteles' *Poetikken* hevder Frye at *mythos* (fortellingen) består av, og svinger mellom, *ethos* (karakterisering) og *dianoia* (tanke eller tema) som to ytterpunkter på en skala. Litteratur med tyngdepunkt i *ethos* legger vekt på forholdet mellom protagonisten og hans samfunn, mens litteratur med tyngdepunkt i *dianoia* legger vekt på forholdet mellom forfatteren og leserne. Frye kaller disse to kategoriene henholdsvis fiksjon og tematisk litteratur. I fiksjon er fokuset på handling, mens tematisk litteratur har formidlingen av et tema som hovedanliggende og plottet blir et påheng. Fiksjon er plottdrevet, og plott i sin enkleste form er noen som gjør noe. Denne noen er protagonisten, og det han gjør er handlingen.<sup>1</sup> Protagonistens handlekraft er derfor et kriterium for å skille mellom forskjellige modaliteter av fiksjon. Modalitetene varierer mellom to poler, tragedie (protagonistens ekskludering fra samfunnet) og komedie (protagonistens integrering i samfunnet).

1. Mytisk: Protagonisten er overlegen sine omgivelser og andre menn.
2. Romantisk: Protagonisten er til en viss grad overlegen sine omgivelser og andre menn.
3. Høy-mimetisk: Protagonisten er ikke overlegen sine omgivelser, til dels overlegen andre menn.
4. Lav-mimetisk: Protagonisten er mer eller mindre som andre menn.
5. Ironisk: Protagonisten er underlegen andre menn.

Det er en genrehistorisk bevegelse i disse modalitetene, som går fra myter til den ironiske moderniteten. Dette gjør at den ironiske modaliteten, som Frye finner i modernismen, er siste ledd i en lengre utvikling. Disse modalitetene er "the five epochs of western literature," (Frye 1957: 35) og en tekst skrevet i en modalitet men utenfor epoken, er sentimental. Slik har for eksempel fantasy utgangspunkt i modalitet sentimental romanse.

Frye bruker begrepet *verisimilitude* (Lothe *et al* 2007: 239) om mimetisk litteratur, og vektlegger troverdighet fremfor direkte representasjon. Motpolen til den mimetiske tendensen er myter. Mellom disse to ytterpunktene kan en tenke seg en skala, varierende grader av mytisk innhold. I kraft av å være litteratur, har selv realismen spor av det mytiske. For Frye er det myten som er viktigst, og han drøfter ikke implikasjonen av denne skalaen: Selv myter har et spor av realisme, hvis ikke kunne vi ikke relatere oss til dem.<sup>2</sup>

Fryes symbolteori tar for seg symboler i fire faser. Symbol er definert som "any unit of any literary structure that can be isolated for critical attention." (Frye, 1990: 71) Som lesere forstår vi

---

<sup>1</sup> Frye benytter seg begrepet "helt" for å definere modalitetene, men her anser jeg at begrepet "protagonist" bedre. For å unngå forvirring, er det fordelaktig å reservere betegnelsen helt til den sosiale statusen og ikke den narrative funksjonen.

<sup>2</sup> Christine Brooke-Rose (1981)

mer, desto mer kontekst vi har. De fire fasene er kontekster. "It is better to think, therefore, not simply of a sequence of meanings, but of a sequence of contexts or relationships in which the whole work of literary art can be placed." (Frye, 1990: 73) Med disse fasene kan en tolke symboler på forskjellige nivåer, fra et enkelt ord til større bevegelser i teksten, til arketyper og til slutt symbolet som monade.<sup>3</sup> Arketypene knytter litteraturen sammen, mens monaden er hele litteraturen, men ett enkeltstående verk har bare ett perspektiv på helheten i kjernen av litteraturen.

1. *Descriptive and literal phases: As sign, as motif.* Dette er tekstens overflate, hvor symbolene vender henholdsvis utover eller innover, mot noe utenfor teksten eller til den litterære konteksten de befinner seg i. Den litterære fasen definerer litteraturen.
2. *Formal phase: as Image.* Litterære symbolers forhold til hverandre, de større bevegelsene i tekstens symbolbruk, og verket som en helhet.
3. *Mythic Phase: As Archtype.* Formalfasesymbolers forhold til andre tekster. Dette er arketyper og konvensjoner, de elementer som binder enkelte verk sammen til å bli strømninger i litteraturen. Dette er grunnlaget til Fryes system. Varierer mellom det helt konvensjonelle og banale (for dem som kjenner arketyper) og det helt nye, og dermed til dels vanskelig å forstå. Disse to ytterpunktene er avhengig av historisk kontekst.
4. *Anagogic Phase: as Monad.* Den store enheten av all litteratur, den totale drømmen til mennesket.

Disse fasene er bygd opp av den foregående fasen. Formalfasesymboler er bygd opp av tegn og motiver, og den mytiske fasen av formalfasesymboler.

Frye hevder at myten er den frieste formen for litteratur, hvor menneskelige ønsker kan formuleres fritt, og i romansen presenteres menneskelige tilnærminger til mytene. Tilsvarende er det lav-mimetiske en menneskelig tilnærming til ironien, hvor mennesket er fanget. Det er to forskjellige mytiske verdener, og de har begge sin analogiske menneskelige tilnærming, mens det høy-mimetiske danner et sentrum. Det demoniske er verden slik den er før menneskelig fantasi har begynt å arbeide med den, "that [which] desire rejects," (Frye 1990: 147) en verdenen av evig fangenskap, hvor gudenes glede ekskluderer mennesket. Det apokalyptiske, ment her som åpenbaring, er verdenen slik mennesket ønsker seg den, tilsvarende paradiset. Fryes bruk av mytologi begrenser seg til Bibelen og kristendommen. Analogiene er tilnærminger til det mytiske, mens det høy-mimetiske danner et sentrum. Som en forlengelse av liv/død-tematikken Frye ser i motsetningene mellom sine mytiske billedverdener, velger han å bruke årstidene som symboler for sine fire *mythos* (her ment som fortellingsmønstre). De danner en syklus, en helhet hvor den

---

<sup>3</sup> Begrep fra Leibniz.

ene fasen går over i den andre og danner en fortelling som er sammenlignbar med Joseph Campbells *monomyth* om protagonistens reise i et heltennarrativ. “A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man.” (Campbell 1949: 23) En fortelling behøver ikke å ha alle stadier av Campbells *monomyth*. Som Fryes større, sirkulære fortelling, starter den på nytt når den har nådd slutten.

1. *Vår*, Komedie: Hvor protagonisten beveger seg fra eller omformer et samfunn til et annet, gjennom en komisk løsning (*the comic resolution*), *anagnorisis*, den lykkelige slutten. Komedien er ofte fokusert på en ung mann, og myten tematiserer det utopiske samfunns opprettelse og undergang, men dveler ikke ved det opprettede samfunnet.
  - i. Samfunnet, tross protagonistens forsøk, forblir uforandret.
  - ii. Protagonisten unnslipper det uforandrede samfunnet.
  - iii. Protagonisten beveger seg fra det ene samfunnet til det andre, ofte gjennom giftemål.
  - iv. Det komiske samfunnet etableres, overgangen til en *green world*.
  - v. Arcadia, hvor samfunnet når nye høyder.
  - vi. Det komiske samfunnet har falt sammen.
2. *Sommer*, Romanse: Protagonistens søken (*the quest narrative*) ligger til grunn for myten, sammen med ønskedrømmer og nostalgi. Tredelt struktur: *agon* (konflikten), *pathos* (dødskampen), *anagnorisis* (protagonistens anerkjennelse).
  - i. Protagonistens fødsel, eller søken etter et barn, for eksempel den ekte arvingen.
  - ii. Protagonistens uskyldige ungdom, med klare seksuelle barrierer og undertoner.
  - iii. Protagonistens eventyr.
  - iv. *Green world romance*. Til forskjell fra komediens fjerde fase dveler denne ved samfunnet som opprettes.
  - v. Utopia, tilsvarende femte fase romanse, men mer kontemplerende og seksuell.
  - vi. Fortellingene etter eventyrene, som i sjette fase komedie.
3. *Høst*, Tragedie: Protagonisten står mellom de dødelige i publikum og noe hinsides ham. I motsetning til komedien handler tragedien om det tapte paradiset, ikke det oppnådde Arcadia.
  - i. Protagonistens fødsel, hvor protagonisten er uskyldig og blir skjenket størst mulig verdighet sammenlignet med andre karakterer.
  - ii. Protagonistens ungdom, tragedien av uskyld.

- iii. Protagonistens eventyr, som Beowolfs kamp med dragen.
  - iv. Protagonistens fall gjennom hybris og hamartia.
  - v. Protagonisten faller dypere på grunn av forvirring og mangel av kunnskap.
  - vi. Tragedien blir nesten ren ironi med høy sjokk-faktoren.
4. *Vinter*: Satire: tre faser. Ironi: tre faser. Disse fasene beveger seg fra den mest grunnleggende satiren, en hånende form, over til evig fangenskap i sjettede fase ironi.
- i. (Satiren er preget av gildene overganger
  - ii. og ingen klare faser, men korresponderer
  - iii. grovt med de første tre fasene av komedien.)
  - iv. Tragedien sett nedenfra, fallet fra erfaringsanalogien.
  - v. Den evige gangen av tingene.
  - vi. Menneskelig liv som fangenskap.

### 2.2.2 Jacques Derrida

Det er lite som tilsier at Northrop Frye skulle ønske å komme overens med Jacques Derrida og post-strukturalismen. Frye anser litteraturen som forskjellige uttrykk for fortrengete myter, knyttet sammen av arketyper. All litteratur utgjør en helhet, en avsondret verden av fullendte menneskelige ønsker. Frye forsøker å finne likheter mellom verker, gjennom arketyper og myter. Derrida ser på forskjeller og hvordan det er disse som gir litteraturen den kraften den har. Derridas kritikk av Jean Rousset synes treffende også for Frye: “He seems to think that, confronted with a literary work, one should always be able to find a line, no matter how complex, that accounts for the unity, the totality of its movement, and all the points it must traverse.” (Derrida 2001: 21)

Fryes symbolteori munnar ut i begrepet om den mytiske fasen, hvor symbolet tolkes som en monade. Dette tilsvarer Leibnizs universelle bok: “there is only one book, and this same book is distributed throughout all books.” (Derrida 2001: 9) Der Frye anser dette som kjernen i all litteratur, i positiv forstand, er Derrida snarere negativt innstilt. Hvis alle verk ansees som en del av en større helhet, vil kun likheter bli tatt i betraktning, mens forskjeller vil bli glemt og verkenes individuelle egenart i stor grad forsvinne. Dette tilsvarer kritikken Derrida retter mot strukturalismen.

Derrida stiller seg kritisk til strukturalistiske tilnæringer, fordi de teoretiske strukturene tilnærmingen hviler på er preget av fordommer. Strukturalistiske lesninger vil se bort fra tekst hvis den ikke er “intelligible in the light of a ‘preestablished’ teleological framework, and not visible in its simultaneity, is reducible to the inconsequentiality of accident or dross.” (Derrida 2001: 29) De må “concentrate on the organization of meaning [...] and it is to refuse to relegate

everything that is not comprehensible as an ideal type to the status of aberrational accident.”

(Derrida 1980: 30) Strukturalistiske lesninger kan ikke forholde seg til hele teksten.

Strukturalistisk analyse reduserer verket, men allikevel er lesningen større enn verket, fordi hele verket er innenfor analysen.

Derrida kritiserer strukturalismen, og velger heller å benytte seg av *energetics*, hvor han fokuserer på kraften et verk virker med. En tekst er ikke noe, en tekst gjør noe. Derrida fokuserer på “the force of the work, the force of the genius, the force too, of that which engenders in general is precisely that which resists geometrical metaphorization and is the proper object of literary criticism.” (Derrida 2001: 23) Med kraftbegrepet impliserer Derrida at det er de elementene hvor en tekst skiller seg fra konvensjoner som er interessante, ikke hvor de er like, slik som Frye indikerer. Det skjønn i litteratur blir dermed det som ikke lar seg skjematisere. “Beauty, which is value and force, were subject to regulation and schematization. [...] Thus, if *Le Cid* is beautiful, it is so by virtue of that within it which surpasses schemes and understanding.” (Derrida 2001: 21) Det er de elementene i et gitt verk som bryter med etablerte strukturer Derrida finner interessante. For å kunne drøfte slike brudd, trenger en først et rammeverk å bryte med.

“Meaning must await being said or written in order to inhabit itself,” (Derrida 2001: 11) indikerer at betydning eller mening ikke er iboende i verket. “By means of which constituted – written – meaning presents itself as prerequisite and simultaneously *read*. And does not meaning presents itself as such at the point [...] that comes between writing and reading, making this work irreducible? Meaning is neither before nor after the act.” (Derrida 1978: 12) Meningen er det som kommer frem i dynamikken mellom tekst og leser, som noe leseren gir verket. Det er dermed de tekstlige størrelser som bidrar til dynamikken som er interessante.

I “The Law of Genre” (1980) hevder Derrida at “a text cannot belong to no genre, it cannot be without or less a genre. Every text participates in one or several genres, there is no genreless text; there is always a genre and genres, yet such participation never amounts to belonging.” (Derrida 1980: 212) Videre argumenterer han for at en genre er et resultat av en visst ståsted i historien og i teoretiske tradisjoner, hvilket betyr at genre er subjektivt.

Derridas kritikk av systemer som Fryes er relevant i forhold til det enkelte verket, men tar ikke høyde for styrken til slike systemer. Frye etablerer en mulighet for å kunne drøfte utgangspunktet til genren på en måte Derrida ikke gjør, ved å gi et rammeverk for å beskrive eldre litteratur forholdsvis kortfattet. En annen side av Fryes rammeverk er at det muliggjør en kartlegging av formelen som ligger til grunn for populærlitteratur. Derridas “Law of Genre” tilsier enten at alle verk i Fryes system er sentimentale, eller at ingen er det. Fordi alle verk tar del i en genre eller modalitet (Derrida skiller ikke mellom disse), betyr dette at alle verk til en viss grad

forsøker å gjenskape aspekter av det som er ansett som modalitetens utgangspunktet. Dette reiser spørsmål om hvordan de tar del i genren eller modaliteten, og hva de tilfører den. Hvis man anser en tekst som noe som gjør noe, fremfor kun å være noe, indikerer dette at teksten i seg selv ikke er helt passiv, men del av en dynamikk med leseren. Dette betyr at man må se på hva de tekstlige størrelsene gjør, og særlig i konteksten formel-litteratur, hvordan formelen brukes.

## 2.3 Tolkien-effekten

### 2.3.1 Et uventet problem

Det oppstår et problem når man skal etablere en genrehistorikk for *fantasy*: J.R.R. Tolkien. I mange definisjoner, kritikker av genren og i genrehistorikken har Tolkien en forstyrrende effekt, både på grunn av sin popularitet og sin påfølgende antatte innflytelse på genren. Fantasy var lenge en svært marginalisert genre før *Lord of the Rings* ble plukket opp av hippie-bevegelsen på 60-tallet og ført inn i populærkulturen i løpet av 70- og 80-tallet. Den genrehistorikken som oftest presenteres kan ansees som en refleksjon av verkers popularitet i disse miljøene. Dette har gitt et feilaktig bilde av genrehistorien, og Tolkiens innflytelse på genren. Northrop Frye legger vekt på hvordan smaksbedømmelser ikke bør være noe grunnlag for kritikk, og den posisjonen Tolkien har i genrehistorien er i stor grad et resultat av smak. Den vekten Tolkien blir tillagt i genrehistorikken reflekteres ofte i teori om fantasy, som gir et skeivt bilde av genren. For å kunne drøfte fantasy, må en se på genren som noe mer enn en mengde litteratur som er nærliggende å sammenligne med *Lord of the Rings*.

Brian Atteberys *Strategies of Fantasy* (1992) foreslår fantasy som tre forskjellige ting: Modalitet, genre og formel. Som modus er fantasy all litteratur om det overnaturlige og en motpol til naturalistisk, mimetisk litteratur, det Frye omtaler som det mytiske som en motvekt til *versimilitude*. Den kommersielle genren fantasy består av Atteberys genre og formel. Som genre, er fantasy et sett med tekster av en viss originalitet, som formel er fantasy en mengde tekster som etterligner genren. Attebery benytter seg av et *fuzzy set* for å definere fantasy, en mengde kjerneverker som til sammen representerer modaliteten og genren, og utgjør grunnlaget for formelen. Han benytter seg imidlertid, problematisk nok gitt begrepet om "fuzzy set," kun av ett verk: *Lord of the Rings* av J.R.R. Tolkien. Problemet med å bruke kun ett verk, er at "fuzzy set"-definisjonen blir meningsløs, tross dens potensielle anvendbarhet. "Tolkien's form of fantasy, for readers in English, is our mental template, and will be until someone else achieves equal recognition with an alternative conception. A way to characterize the genre of fantasy is the set of texts that in some way or other resemble *Lord of the Rings*." (Attebery 1992: 14) Atteberys definisjon hviler på tre punkter, likhet i innhold, struktur og leserens reaksjon. Dette er den avsondrede verden, den komiske strukturen, og Tolkiens *eucatastrophe*-begrep - den lykkelige



slutten. Dette indikerer at Tolkien er av enestående kvalitet, og ikke minst originalitet innen ikke bare fantasy, men all litteratur om det overnaturlige. Fremfor å vise mangfold, indikerer Atteberys definisjon et fravær av mangfold. Den bygger opp under tanken om Tolkien som forfatteren som gjorde fantasy til det fantasy er i dag, og at fantasy ikke har utviklet seg nevneverdig. Denne holdningen er ikke unik for Attebery. Farah Mendlesohn og Edward James' *A Short History of Fantasy* (2009) beskriver en bevegelse fra myter til fortellinger om magi i ett kapittel, og dedikerer ett kapittel til årene 1900-1950 for å oppsummere *sword and sorcery* og britisk fantasy forut for *Lord of the Rings*, med den implikasjonen at det ikke helt er fantasy (Mendlesohn & James 2012a: 25-40). Dette er fulgt av et lengre kapittel om Tolkien og C.S. Lewis, hvor de blir beskrevet som om de oppsto i vakuum, og at fantasy sprang ut av disse to forfatterne, som en reaksjon på deres verker.

Tilsvarende fenomen er å finne blant dem som kritiserer genren. Rosemary Jacksons kritikk av fantasy i *Fantasy The Literature of Subversion* er i stor grad rettet mot Tolkien. Selv om hun skriver om det fantastiske, tar hun utgangspunkt i kritikk mot det fantastiske og fantasy. "From W.H. Auden, C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien, this notion of fantasy literature as fulfilling a desire for a 'better', more complete, unified reality has come to dominate the readings of the fantastic, defining it as an art form providing various gratifications." (Jackson 1981: 2) Tolkien kobler det moralske med det estetiske, som fremhever den nostalgiske siden ved ham. Det skønne er godt, det stygge er ondt. Gjennom *encatastrophe*-begrepet, er han en talsmann for de den lykkelige slutten – "et forbigående glimt av Fryden, Fryd hinsides verdens murer. (Tolkien 1995: 89) Denne slutten skal infri "det eldste og dypeste ønsket, Den Store Flukten: Flukten fra Døden." (Tolkien 1995: 88) Det er en lengsel etter å unnsnippe det menneskelige, noe som er vanskelig å lese som annet enn virkelighetsflukt. Dødsdrifter blir i det fantastiske anvendt til å ødelegge undertrykkende strukturer, hevder Jackson, mens i fantasy blir de omformet til et forsøk på å unnsnippe det menneskelige. I det psykoanalytiske perspektivet til Jackson, blir denne virkelighetsflukten et negativt aspekt ved Tolkien og med ham hele genren fantasy, med unntak av Mearvyn Peakes *Gormenghast*. Hun argumenterer med at Peakes trilogi ikke har det nostalgiske preget som *Lord of the Rings*, og at den dynamiske stagnasjon som preger verket bringer *Gormenghast* inn i det fantastiske.

I *Defending Middle-Earth, Tolkien: Myth and Modernity* forsvarer Patrick Curry Tolkien mot såkalt modernistisk kritikk, som for Curry kun er negative uttrykk av industrialisering. *Lord of the Rings* blir "a liberating perception that things might have been different, and therefore *could* be different now. It suggests that just as there was life before modernity, so there can be after it." (Curry 1997: 25) Curry argumenterer for at Tolkiens verker danner grunnlaget for en re-

mytologisering av verden, og en forløper til post-modernismen, et syn Attebery deler. Curry leser Tolkiens verker som *radical nostalgia*, at vi kan vende tilbake til ting slik de en gang var, som et håp for fremtiden. Problemet med denne holdningen er at den baserer seg på en natur-gitt moral, at det er en uskyld i vårt naturlige utgangspunkt i en før-industriell periode. Curry forsøker å rettferdiggjøre Tolkiens nostalgi, ved å hevde “Tolkien’s books are certainly nostalgic, but it is an emotionally empowering nostalgia, not a crippling one” (Curry 1997: 25)

Fantasy-forfatter Michael Moorcock kritiserer Tolkien, og andre fantasyforfattere tungt inspirert av ham, for ikke å være mer enn selvhøytidelig barnerim. Tolkien blir koblet opp mot pastoralromansen, og ikke gotikken som han mener er utgangspunktet for “sword and sorcery.” Begrepet *epic fantasy* blir brukt av Moorcock for å omtale den genren han selv skriver, fremfor betegnelsen “sword and sorcery.” Fordelen med “epic fantasy”-betegnelsen er at det impliserer et forhold mellom fantasy og “epic fantasy,” og delvis forbigår Tolkien-effekten, men det utelukker også deler av fantasygenren. Moorcock finner en sentimental, retrospektiv og distansert tone hos Tolkien. “It is a lullaby, it is meant to soothe and console. It is mouth-music. It is frequently enjoyed not for its tensions but its lack of tensions. [...] It is soft.” (Moorcock 2004: 125). Tolkiens konfliktløse språkbruk reduserer ham til beroligende barnelitteratur for voksne i middelklassen, og ikke romanse som Tolkien påsto han skrev. Moorcock mener Tolkiens nostalgiske virkelighetsflukt blir en “fundamentally misanthropic doctrine” (Moorcock 2004: 126). På grunn av mangelen av spenning og konflikt i språket til Tolkien, mener Moorcock at Tolkien skrev en anti-romanse, tannløs og uten større verdi utenfor barnerommet.

Det Moorcock ikke forsøker å forklare er Tolkiens popularitet, mens Jackson som til dels tar høyde for den, lar sitt syn på Tolkien svarte så godt som hele genren. Atteberys holdning er motsatt og utelukker store deler av genren ved å opphøye Tolkien. Curry forsvarer Tolkiens nostalgi, som både Jackson og Moorcock bruker som ankepunkter mot ham. Tendensen til å anse Tolkien til å være utgangspunktet for fantasy-genren er basert på en feilaktig oppfatning av genrehistorikk og en smaksbedømmelse av Tolkien.

### 2.3.2 Genrehistorikk

I Fryes system har fantasy utspring i en form for sentimental romanse, og er i stor grad fortalt i denne eller en høy mimetisk modalitet. Genren har tyngdepunkt på enten konflikten, *the quest narrative*, eller den lykkelige slutten, det vil si i Fryes romanse eller komedie mythos. Disse to tyngdepunktene indikerer to hovedstrømninger i genren, en romantisk og en komisk. De fiktive universene leseren presenteres for er verdener bearbeidet av menneskelige ønsker og fantasi, og dermed en del av Fryes apokalyptiske billedverden eller uskyldighets analogi.

Det er ikke hensiktsmessig å starte en genrehistorikk med det første verket som kan plasseres i fantasy, det være seg *Gilgamesj* eller *Palmerin de Ingelattera*.<sup>4</sup> Stedet man må begynne er der den moderne genren begynner å ta form. Mange vil si Tolkien, andre vil si Robert E. Howard eller H. Rider Haggard og det finnes andre mulige svar. Problemet med fantasy, til forskjell fra for eksempel krim, er at genren lenge var marginalisert før *Lord of the Rings* ble gjenoppdaget av hippie-bevegelsen. Det er mulig å anse den genrehistorikken som presenteres i dag som en refleksjon av populariteten til andre verk i de alternative miljøene som plukket opp *Lord of the Rings* på 60- og 70-tallet.

Et sted å starte en genrehistorikk er Edgar Rice Burroughs, forfatter av *Tarzan*-bøkene (1912-1965) og den her viktigere *Barsoom*-serien (1912-1943). Sistnevnte er satt til Mars kalt Barsoom av lokalbefolkningen. Bing og Bringsværd hevder at *Barsoom*-bøkene, fortellingen om amerikanske John Carters eventyr på Mars, starter "sword and sorcery." Fortellingen inneholder mange science fiction *gadgets*, som sannsynligvis kunne blitt byttet ut med magi uten at det ville forandret noe nevneverdig ved fortellingene. *Barsoom*-bøkene er i Fries mytthos en fjerde fase romanse, hvor den døende verden blir tilført nytt liv. Burroughs faller inn i samme genrehistoriske strømning som H. Rider Haggard, forfatter av *King Solomon's Mines* (1885) og de påfølgende fortellingene om Alan Quartermain, som plasserer eventyrene i fiktive steder avsondret fra leserens hverdagsvirkelighet.<sup>5</sup> Før Tarzan gjør det, besøker Quartermain ruinene av gamle sivilisasjoner, ofte skult dypt i Afrika. Fortellingene er i stor grad tredje fase romanse fortalt i komisk høy-mimetisk modalitet, men Tarzan skiller seg kraftig fra Quartermain ved å være en edel villmann (*noble savage*), en vending Fries system ikke tar høyde for. Det viktige ved Barsoom er at hele planeten er en ruin, til forskjell fra noen få glemte ruiner i Afrikas jungel, fordi denne planeten inspirer det helt avsondrete fantasyuniverset til Howard.

Barsoom inspirer Howards *Hyborean age* hvor barbarhelten Conan har sine eventyr, trykt i *Wierd Tales* (1932-1936). Moorcock beskriver Conan som en King Kong i miniatyr, inspirert av en lang tradisjon edle villmenn, deriblant Tarzan. I Conan har Haggards Quartermain blitt byttet ut med Umslopogaas, en overgang fra *the decent chap* i de britiske *adventure novels* til den edle villmannen. I Howards fortellinger blir *the decent chap* til "the wondering sidekick, the gentlemen 'dude' of the Westerns who, in turn, dies a good and fairly noble death." (Moorcock 1987: 81-82) Fordi fortellingene om Conan er episodiske, varierer hvilke av Fries mytthos de tilhører, men grovt

---

<sup>4</sup> Moorcocks forslag til den første *epic fantasy* romanen.

<sup>5</sup> Ettetiden har kalt denne strømmingen "lost world," og oppsto etter oppdagelsen av Kongenes Dal i Egypt, mayaenes pyramider og semi-mytske Troya. Nevnte Haggard, Arthur Conan Doyles *The Lost World*, Jules Vernes *Voyage au centre de la Terre* er alle en del av denne strømmingen, og det er også Bowler Lyttons *Vril: The Power of the Coming Race*.

sett vil de tilhøre første og andre fase komedie, og første til tredje fase romanse, og de er fortalt i en komisk høy-mimetisk modalitet.

Fantasy er preget av gotikkens fasinasjon for ruiner. Haggards Quartermain og Burroughs Tarzan besøker begge ruinene av glemte sivilisasjoner, og danner grunnlaget for *lost world*-toposet. Burroughs Barsoom og Howards *Hyborean age* er hele verdener i det samme toposet, avsondret i tid og rom, skapt for å inneholde flere ruiner enn den reelle verdenen kan. Dette er grunnlaget for det avsondrede fantasyuniverset. Det er også mulig å se en videreføring av gotikkens bruk av det eksotiske, det arkaiske og det bisarre i “sword and sorcery.” Det er også en tanke om undergang og “den siste” som også kommer fra gotikken. Ved å fortelle om helter og deres eventyr i *the hyborian age*, mener Moorcock at “Howard unconsciously produced a remarriage of Gothic and Chivalric traditions in a popular idiom.” (Moorcock 2004: 57)

Uavhengig av Burroughs, Howard og “sword and sorcery,” ble det skrevet en del fantasy i Storbritannia før Tolkiens *The Hobbit* ble utgitt i 1937. Walisiske Arthur Machens *The Great God Pan* (1890) er en forløper for Howards Phillips Lovecraft og deler av “sword and sorcery.” Han må nevnes i sammenheng med Lord Dunsany og Algeron Blackwood som begge skrev noveller som inspirerte Lovecrafts *Dream Cycle*. Mendlesohn og James mener Blackwoods *John Silence, Physician Extraordinaire* (1908) og Dunsanys *The King of Elflands Daughter* (1924) “still has the power to shock through hedonism and amorality.” (Mendlesohn & James 2012b: 30) To år før utgivelsen av *The King of Elflands Daughter* ga E.R. Eddison ut *The Worm Ouroboros* (1922), en romanse som finner sted i Middle Earth, og låner tungt fra norrøn mytologi. Moorcock mener Eddison er en av de siste forfatterne som deler gotikkens fasinasjon for det bisarre og arkaiske. C.S. Lewis hevdet at Eddisons verk inspirerte ham selv og Tolkien til å skrive.

“Sword and sorcery” er kanskje best forstått som en periode innen fantasy knyttet opp til *pulp magazines*. Betegnelsen kommer fra Fritz Leiber, prominent forfatter innen undergenrens senere periode, kjent for sine fortellinger om Fafhrd and the Grey Mouser som starter med novellen *Two Sought Adventure* (1939). De mest kjente amerikanske pulp magazines var *Unknown*, og *Weird Tales*. I sistnevnte blir både Lovecraft og Howards trykt, sammen med store deler av det som danner grunnlaget for det som blir omtalt som *the Cthulhu Mythos*.<sup>6</sup> *Unknown* utga blant andre Leiber og Robert A. Heinlein, og der *Weird Tales* trykte mer horror var *Unknown* mer interessert i fantasy. Moorcocks begrepet *epic fantasy* er godt egnet til å beskrive “sword and sorcery” publisert utenfor *pulp magazines*.

30-, og 40-tallet, og til dels 50-tallet, blir preget av fantasyforfattere som lar seg inspirere direkte av myter og legender. Disse er klart sentimentale romanser, og viser det ved å henvise til

---

<sup>6</sup> *The Cthulhu Mythos* ble konstruert etter Lovecrafts død av August Derleth, Lovecrafts første utgiver

klare inspirasjonskilder. T.H. Whites *the Sword in the Stone* (1938), første bok i serien *The Once and Future King*, er kanskje det best kjente Kong Arthur-inspirerte verket. Tidligere nevnte *The Worm Ouroborus* er inspirert av det norrøne, men ikke i like stor grad som amerikanske Paul Andersons *Broken Sword* (1954). J.R.R. Tolkien er et ledd i denne utviklingen, og både *The Hobbit* (1937) og *Lord of the Rings* (1954-55) er inspirert av mytologi og legender fra forskjellige kulturer (men også av *The Worm Ouroborus*).

Mearvyn Peakes *Gormenghast* trilogi (1946-1959) er veldig forskjellig fra resten av genren. Trilogien handler om det enorme, labyrintlignende slottet Gormenghast og dets groteske beboerne. Universet til Peake mangler klar moral, og den pomp og prakt man forbant med attenhundretallets hoffliv ble forvridt til å bli absurd og uhyggelig. *Gormenghast* kan sees i sammenheng med gotikken og *The Worm Ouroboros* i sin fasinasjon for det bisarre og arkaiske, og i sammenheng med gotikkens landskap, som slott og ruiner, men viktigst er at karakterenes indre landskap blir reflektert i det ytre. *Gormenghast*-trilogien er kanskje best ansett som blanding av de samme strømningene som munner ut i Lovecraft og *The Worm Ouroboros*, samt falleferdige slott og ruiner, den bestanddelen av gotikken som dannet grunnlaget for Howards litterære verden. Men i Peakes univers er de mer rendyrket enn hos noen av de andre som er nevnt her. Det spesielle ved Peake er at han skriver en sjettefase komedie, i en tragisk, ironisk modalitet. Dette gjør at han skiller seg ut ved å ikke være sentimental, og billedbruken er ikke apokalyptisk eller uskyldighetsanalogi.

Tolkiens trilogi *Lord of the Rings* bærer preg av Tolkiens interesse for myter og legender, som flere av verkene nevnt tidligere. Til forskjell fra Howard, Eddison og Peake, bærer ikke Tolkiens verker sterkt preg av en arv fra det gotiske, men har heller et preg av pastoralromansen. Dette er en form som fokuserer mer på uskyld og kan anklages for å idealisere naturen og være nostalgisk, beskrivelser som har vært brukt om Tolkien av for eksempel Rosemary Jackson og Michael Moorcock. *Lord of the Rings* er en tredje fase komedie, fortalt i en komisk modalitet. Den lykkelige slutten og det manglende fokuset på det etablerte samfunnet, gjør at verket må plasseres i komedien. *Lord of the Rings* benytter seg av uskyldighetsanalogien. Det kan være fruktbart å tenke på to forskjellige tradisjoner innen fantasy, en inspirert av gotikken, og en inspirert av pastoralromansen.

Det ble skrevet forholdsvis lite fantasy på 50-tallet. På 60-tallet ble fantasy oppfattet som en genre for barn. Noen vil hevde at dette var på grunn av Tolkien og Lewis, mens andre vil argumentere med at det ble skrevet mye fantasy for barn på 60-tallet. Som en motvekt til denne utviklingen drev Michael Moorcock tidsskriftet *New Worlds* frem til 1971, hvor han fremmet eksperimentell fantasy og "sword and sorcery." Han var inspirert av Peake og Anderson, men

kanskje viktigst var hans reaksjon mot Tolkien og de konservative holdningene han fant i *Lord of the Rings*. Deler av denne reaksjonen tar form av den albino anti-helten Elric av Melniboné, inspirert av en rekke anti-helter fra “sword and sorcery.” Moorcocks prosjekt med Elric, er å bringe tilbake “sword and sorcery,” fremfor den formen for fantasy Tolkien og Lewis skrev. På mange måter legger Moorcock grunnlaget for den videre utviklingen av genren, om ikke uavhengig av Tolkien, så vekk fra ham.

70-tallet var en periode hvor fantasy forandret seg betraktelig. Ursula Le Guin skriver *The Wizard of Earthsea* (1968), starten på *Earthsea*-serien, hvor helten ikke var hvit, til forskjell fra annen fantasy i perioden. Le Guin tar også opp feministiske temaer i serien, et forsøk på et oppgjør med den diskriminerende kulturen som ble etablert i genren på 50-tallet. Filmatiseringer av bøkene har valgt å ignorere det meste av dette. Et videre, til dels mer ekstremt forsøk på et oppgjør med “den perfekte helten” kommer i *The Chronicles of Thomas Covenant* (1977-83) av Stephen Donaldson. Thomas Covenant er kynisk, spedalsk og noe motvillig helt som blir kastet inn i en fremmed verden han ikke tror på. I denne verden blir han også voldtektsmann. På overflaten er dette det totalt motsatte av Tolkien, men handlingen er for tynn til at boken er noe annet enn et forsøk. Få gir Glen Cooks *The Chronicles of the Black Company* (1984-2000) mye oppmerksomhet, en “sword and sorcery” serie om et kompani leiesoldater som i begynnelsen finner seg på feil side i en konflikt. Cook trekker hovedpersonene ned fra nivået prinser og prinsesser til fotsoldatene i en krig som for lengst har gått nedennom og hjem. Disse endringene i helten kan forklares i Fryes system som et skifte i modalitet, fra en romantisk modalitet til en høy-mimetisk, og samtidig med denne forandringen beveger billedbruken seg fra en uskyldighetsanalogi til, i noen tilfeller, en erfaringsanalogi. Denne endringen springer ut fra et ønske om en mer voksen variant av fantasy og en økende grad av selvbevissthet, som i stor grad viser seg som en mørkere, mer kynisk, så-kalt *gritty* form for fantasy. Dette er en bevegelse vekk fra den nostalgiske, ønskeoppfyllelsesdrømmen Frye legger til grunn for romanse mythoset. Dette er en tilsvarende endring som den Conan representerte i forhold til helter som Alan Quartermain.

Det er to hovedstrømninger, en fokusert på komedien og lykkelige slutter, som Tolkien, en fokusert på romansen og konflikten eller *the quest narrative* som Howards. Mot slutten av 80-tallet begynner fantasy å vende seg mot mørkere uttrykk. Den stadig økende selvbevissthet leder til et slags krav om troverdighet hos heltene, som begynner å operere i moralske gråsoner. Viktige forfattere inkluderer Patrick Rothfuss, Joe Abercrombie, R. Scott Bakker, George R.R. Martin og Steven Erikson. En genrehistorikk som anser Tolkien som en blant flere sentrale forfattere innen fantasy, bærer vitnesbyrd om en genre med stadig økende bevissthet om seg selv, i så stor grad at

den blir ironisk og metafiksjonell som i Steven Eriksons *Malazan Book of the Fallen* og Patrick Rothfuss' *Name of the Wind* (2007). Denne ironien faller utenfor Fryes system, og faller innenfor postmoderne teori, særlig metafiksjon.

### 2.3.3 Parallell utvikling

Parallelt med utviklingen i litteraturen, er det en utvikling i andre uttrykk for fantasy, tegneserier som *Heavy Metal*, film og spill. Tegneseriens estetikk bærer preg av *sword and sorcery* og omslagstegningene til pulp-magasinerne. Fantasy-filmer blir utgitt med stadig økende hyppighet etter Peter Jacksons filmatisering av *Lord of the Rings* (2001, 2002, 2003), og det lages et stort antall fantasy spill. I denne sammenhengen er rollespillene viktigst, fordi de har en stor innflytelse på Eriksons forfatterskap.

Rollespill er en spillform med stadig økende popularitet. Her ikke ment som levende rollespill, som har mer med en form for impro-teater å gjøre. Den tradisjonelle, “analoge” formen for spillet, med et komplisert regelsystem og terninger som tilfeldighetselementer, ble utviklet på 60-, og 70-tallet som en utvikling av krigsspill. Et av de første, og frem til i dag mest populære, rollespillet er *Dungeons & Dragons* som først ble utgitt i 1974. Den formen for rollespill som er mest populær i dag, er elektroniske spill som *Skyrim* (2011), *World of Warcraft* (2004) eller *D&D* inspirerte *Neverwinter Nights* (2002). I disse spillene tar spilleren kontroll over en karakter, og kan i stor grad bevege seg fritt i verden og i noen grad bestemme selv hvordan oppgaver skal løses, om i det hele tatt. Fordi spillet har et mål (eller flere), er det begrensinger i hvordan spilleren kan handle og fremdeles bevege handlingen fremover.

I “analoge” rollespill sitter spillerne rundt et bord (eller tilsvarende) og en av spillerne har rollen som spilleder, og de begrensningene som elektroniske rollespill har, er ikke tilstede. Det er riktignok ingen grafisk fremstilling av handlingen. Spillederen fungerer her som datamaskinen i de elektroniske varianten, og presenterer det fiktive universet, tolker reglene, presenterer utfallet av spillernes handlinger og kontrollerer alle karakterer som ikke er kontrollert av spillerne. En kan sammenligne spillederen med en fortellerinstans som forteller fortellingen til spillerne. Fordi denne formen spilles med (blant annet) penn og papir, blir den ofte kalt *pen and paper*. Rollespillet baserer seg på innlevelse, og det er spillederens oppgave å fremme slik innlevelse. Spillederen beskriver verdenen, hendelsene og utfallet av forsøk på handling, ofte representert ved terningkast. Regelsystemet definerer hva som er mulig i et gitt system, og hvordan tilfeldigheter og terningkast skal brukes. Det er spillederens oppgave primært å fortelle en fortelling, og regelsystemet kan endres for det formålet.

Karakterene er definert ved forskjellige ferdigheter og egenskaper, som påvirker spillet på forskjellig vis, og hva spilleren legger ned i karakteren av personlighet. Noen systemer vektlegger

personlighet, andre systemer legger vekt på ferdigheter og egenskaper. *Dungeons & Dragons* tilhører den siste gruppen systemer. Ferdigheter utvikles over tid, gjennom varianter av erfaringspoeng. *Dungeons & Dragons* fokuserer på jakt på rikdom, som oftest beskyttet av onde monstre som må drepes. Dette betyr at det er hovedsakelig karakterenes egenskaper som kan hjelpe dem å finne og skaffe seg rikdommene. Hver spiller har sitt ekspertiseområde som bidrar til gruppens suksess. De løser gåter, bekjemper monstre og samler rikdom.<sup>7</sup> Andre systemer fokuserer på andre egenskaper og legger vekt på andre spillestiler.

Rollespillet er en form for narrativ situasjon, til en viss grad sammenlignbar med den episke ursitasjon. Spillet inkluderer de tre elemente Jakob Lothe legger til grunn for sitasjonen: “forteljaren, “noko som har hendt” (dvs. forteljinga forteljaren formidlar), og tilhøreren.” (Lothe 2008: 25) Spillederen i rollespillene omformer tilfeldige hendelser, terningkast for eksempel, til en fortelling som spillerene deltar i.

Fordi spillene har en utvikling på siden av litteraturen, er det i dag mulig å komme inn i genren uten å lese en eneste bok. Det er ingen tvil om at spill har hatt, og fremdeles har, en stor innflytelse på genren. Det er flere forfattere som er påvirket av rollespill, deriblant Raymond E. Feist, Ian Esselmont og Steven Erikson.

## 2.4 Etablert forståelse av fantasygenren

### 2.4.1 Problematisk kildebruk

De største problemene ved *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* er ikke spesifikke for boka, men preger Farah Mendlesohn og Edward James’ tekster om fantasy og større deler av diskusjonen om fantasy. Deler av dette problemet er Tolkien-effekten, og spesielt den ukritiske bruken av Brian Atteberys *fuzzy-set* definisjon. Mendlesohn og James mener “fuzzy-set” definisjon er “the most valuable theoretical text for taking a definition of fantasy beyond preference and intuition.” (Mendlesohn & James 2012b: 1) De redegjør ikke for hva som er inkludert som kjerneverk i definisjonen, hvilket gjør at “fuzzy-set”-definisjonen faller sammen.

Tidligere har Mendlesohn hevdet i *Rhetorics of Fantasy* (2008) at “the debate over definition is now long-standing and a consensus has emerged, accepting as a viable “fuzzy-set” a range of critical definitions of fantasy.” (Mendlesohn 2008: xiii) Med dette definerer hun “fuzzy-set” forskjellig fra Attebery. Hun inkluderer Kathryn Hume, I.R. Irwin, Rosemary Jackson og Tzvetan Todorov i et “fuzzy-set” som hun mener skal definere genren, og hvor man kan fremheve eller utelate deler avhengig av situasjon og behov. Debatten Mendlesohn nevner, “there is one major

---

<sup>7</sup> Denne er rikdommen nesten alltid i ruiner eller labyrintaktige *dungeons*, hvor eldgammel ondskap planlegger verdens undergang på lite effektivt vis. Dette kommer av *sword & sorcery*s fasinasjon ved ruiner, kombinert med rollespillets behov for å ha belønninger for at karakterer skal gjøre noe.



flaw: the debate never happened.” (Canavan 2012: 1) Mendlesohn hevder Jon Clute endte debatten om en definisjon. I forordet til *The Encyclopedia of Fantasy* drøfter Clute problemene ved å lage en fungerende definisjon av fantasy for litteraturutvalget til oppslagsverket: “You know it’s a fantasy when you see it.” (Clute 1997: viii) Dette, innenfor rammene av Atteberys “fuzzy-set” definisjon av fantasy, er hva Mendlesohn og James mener er tilstrekkelig for å analysere og forstå fantasy. Det er vanskelig å se at det skal stemme.

En diskusjon om de teoretikerne Mendlesohn nevner, vil vise at flere av dem ikke skriver om fantasy og derfor kan synes uegnet for å definere genren. Atteberys forslag om fantasy som tre adskilte ting, påpeker en viktig ting: Når vi sier fantasy, kan vi mene forskjellige ting. De teoretikerne Mendlesohn nevner i *Rhetorics of Fantasy* mener fire forskjellige ting med fantasy eller det fantastiske. *Fantasy* og *the fantastic* er to begrepet som brukes om hverandre, ikke bare av Mendlesohn og James, men også av Jackson blant andre. Todorov, Jackson og Hume skriver om det fantastiske, som henholdsvis genre, modalitet og impuls. Bare Clute skriver om fantasy som den populærlitterære genren. Denne problematiske begrepsbruken går igjen hos Attebery, Mendlesohn og James.

Det fantastiske bestemmes gjerne som to forskjellige ting: Det er den store genren som Atteberry kaller modaliteten fantasy, og det er en snever genre definert av Todorov. Han etablerer med en smal definisjon av det fantastiske, ut fra en følelse, fremfor rent formelle trekk. Det fantastiske har tvilen mellom genrene *l’etrange* (det merkelige, ukjente) og *le merveilleux* (det vidunderlige) som kjennetegn. “The fantastic occupies the duration of this uncertainty. Once we choose one answer or the other, we leave the fantastic.” (Todorov 1975: 25) Denne genren er best tenkt på som det rene fantastiske, for å unngå forvirring. Attebery anklager Todorov for å “have confused matters greatly in *The Fantastic*,” (Attebery 1992: 20) fordi han ikke skriver om fantasy, selv om Todorov eksplisitt definerer en egen genre.

Rosemary Jackson bygger videre på Todorovs prosjekt i *Fantasy: The Literature of Subversion* (1981) og benytter seg av en omformulert variant av hans definisjon av det fantastiske. Hun ser på de fantastiske elementene som brudd med, eller forstyrrelser i en illusjon av virkelighet, og tolker disse psykoanalytisk for å innlemme det fantastiske i et radikalt politisk perspektiv.<sup>8</sup> Jackson skiller heller ikke mellom *fantasy* og *the fantastic*, en mulig grunn til at hun blir forsøkt anvendt på fantasy, tross hennes negative holdning til Tolkien og genren forøvrig. Attebery virker nesten overrasket over Jacksons kritikk av Tolkien. Han mener Jacksons ideologiske syn kommer i veien for å inkludere Tolkien i hennes prosjekt om det fantastiske. Attebery har lignende

---

<sup>8</sup> Det er mulig at dette perspektivet ikke ivaretar tvilen i det fantastiske på en måte som tar det fantastiske på dets egne premisser. Fantastiske elementer blir et uttrykk for noe i forfatterens underbevissthet, og referer dermed ikke til noe overnaturlig, antyder Todorov i *The Fantastic*.

problemer med Christine Brooke-Rose som bruker Todorovs definisjon av det rene fantastiske, og analyserer realistiske grep i litteratur om det overnaturlige. Til forskjell fra Todorov, drøfter hun *le merveilleux* og bruker *Lord of the Rings* som representant. Hun har problemer med *Lord of the Rings* fordi realistiske grep tynger ned fortellingen til “the weakest feature of both the realistic and the marvelous combined.” (Brooke-Rose 1981: 250) Attebery er sterkt uenig, og anklager Brooke-Rose for å ha gjort en dårlig analyse. I utgangspunktet hevder Attebery at både Jackson og Brooke-Rose burde like Tolkien og innlemme ham i sine prosjekter. Attebery er skuffet over at de er “unwilling to follow up the implications of [their] own methodology when it comes to Tolkien.” (Attebery 1992: 27) Hovedproblemet er at hverken Jackson eller Brooke-Rose skriver om fantasy, i den betydningen Attebery bruker ordet.

Når Mendlesohn og James forsøker å bruke et “fuzzy-set” av teoretikere med så forskjellige oppfatninger, må de drøfte dem og i noen grad forsvare valgene sine. A.-P. Canavan drøfter dette i “Calling a Sword a Sword,” og fremhever forskjellen mellom fantasy og det fantastiske, og de forskjellige betydninger og definisjoner av begge begreper. Mendlesohn og James har et ureflektert forhold til de begrepene og den teorien de benytter seg av i sitt forsøk på å definere fantasy. De synes ikke å skille mellom fantasy og det fantastiske, som er problematisk for teoriutvalget deres. Noen av de teoretikerne de benytter seg av drøfter ikke fantasy, men det fantastiske (i en snever betydning). Dette gjør at bøkene deres mangler fokus, og det blir vanskelig å ta konklusjonene deres på alvor. Fantasy har forandret seg som Steven Erikson påpeker i “Not Your Grandmother’s Fantasy,” og et mer nyansert syn på genren er nødvendig.

#### 2.4.2 Genrekonvensjoner, serien og helten

Kari Mauds essay “Reading the Fantasy Series” er det Steven Erikson reagerer mest på i *The Cambridge Companion of Fantasy*. Essayet er problematisk på en måte som Erikson finner talende for store deler av samlingen, det er beskrivende og ikke mer enn det. “From this, I conclude that series are distinct only in terms of published volumes and that they can then be subdivided into whatever subgenres one chooses: parsed, if you will, and flung into other salads.” (Erikson 2012a: 4) Det eksemplet som Maud velger er Cherry Wilder’s *Rulers of Hylor* (1984-86) med argumentet: “It is short.” (Mendlesohn & James 2012b: 151)

Tross dets klare mangler, essayet er symptomatisk for tendenser i genrens forhold til serien. Maud mener at serien har en så stor popularitet i fantasy fordi den tilbyr et forlenget forhold til helten, steder eller konflikter (for eksempel en spesifikk variant av god mot ond eller orden mot kaos). Maud forsøker å kategorisere seriene: Episodiske eller karakterdrevende serier (som Howards fortellinger om barbaren Conan) *scripted series* hvor leseren følger en konflikt over flere bøker, og tematiske/stedbundne serier. Maud hevder at det er en rekke grep som forfattere

kan benytte for å fortelle og knytte sammen serier, hvordan gjøre dem oversiktlige. Hun nevner også at disse gjelder for enkeltstående bøker, som at impliserer seriene ikke har noen egenart. De seriene hun referer til er i hovedsak trilogier, og følger et tredelt mønster som trilogier ofte følger:

1. Introduksjon av protagonist, situasjon, problem og karakterer.
2. Hindringer og mindre seire for protagonisten, og flere eller større hindringer.
3. Problemet overvinnes og karakterene belønnes.

Dette er en enkel tredeling av en fortelling, og er ikke spesifikk for trilogien. Det samme mønsteret er å finne i flere enkeltstående bøker, bøker som er deler av lengre serier og i hele serier. Frye benytter en lignende tredeling av romansens struktur, *agon*, *pathos* og *anagnorosis*. Det Mauds essay berører er at leseren må ha noen holdepunkter for å kunne kjenne seg igjen i verket, hjelpemidler for oversikt. Leseren forventer en form for retning og fullendthet.

Flere aspekter ved Mauds teori, som oversikt og fullendthet er på sett og vis garantert i fantasyromanens form. I grove trekk er tendensen i fantasy å introdusere karakterer og konflikter tidlig, i henhold til Mauds tredeling, uavhengig av lengde på verket. Genren er preget av hovedpersoner som kommer fra et skjermet liv og blir kastet ut i en stor og farefylt verden. Hovedpersonene blir kastet ut i fiksjonsverdenen, og testet i konflikter og situasjoner. Verden og konflikter blir presentert for hovedpersonen, i samme tempo som for leseren, ofte av en allvitende forteller som beskriver og forklarer alt med en tydelig autoritet som det ikke stilles spørsmål ved. Fortelleren kan ha lengre *information dumps* hvor megatekstuelle elementer forklares før fortellingen beveger seg videre. Et lignende grep er karakterer som ikke har annen funksjon enn å la forfatteren forteller leseren noe.

Mauds essay viser til en tendens hos *The Cambridge Companion*, at de fleste essayene er utdaterte. Kategoriene hennes er i stor grad for enkle, men de er viser til tendenser i genren. Essayet gjør lite utover å påpeke disse tendensene og lage forholdsvis enkle modeller for å sette tendensene i et system. Det er lite i essayet som handler om noe som er spesielt for fantasy og tilsvarende for serien. Som flere av bidragene til *The Cambridge Companion*, er Mauds essay for enkelt. Northrop Fyres system fremstår som et langt bedre alternativ, men Mauds essay er anvendtbart som en kontrast fordi det viser tendenser i forståelsen av fantasy.

### 2.4.3 Alternativer: Sigmund Freud og Vladimir Propp

Sigmund Freud forsøker å forklare fasinasjonen med trivillitteratur i “Dikteren og fantaseringen” og beskriver grunnlaget for virkelighetsflukt. Som Frye fokuserer Freud på helten, ikke som et senter for teksten, men som et senter for leseropplevelsen. Lesere lever seg inn i helten, og når helten handler, handler leseren. “De har alle en helt som står i sentrum for interessen, som forfatteren med alle midler prøver å vinne vår sympati for og som hans synes å

beskytte med et spesielt forsyn.” (Freud 2011: 197) Heltens overlevelse “er nødvendig for at romanen kan fortsette,” (Freud 2011: 198) og dermed er det en sikkerhet i romanen, fordi en alltid vet at helten overlever.

Følelsen av sikkerhet som jeg følger helten med gjennom hans farlige skjebnesrystelser, er den samme som en virkelig helt kaster seg i vannet med, for å redde en druknende, eller utsetter seg for fiendtlig ild med, for å storme et kanonbatteri, denne egentlige heltefølelsen som en av våre beste forfattere har uttrykt på så kostelig vis: “et kan ikke skje deg noe” (Anzengruber). (Freud 2011: 198)

Et aspekt av dette er at innlevelsen er leserens visshet om at det ikke kan skje protagonisten noe, i kraft av å være protagonisten, men også at det ikke kan skje leseren noe. Freud hevder at den egentlige protagonisten er “Hans Majestet jeget, helten i alle dagdrømmer som i alle romaner” (Freud 2011: 198) Heltefortellingene kan dermed sees som “egosentriske fortellingene.” (Freud 2011: 198) Skillet mellom godt og ondt, kokes ned til relasjon til helten: Hjelpere eller motstandere.

I sammenheng med Mauds essay, er kan en lese Freuds tekst som en beskrivelse av det viktigste organiserende elementet i et heltennarrativ: Helten. Som Frye legger Freud vekt på protagonistens rolle, men til forskjell fra Frye, etablerer ikke han skjematiseringer. Fordi det er gjennom helten vi ser verden, og fortellingen dreier om heltens handlinger, er helten sentrum for fortellingen. Fordi fantasy har utspring i sentimental romanse, forholder genren seg til heltennarrativer og derfor er Freuds perspektiv på helten viktig for fantasy. En annen side av Freuds essay er at det vektlegger leserens innlevelse.

Vladimir Propps *The Morphology of the Folktale* (1928) tilnærmer seg eventyrenes underliggende narrative funksjoner, “An act of a character, defined from the point of view of its significance to the point of action.” (Propp 1968: 21) Gjennom sine skjematiseringer kommer han frem til et sett kjernefunksjoner. Disse funksjonene er stabile, konstante elementer, begrenset i antall (31 i russiske folkeeventyr). Funksjonenes rekkefølge er alltid den samme, men ikke alle funksjoner er tilstede i et gitt eventyr. Som Frye og Freud fokuserer Propp på protagonisten og konflikten mellom denne og antagonist. Propp finner syv karakterfunksjoner, basert på hva de gjør i fortellingen. Tilsvarende funksjonene, skjematiserer Propp rekvisita, som han kaller elementer, i en senere bok.

Propps system kan kritiseres for det samme som Derrida kritiserer strukturalismen for, systemet reduserer eventyrene til de sentrale funksjonene for med letthet å kunne se helheten. En tilsvarende skjematiserende analyse kan gjøres av narrative funksjoner, karakterer og elementer i fantasy, og dermed kartlegge genremarkører. Til dels vil en slik analyse samsvare med Propps, men den vil se bort fra det Freuds essay vektlegger: leserens innlevelse.

## 2.5 Postmodernitet

### 2.5.1 Metafiksjon

Hverken Nortrop Frye eller Jacques Derrida har begreper som kan drøfte den selvbevisstheten fantasy påviser, i så stor grad at enkelte verker i genren har eksplisitt metafiktive dimensjoner. Patricia Waugh's *Metafiction the Theory and Practice of Self-conscious Fiction* (1984) legger mer til grunn for begrepet metafiksjon enn selvbevissthet og postmodernitet. Store deler av litteraturen har metafiktive dimensjoner, men disse har blitt mer prominente etter modernismen. En kan anse den metafiksjonelle dimensjonens vekst som måten litteraturen gikk over fra modernismen til postmodernismen. Fordi metafiksjon blir prominent i postmodernismen, legger Waugh vekt på denne perioden.

Waugh legger vekt på metafiksjonens potensiale for å være en motpol mot såkalte realistiske fremstillingsmåter i litteraturen. "Metafiction is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact, in order to pose questions about the relationship between fiction and reality." (Waugh 1984: 2) Gjennom brudd med konvensjoner og blottlegging av prosessen bak tekstens konstruksjon, gjennom for eksempel eksplisitt drøfting av fortellingen, kan tekster problematisere narrativisering. "Any text that draws the reader's attention to its process of construction by frustrating his or her conventional expectations of meaning and closure problematizes more or less explicitly the ways in which narrative codes [...] artificially constructs apparently 'real' and imaginary worlds." (Waugh 1984: 22)

Metafiksjonens hovedanliggende er "the implications of the shift from the context of reality to that of fiction and the complicated interpenetrations of the two." (Waugh 1984: 36) Ved å tematisere forholdet mellom fiksjon og virkelighet, kan metafiksjon problematisere virkelighet som subjektiv konstruksjon. En av måtene metafiksjon gjør dette på er rammebrudd. Vi forstår våre omgivelser og erfaringer gjennom rammer, som virkelighet eller fiksjon, arbeid eller fritid. Ved å presentere tekst som impliserer en ramme, og så bryte denne, kan metafiksjon desorientere leseren og vise at den antatte virkelighet/fiksjon-dikotomien ikke er absolutt.

Metafiksjon er preget av "information overload," (Waugh 1984: 39) hvor "the systems and structures presented to the reader never add up to a body of meaning or an interpretation." (Waugh 1984: 39) Alternativt kan metafiksjonelle tekster indikere for mange tolkningsmuligheter, (Waugh 1984: 39) Disse grepene er ofte ikke presentert innenfor rammer eller med tilstrekkelig informasjon til at leseren kan tolke disse endringene. "The reader is *deliberately* disoriented." (Waugh 1984: 37)

Ved å referere til en forståelsesramme gjennom for eksempel sjangerkonvensjoner, kan metafiksjon parodierte, undergrave og fungere som en konstruktiv kritikk av disse konvensjonene.

Det er “the *fulfilment* as well as the *non-fulfilment* of generic expectations that provides both familiarity and the starting point of innovation.” (Waugh 1984: 64) Parodi kan være destruktivt eller konstruktivt, og metafiksjon er begge ifølge Waugh. For selv om metafiksjon kritiserer, benytter den seg også av disse konvensjonene, og dermed kan det ikke ansees som en utelukkende negativ holdning til det kritiserte. Ved å undergrave konvensjoner, kan metafiksjonen rydde vei for nye.

### 2.5.2 *Historiographic metafiction*

Linda Hutcheon definerer begrepet “historiografisk metafiksjon” (*historiographic metafiction*) for å ha et mer beskrivende og presist begrep enn kun postmodernisme i *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction* (1988). Postmodernismen har et parodisk forhold til historien, og en selvbevissthet i kunstverket om status som konstruksjon. Hutcheons fokus er på litteraturen, men hun bruker også annen kunst og arkitektur som eksempler.

Hutcheon og Waughs begreper overlapper hverandre på flere områder, men som Hutcheons begrep tilsier, fokuserer hun i større grad på metafiksjonens forhold til historien og hvordan postmodernismen problematiserer narrativisering og den tolkingen som følger. Som hos Waugh er det et element av parodi i hvordan historiografisk metafiksjon gjør dette. “Postmodern novels problematize the narrative representation, even as they invoke it,” (Hutcheon 1988: 40) som er viktig fordi “we cannot know the past, only its relics and its traces.” (Hutcheon 1988: 119) Enhver gjengivelse av historiske hendelser er narrativisert, fordi det vi omtaler som historie er “semiotically transmitted.” (Hutcheon 1988: 123) Gjennom problematisering av historisk fremstilling vises historien frem som en del av diskursiv virkelighet. “The past *was* real, but it *is* lost or at least displaced, only to be reinstated as the referent of language, the relic of race of the real.” (Hutcheon 1988: 146) Fordi historiografisk metafiksjon føyer seg inn i en diskurs og problematiserer fremstillingen av denne diskursen, må den historiografiske metafiksjonen se innover, mot produksjonen av teksten.

Den historiografiske metafiksjonens ståsted og objekt er det eks-sentriske, og den mest grunnleggende postmoderne bevegelsen er vekk fra sentrum. Dette betyr at postmodernismen ofte er politisk. Som problematisering av narrativ representasjon gjør det eks-sentriske at den historiografiske metafiksjonen tematiserer forholdet mellom deltager og tilskuer i historiske hendelser, og problematiserer gjengivelsen av hendelsene i lys av dette. Postmodernismen “manifests a certain introversion, a self-conscious turning towards the form of the act of writing itself; but, it is also much more than that.” (Hutcheon 1988: 128) Waugh fremstiller metafiksjonens forhold til litteraturen, mens Hutcheon også inkluderer problematiseringen av historie. Ved å problematisere historie forsøker ikke historiografisk metafiksjon å “reproduce

events, but to direct us [...] to new directions in which to think about events.” (Hutcheon 1988: 154)

### 2.5.3 Narrative rom

Andrew Gibsons *Towards a postmodern theory of narrative* (1996) benytter seg av to sentrale begreper, narrative rom (*narrative space*) og kraft (*force*). Han bygger blant annet videre på Jacques Derridas bruk av ordene *geometrics* og *energetics* fra “Writing and Difference.” Narratologien er ifølge Gibson grunnleggende “geometrisk,” fordi den tar utgangspunkt i gjentakelser og mønstre. Geometrien kommer fra Tzvetan Todorovs forsøk på å etablere et *narrative grammar*, som kan sammenlignes med Propps forsøk på å kartlegge eventyrenes funksjoner. “Beneath this assertion and its terms – ‘recurrence’, ‘regularity’ – is a fantasy of a geometrical clarity, symmetry and proportion to narrative or the narrative text.” (Gibson 1996: 3) Energetikken er Derridas alternativ til den strukturalistiske narratologien fra “Force and Signification.” Problemet ligger i hvordan strukturalismen må redusere en tekst til det som ansees som dens bestanddeler. “The text must be reduced to certain privileged recurrent features. These are presumed to be a kind of distillation of the whole where others are not, a kind of miniaturisation of the whole which, at the same time, weirdly, is somehow larger than the whole, since it contains the latter.” (Gibson 1996: 48-49) Gibson tar avstand fra analyser av denne typen og henviser til for eksempel Freud, som tilbyr en måte å se tekst på som ikke tar utgangspunkt en strukturell tilnærming til protagonisten, men tar i betraktning dynamikken mellom leser og tekst. Gibson parafraserer Jean-François Lyotard som ønsker ikke å være intelligent, men å bli satt i bevegelse (Gibson 1996: 59)

Gibson definerer ikke begrepet narrative rom i særlig grad, og referer ikke til en definisjon av begrepet. Slik han bruker det i sammenheng med interaktiv fiksjon kan en tekst ha et eller muligens flere narrative rom. På grunn av dette er det mulig å tolke begrepet dit hen at et narrativt rom er der hvor det er et potensiale for et narrativ, eller muligens et potensiale for plott slik Peter Brooks bruker begrepet. Brooks finner en utdypende definisjon i Roland Barths *S/Z*: “Plot [...] is an interpretive structuring operation elicited, and necessitated, by those texts that we identify as narrative, where we know the meanings are developed over temporal succession in a suspense of final predication.” (Brooks 1985: 19) Rom her ikke ment som et fysisk eller geografisk rom, men de rommene som narrativet skaper som muliggjør plot. En slik definisjon åpner for at det kan være konflikter mellom forskjellige narrative rom i en tekst, og i postmodernismen og metafiksjonen kan en snakke om kolliderende rom. Gibson forsøker å vise at nye konvensjoner i postmodernismen “disrupts the kind of presumption of a singular space on which narratological thought depends.” (Gibson 1996: 10)

Tilsvarende er interaktiv fiksjon, som Gibson bruker som et eksempel på heterogene narrative rom. Homogene narrative rom, for eksempel det Freud omtaler som et egosentrisk heltennarrativ, blir i interaktiv fiksjon erstattet med heterogene narrative rom. Fordi leseren kan påvirke handlingsforløpet, begynner interaktiv fiksjon å bryte fri fra den strukturalistiske, geometriske forståelsen av narrativer. Fortellingen er ikke kun konstruert og konsumert, men den er preget av beviste valg fra leserens side. "Narrative space is now plastic and manipulatable. It has become heterogeneous, ambiguous and pluralised. Its inhabitants no longer appear to have an irrefutable or essential relation to any particular space. Rather, space opens up as a variable and finally indeterminate feature in any given 'world.'" (Gibson 1996: 12)

Interaktiv fiksjon kan sammenlignes med rollespill, men der interaktiv fiksjon har et flerfoldig narrativt rom, har rollespill potensielt uendelig narrative rom. Disse rommene er preget av virtualitet, på samme vis som rommene i interaktiv fiksjon. Det er også en tilsvarende mulig slutt på fortellingen, "when a player cannot solve a given puzzle, narrative comes to a halt. But plot trees are now ceding to plot networks, in which plot will appear as process rather than sequence or data." (Gibson 1996: 12)



### 3 Et første steg mot en definisjon av fantasy

Dette steget mot en definisjon er basert på Northrop Fries symbolære og billedverdener, og Jacques Derrida kraftbegrep. Ved å anse tekster som at de gjør noe, heller enn at de kun er et sett med strukturer kan en bedre tilnærme seg en definisjon av fantasy som kan benyttes på flere uttrykk for genren enn kun de litterære. De er alle uttrykk som vekker reaksjoner hos publikum, som setter dem i bevegelse på et vis. Det er allikevel den litterære genren som er mitt anliggende, og dette første steget mot en definisjon vil ta utgangspunkt i litteraturen. En definisjon av fantasy må klare å omslutte de forskjellige strømningene i den litterære genren og ikke begrense lesninger, men åpne fantasy for nye lesninger. Dette er ikke ment som en komplett definisjon av definisjonen, men byggesteiner mot en bedre forståelse av genren. Det er mitt skjønn av tilskuerens reaksjoner er det som bør stå i fokus for en definisjon av fantasy.

#### 3.1 Science fiction, fantasy og pornografi

Kingsley Amis definerer science fiction-fortellinger som “a situation that could not arise in the world we know, but which is hypothesized on the basis of some innovation in science of technology, [...] whether of human or extraterrestrial origin.” (Amis 2012: 3) De teknologiske nyvinningene behøver ikke være sannsynlige, men “they are offered as plausible, and efforts are made to conceal their implausibility.” (Amis 2012: 6) En viktig side av disse situasjonene er at de for å ta del i genren science fiction kun behøver å være fremtidsrettet fra verkets samtid. Dette er kjernen i gjenkjennelsesfaktoren i science fiction, det temporale “hva hvis” (*what if*) premisset som preger verkene i genren.

Susan Sontag definerer science fiction noe annerledes. “Science fiction films are not about science. They are about disaster, which is one of the oldest subjects of art.” (Sontag 1990: 213) Sontags syn er beskrivende for store deler av science fiction, men der hun skiller seg mest fra Amis er oppfatningen om at “science fiction films also project a utopian fantasy.” (Sontag 1990: 220) Som utopi, beveger science fiction seg mot det vi med Northrop Fries vokabular kan kalle en apokalyptisk billedverden, gjennom “hva hvis”-scenarier. Det er mulig å gjøre et skille mellom de forskjellige apokalyptiske billedverdenen: Utopia for science fiction, og Arkadia for fantasy. Et slikt skille knytter science fiction til romansen og fantasy til komedien i Fries system, men et mer relevant perspektiv er at dette skillet knytter science fiction til et sivilisasjonstopos og fantasy til et *lost world*-topos. *Lost world*-toposet kan ansees som utgangspunktet for den avsondrede fantasy verdenen, og ofte knyttet opp til den edlevillmannen.

Michael Moorcock hevdet at det ikke ville være lenge til vi ikke lenger ville skille mellom science fiction og fantasy, mens Bing og Bringsværd på 60-tallet valgte å bruke begrepet *fabelprosa* om begge genrene. Begge anser genrene som formellitteratur og påpeker deres likehetstrekk,

samtidig er det etter mitt skjønn analytisk fordelaktig å holde dem adskilt. Det er fordelaktig å fremstille science fiction og fantasy adskilt, som henholdsvis ideenes og underets litteratur, her har de mye til felles med pornografisk litteratur som kan ansees som begjærets litteratur. De er alle former for litteratur som skaper effekter hos leseren: Ideer, under og begjær.

Vi har altså å gjøre med en genre basert på formler, i begge tilfellene er det et minimum av rekvisitter, troper og konvensjoner som må være tilstede for at leseren skal gjenkjenne genren. Det er grunnen til at man ofte støter på det synspunktet at science fiction kan sammenlignes med pornografi: Du vet ikke hva det er, men du kjenner det igjen når du ser det. Science fiction er ofte preget av et stilnivå som forsøker å gi en følelse av en vitenskapelig logikk, mens fantasy er preget av et stilnivå som hentyder til det arkaiske og storslåtte. For fantasy resulterer dette ofte i at stilnivået blir pompøst, til tider nesten til det parodiske, med en preferanse til arkaiske ord og vendinger, genren preges også av en utstrakt bruk av formler, klisjeer og rekvisitter. Disse elementene kan skjematiseres på tilsvarende vis som Vladimir Propp fremstiller funksjoner og elementer i folkeeventyr.

Moorcocks og Sontags måter å bedømme henholdsvis fantasy og pornografi, er begge basert på en sammenlignbar tilnærming til genrene. Moorcock hevder at fantasyforfattere må bedømmes “by the inventive intensity at which he or she works” (Moorcock 2004: 47) ikke etter konvensjonelle kriterier, men “by the “power” of their imagery and by what extent their writings evokes that “power,” whether they are trying to convey “wilderness,” “strangeness” or “charm.”” (Moorcock 1987: 45-46) I første del av essayet *The Pornographic Imagination* (1968) knytter Sontag science fiction til pornografi, “as literary forms, pornography and science fiction resemble each other in several interesting ways.” (Sontag 2009: 36) Fordi essayet handler om pornografi, fokuserer hun ikke på forholdet mellom science fiction og pornografi, men hun fremhever lignende kriterier for pornografi som Moorcock gjør for fantasy: “Originality, thoroughness, authenticity, and the power of that deranged consciousness itself, as incarnated in the work.” (Sontag 2009: 47) Hun sammenligner de to i en diskusjon om det uvirkelige i pornografien. “The ahistorical, dreamlike landscape where action is situated, the peculiarly congealed time in which acts are performed – these occur almost as often in science fiction as in pornography.” (Sontag 2009: 46) Det uvirkelige ved science fiction og pornografi (her kan en også inkludere fantasy, selv om Sontag ikke gjør det) gjør det ikke mindre verdt som litteratur, men til en annen form for litteratur.

The fact that the site of narratives is an ideal *topos* disqualifies neither pornography nor science fiction from being literature. Such negations of real, concrete, three-dimensional social time, space and personality – and such “fantastic” enlargements of human energy –are

rather the ingredients of another kind of literature, founded on another mode of consciousness.

(Sontag 2009: 46)

Høylitteratur er preget av å ha en desinteressert, distansert ideell leser, i kontrast til lavlitteraturens leser som lar seg rive med av hendelsene, det være seg i fantasy eller pornografi. “Pornography is one of the branches of literature – science fiction is another – that aims at disorientation, at psychic-dislocation.” (Sontag 2009: 47) Science fiction, fantasy og pornografi er alle basert på innlevelse, fremfor avstand. Av de tre er det i science fiction distansen kan være størst, sannsynligvis en av grunne til at kritikere av genren har lagt begrepet *sense of wonder* bak seg. Science fiction river leseren med seg for å presentere premisset for handlingens logiske konsekvens, fantasy for å sprengte våre daglige forståelsesrammer, og pornografien river med seg leseren i et begjær for opphisselsens skyld. Hvis et gitt verk innenfor en av genrene ikke klarer dette, er det ikke snakk om et godt bidrag til genren. En forfatter kan følge formelen til for eksempel fantasy pinlig nøyaktig, men det blir ikke automatisk god fantasy av det. Science fiction-teoretikere snakker om *novum*, det nye som tilføres den vedkommende verdenen. Begrepet har også blitt brukt på fantasy, men det er kanskje mer fruktbart å snakke om et *novum* for konvensjoner. Dette gjelder også for fantasy, i den grad det er noe i fiksjonen som må være nytt for at daglige forståelsesrammer skal kunne brytes, og *sense of wonder* oppnås.

### 3.2 Sense of Wonder

*Sense of wonder* er et begrep løst definert på 1940-tallet av fans for å definere science fiction.

Utrykket betegner en følelse som kan oppstå hos leseren, og er dermed ikke kun en tekstlig størrelse. Begrepet har aldri blitt tilstrekkelig presist definert, men sammenlignes ofte med det sublime eller en plutselig åpning av en dør i leserens sinn. “Sense of wonder” kunne komme fra passasjer hvor det er en bevegelse fra små, personlige perspektiver, til store, kosmiske. Begrepet har hovedsakelig blitt brukt til å beskrive leserens reaksjon, og ikke til å betegne de tekstlige størrelsene som gir denne reaksjonen. Kritikere og fans har i etterkant gått vekk fra begrepet, trolig fordi det ikke var presist nok til å fungere som et genrekriterium.

Selv om begrepet “sense of wonder” er ikke er så mye brukt i dag, har begrepet klare fordeler. Selve ordet *wonder* ligger tett opp til Tzvetan Todorovs begrep *le merveilleux*, litteratur hvor leserens reaksjon er å lese overnaturlige elementer som om de var virkelige. Her inkluderer Todorov science fiction. “Sense of wonder” er en reaksjon som kommer av “le merveilleux,” slik Todorov definerer begrepet. “Sense of wonder,” som det fantastiske, appellerer til en forstyrrelse av noe en har opplevd før, i møte med det ufattelige og umulige: “det fantastiske er ufattelig; det sprenger våre tilvante forståelsesmønstre.” (Svensen, 1991: 12) Den delen av “le merveilleux”

som preges av “sense of wonder” gjør noe med erfaringsverdenen, som er bygd på fortiden og leserens erfaringer i den.

Frye hevder at følelsen av det vakre i litteratur er like mye en intellektuell som emosjonell respons til litteratur, og at det må være en tekstlig størrelse vi reagerer på. Følelsen er noe leseren må bidra med, men teksten kan invitere til den, og dvele ved denne invitasjonen. “Sense of wonder” får dermed to komponenter, det i teksten leseren reagerer på, og leserens reaksjon. Fordi leserens reaksjon er subjektiv og noe leseren selv må bringe inn i lesningen, er dvelingen ved invitasjonen til “sense of wonder” den tekstlige størrelsen kritikere kan studere i teksten.

“Sense of wonder” er en følelse som kommer av å la seg rive med av fiksjonen, noe som gjør begrepet anvendelig på populærlitteratur, i kontrast til den desinteresserte holdningen til høylitteratur. Fordi “sense of wonder” er noe som til dels kommer fra leseren, må leseren til en viss grad være villig til å la seg påvirke av teksten. “Sense of wonder” er ofte funnet i patos-ladete tekster. Leserens må legge dømmekraften til side, for å kunne oppleve “sense of wonder.” På grunn av dette ligger det en villig suspensjon av dømmekraft i “sense of wonder”-begrepet.

Det er mer fruktbart å se science fiction som litteratur sentrert om et “hva hvis”-premiss fremfor “sense of wonder.” Genren har en temporalitet bygd inn i seg, og kan gjennom andre kondisjonals-premisser invitere til å dvele ved vitenskapelige spekulasjoner. I Fryes vokabular kan “hva hvis”-premisser ansees som en måte formalfasesymboler kan åpne for nye kontekster for vitenskapelige innsikter hos leseren. Disse innsiktene er ikke nødvendigvis tekstlige størrelser, på grunn av den hypotetiske karakteren til genrens premiss.

The ideas of literature are not real propositions, but verbal formulas which imitate real propositions. [...] It uses such a system as a mode on which to construct a series of hypothetical statements which are more or less useless as propositions, but inexhaustibly rich and suggestive when read in their proper context as epigrams.

(Frye 1990: 85)

Science fiction er ikke vitenskap, men genren kan inneholde vitenskapelige ideer, og som i pornografien er en reaksjon hos leseren en nødvendig del av genren, og det er opplevelsen av innsikt. Ved å dvele ved invitasjonen til spekulasjoner om nye kontekster for vitenskapelige innsikter, blir fiksjon til science fiction. Genren er definert av sitt potensiale til å ta opp ideer og genrens tematisering av hvordan vi kan forholde oss til ny teknologi og vitenskap.

Til forskjell fra science fiction, er fantasy preget av at genren kan omhandle det umulige og leseren i større grad må legge til side dømmekraft og la seg rive med av teksten. “Sense of wonder” kommer fra suspensjonen av dømmekraft og innlevelsen i illusjonen, som en forlengelse av reaksjonen til “le merveilleux,” og appeller til en forrykkelse av det leseren har

opplevd før. Fantasyuniversene er ofte fanget i en evig middelalder (eller annen historisk periode) er en høyst stilisert dramatisering av “sense of wonder” forhold til leserens erfaringsverden.

Både science fiction og fantasy er basert på innlevelse og *suspension of disbelief*, men de inviterer til disse på forskjellig vis. Science fictions “hva hvis”-premiss er i seg selv en invitasjon til “suspension of disbelief” og skaper en form for troverdighet. Science fiction er ikke i like stor grad som fantasy avhengig av innlevelsen, men i større grad av avhengig av en troverdighet som kan lede til “suspension of disbelief.” Fordi science fiction kan ha en større distanse, har genren til dels blitt ansett av fans, kritikere og akademia som nærmere høylitteraturen. Dette er en mulig grunn til at genren har forsøkt å forstå og definere seg selv uavhengig av “sense of wonder.”

For at “sense of wonder” skal være mulig, må det være en viss grad av “suspension of disbelief,” som betinger innlevelsen. “Suspension of disbelief”-begrepet ble etablert av Samuel T. Coleridge, og slik som han definerte begrepet var det en kvalitet forfatteren kunne legge ned potensialet for i en tekst. I ettertiden har begrepet blitt negativt ladd, og ansvaret for å oppnå det, lå hos leseren heller enn hos forfatteren. På grunn av de nyere konnotasjoner og den noe negativt ladde ordlyden til begrepet, er det fordelaktig å etablere et annet begrep. Et mulig begrep kunne vært opprettholdelse av fantasien, men en slik formulering synes å ekskludere science fiction. Det er bedre å si at fantasy og science fiction baserer seg på en invitasjon til og opprettholdelse av illusjon.

### 3.3 Bevegelser mot en bedre verden

Det er mulig å anse science fiction og fantasy som å være rettet henholdsvis utover og innover, mot noe eksternt for leseren i science fiction, og mot noe internt i fantasy. Science fiction strekker seg mot fremtiden gjennom et “hva hvis”-premiss, mens fantasy er vendt innover gjennom opplevelsen av “sense of wonder,” som bryter våre dagligdagse erfaringsrammer. Moorcock og Bing og Bringsværd forholder seg til de to genrene som uten større forskjeller. Ved å anse genrene på denne måten, danner de to et spektrum mellom de ideelle ytterpunkter. Fordi vitenskapelig forståelse stadig øker, og vår erfaringsverden også stadig øker, vil ytterpunktene bevege seg fra hverandre og det spekteret genrene utgjør vil bli stadig større.

I Fryes symbolteori befinner dette seg på formalplanet, hvor symbolene peker mot en vitenskapelig billedverden eksternt for leseren eller mot en intern erfaringsverden gjennom “sense of wonder.” Dette betyr til at science fiction må forklare hendelser med vitenskapelig logikk, mens fantasy ikke behøver å forklare eller utdype mer enn tilstrekkelig til at leseren kan opprettholde illusjonen og innlevelsen. I den grad det er en bevegelse i Fryes system, er det en historisk utvikling fra det mytiske til det ironiske. Denne bevegelsen er syklisk, tilsvarende Fryes mythos. Det er en tilsvarende bevegelse i billedverdenene, fra den apokalyptiske til den

demoniske. Det er mulig å anse kjernen av science fiction og fantasy som bevegelser mot en verden omformet av menneskelige ønsker, gjennom en illusjon av logikk, og gjennom fantasi. Ytterpunktet for bevegelsene kan beskrives som en verden totalt forvandlet av menneskelige ønsker, men ytterpunktet for science fiction er ikke det samme som ytterpunktet for fantasy, som alternativer til Fryes bibelske apokalypse. Fordi genrene baserer seg på et premiss som beveger seg vekk fra den reelle verden eller representasjon av den, de kan ikke bli mytiske.<sup>9</sup> Bevegelsene er motstridene, og derfor er den ene demonisk for den andre. Fantasy er motvekten til science fiction, og dermed vil fantasy være demonisk i et verk hvor science fiction er apokalyptisk, og omvendt. Et gitt verk vil ha tyngdepunkt i en av bevegelsene, på tilsvarende vis som Fryes billedverdener og modaliteter, men kan ligge veldig nærme sentrum av spekteret.

Det er mulig å argumentere for at science fiction og fantasy begge tilhører en apokalyptisk billedverden, fordi fiktive verdener omformet av menneskelige ønsker blir etablerte i genrene. Men til forskjell fra Fryes apokalyptiske billedverdenen, er det ikke en perfekte verdener i genrene, men heller større eller mindre skritt mot vidt forskjellige apokalyptiske verdener. Genrene er avhengige av elementer som kan overvinnes, i komisk eller romantisk forstand, og denne konflikten er i stor grad fokuset for genrene. Derfor legger ikke genrene vekt på den nye verdenen som oppstår. Det kan argumenteres for at begge genrene er mytiske, på grunn av den fiktive vitenskapelige logikken som blir som en gud, og gudene i fiksjonen i fantasy. Ingen av billedverdenene er en modell for denne verden, slik Frye legger til grunn for sin mytiske modalitet. Sentrum for begge genrene er menneskets tilnærming til mytiske størrelsene, og i fantasy blir gudene ofte gitt menneskelige kvaliteter.

Ved å se genren som bevegelser i to forskjellige retninger, har ikke genrene klart definerte grenser, men er heller et spekter med to ytterpunkter som stadig øker i avstand. Begge genrene er basert på leserens reaksjoner, og som Moorcock og Sontag påpeker, blir originalitet og kraften av den som skapte verket viktig. Dermed vil begge genrene hele tiden utvide seg og forandre seg, og avstanden mellom ytterpunktene vil stadig øke. Begge genrene beveger seg mot hver sin apokalypse, som er en helt annen enn den kristne Frye beskriver.

Bevegelsene de to genrene er etablert på, er ikke en del av Fryes system. Det er mulig å definere dem som å være bevegelser mot Fryes apokalyptiske billedverdenen, men de går ikke gjennom uskyldsanalogien. De ender også opp i vidt forskjellige billedverdener, science fiction med vitenskapelig fremtid, fantasy et *lost world*-topos. Selv om de ikke direkte befinner seg i Fryes system, er disse bevegelsene etablert med en tilsvarende logikk som Fryes kategorier. Det er

---

<sup>9</sup> Her ment som den mytiske modaliteten, som Frye hevder i noen grad ligger utenfor litteraturen fordi den er en måte verden ble forklart på.

mulig å beskrive disse bevegelsene som formale symbol-modaliteter, fordi de referer til måten formale symboler fungerer, ved ekstern eller intern referanse.

### 3.4 Parodi

“Pornography isn't a form that can parody itself. [...] more accurate to speak of a “use” rather than a parody.” (Sontag 2009: 51) Også i denne forbindelsen kan en sammenligning mellom fantasy og pornografi være opplysende. Fordi fantasy i så stor grad baserer seg på innlevelse og en invitasjon til illusjon, er det problematisk å parodiere genren og fremdeles skrive innenfor den. Konvensjoner og rekvisita kan parodieres, men hvis parodien trekkes dypere enn det, vil den i fantasy likesom i pornografien bryte illusjonen genren baserer seg på. En kan fremstille flere konvensjoner og stilistiske trekk genren baserer seg på som patos. Parodi og patos er ofte ansett som motsatte ender av en skala, og dermed som relaterte til hverandre. Parodi kommer av en bevissthet om iscenesettelse, mens patos ikke har denne bevisstheten. I fantasy kan en skille mellom bruken av stilistiske trekk og parodien på dem, og verk blir fremstilt som å være preget av den ene eller den andre. Det er mer fruktbart å tenke på patos og parodi som to adskilte trekk ved litteratur, og at de begge kan være tilstede i et verk.<sup>10</sup> I de verkene de begge er tilstede, er det snakk om en ironisk innlevelse, en kald ekstase, fordi de har en paradoksal bevissthet om iscenesettelse, men benytter allikevel patos.

I en omtale av filmen *Adaptation* (2002), drøfter Julie Levison hvordan metafiksjon kan lede til en slik ironisk innlevelse.

Paradoxically, in making us aware of their limitations, these fictions, in a sense, begin to overcome them. The most successful draw the reader/viewer both into and out of the text; we are encouraged, at turns, to suspend our disbelief and dive into the story, and then to stand back and consider our immersion in fictional constructs. In the view of these avowedly narrated narratives, the most authentic fiction is that which openly acknowledges its own fictiveness. If all narrators are unreliable, then perhaps those that brandish their unreliability are actually more reliable and less disingenuous than those that do not.

(Levinson 2007)

På grunn av dette er det mulig at metafiktive tendenser i fantasy kan styrke innlevelsen, heller enn å svekke den. Slik Patricia Waugh og Linda Hutcheon definerer sine begreper, legger begge vekt på parodi og til en viss grad den distansen parodien impliserer. Fantasy kan problematisere narrativisering, slik Hutcheon hevder den historiografiske metafiksjonen skal gjøre, men kan ikke parodiere den i like stor grad som Waugh ønsker metafiksjon skal gjøre. Særlig i tilfellet *The Malazan Book of the Fallen*, som legger vekt på invitasjonen til illusjon og innlevelse, og tematiser

---

<sup>10</sup> Begge er tilstede i for eksempel Terry Pratchetts *Discworld*-serie.

nærhet fremfor distanse, er det vanskelig å si at den parodiske distansen er tilstede. Men i stedet for den distansen, blir leseren invitert til å ha en ironisk innlevelse.

Ved å betrakte parodi og patos som to adskilte trekk, er det mindre problematisk å bruke for eksempel Waugh og Hutcheon på fantasy. Fordi genrene er sterkt preget av til tider overdreven bruk av patos, blir en slik vinkling fruktbar fordi den åpner for å se genrehistoriske utviklingslinjer, som for eksempel fantasyprotagonisten økende distanse fra skikkelser som Kong Arthur og Gilgamesj, som uttrykk for parodiske elementer.



## 4 Presentasjon

I dette kapitelet vil det bli gitt en presentasjon av *Malazan Book of the Fallen*, for å gi en oversikt over Steven Eriksons tanker om sitt eget verk, en oversikt over handlingen og en oversikt over den narrative nivåene. For å vise hvordan *The Malazan Book of the Fallen* er påvirket av rollespill, er det fordelaktig å redegjøre for deler av verkets epitekst, hvor Erikson gjør rede for prosessen som skapte fiksjonsuniverset han deler med Ian C. Esslemont. Han utaler seg også om hvordan han bryter med genrekonvensjoner. Erikson utaler seg mest og klarest om sine egne verker på Tor.coms gjennomlesning av *Malazan Book of the Fallen* og Ian C. Esslemonts *Tales of the Malazan Empire*, supplert her med intervjuer ved behov. Et handlingsreferat for å kunne gi leseren en form for oversikt over Steven Eriksons *Malazan Book of the Fallen*. Omfanget av serien og den uoversiktlige måten fiksjonsuniverset presenteres på, gjør at et forsøk på å oppsummere serien er vanskelig, og til en viss grad motstrider serien seg slike forsøk. En presentasjon av de narrative nivåene i *Malazan* viser den innfløyte narrative strukturen i *Malazan* på en klar måte, som danner et grunnlag for videre diskusjoner.

### 4.1 Epitekst

#### 4.1.1 Utgangspunkt: Rollespillet

Det fiktive universet ble skapt som en verden for rollespill i samarbeid mellom Steven Erikson og Ian C. Esslemont da de studerte ved Iowa Writers Workshop (kreativ skriving-programmet ved Universitetet i Iowa). Opprinnelig var det kun Erikson og Esslemont som spilte, men etter som verden ble mer utarbeidet, ble andre spillere også inkludert. Utgangspunktet for Malaz-imperiets historie ble spilt, med Esslemont som den fremtidige keiseren og Erikson som spillleder, med utgangspunkt i et vertshus. I *Dungeons & Dragons* starter eventyrene ofte i vertshus, og det er grunnen til at mye av *Malazan* er sentrert om vertshus. Store deler av verdenen ble skapt gjennom det dynamiske forholdet mellom Erikson og Esslemont.

Det viktigste rollespillet for Erikson og Esslemont (og sannsynligvis mange flere) var *Advanced Dungeons and Dragons (AD&D)*, det første rollespillet de spilte. De ble fort frustrerte over regelsystemet og det klisjefylte rammeverket for karakterenes eventyr i spillet. For Erikson og Esslemont ble det et symptom på en stagnert genre. Frustrasjonen med *AD&D*-systemet var drivkraften til å skape en egen verden med *GURPS* (Generic Universal Role-Playing System), som var langt mer fleksibelt og la færre føringer på hvordan eventyrene skulle ta form (*AD&D* har et sett med ferdigheter som alle er rettet mot kamp, og et forholdsvis rigid moralsk spektrum av godt og ondt, mens det er ikke noe tilsvarende i *GURPS*). Det fiktive universet ble skapt som en reaksjon på erfaringer med *AD&D*, og en kritikk på flere fantasykonvensjoner.

Flere sekvenser i *Malazan* ble spilt før de ble omskrevet for romanserien. Store deler av det rollespillet er ikke i bøkene, men deler av *Gardens of the Moon* (1999) og avsluttende hendelser i *The Crippled God* (2011) ble spilt. *Malazan* er fortalt på samme vis som rollespillfortellingene ble spilt. Karakterene som ble spilt var perifere til de store utviklingslinjene, og de handlet i kjølvannet av “heltenes” handlinger. Erikson hevder at det at han og Esselmont spilte frem det meste av den verdenen, har gjort at duoen er prominente i fortellingene (Karsa og Samar Dev, Kellevend og Dancer, Fiddler og Hedge).

Erikson impliserer at han behandler forholdet mellom lesere og hovedpersoner på tilsvarende vis som spillere og spilte karakterer. *Malazan* kan leses som Eriksons forsøk på å gi leseren en tilsvarende innlevelse som en kan få i rollespill, en type innlevelse Erikson mente man ikke kunne få i konvensjonelle fantasyromaner eller *AD&D*.

#### 4.1.2 Utgangspunkt: Faglig bakgrunn

Erikson legger vekt på sin eget og Esselmonts arbeid som arkeologer som en faktor i hvordan universet ble dannet og utviklet. Det enorme omfanget av universet, kommer etter Eriksons oppfatning fra deres tidligere arbeid. Det store tidsspennet kan sees som et uttrykk enten for de to skaperens arbeid, eller fantasys forhold til ord som millennia og andre betegnelser for store tidsenheter.

Erikson hevder at hans fokus på motsetningen mellom barbarer og sivilisasjon skriver seg fra hans arbeid som arkeolog. Et videre ledd i det temaet er fokuset på *the other* og tematikken som kommer fra forsøket på å løse opp dikotomien oss/dem. I denne motsetningen stilles det implisitt spørsmål ved fremskritt for fremskrittets skyld. Men det er også et fravær av nostalgi. Erikson benytter seg av kulturer i endring, “cultures in transition are always intrinsically more interesting than stagnant ones. Look at every place of conflict globally and you’ll find cultures in transition.” (Bayer 2011) *Malazan* presenterer et mangfold perspektiver, som stiller spørsmål om hvordan leser og karakterer kan forholde seg til kulturelle endringer, fra innsiden av endringen og fra utsiden.

We looked to cultural clashes as the sources of the major conflicts in the series, but of course 'cultures' can scale down to the level of the individual, in terms of conflict, which in turn draws in the whole human condition. My areas of ongoing interest include transition periods, the rise of complex societies (and the notion, which I still hold to, that most things rose much earlier than we think they did); and the nature of knowledge with respect to history, self-identification, mythologising the past, and so on. All of this then plays into the notion of truth: does it even exist? How do cultures use and abuse it and where do they look for it in the first place? Finally, the idea of 'story' and the extent to which it shapes both individual lives and entire civilizations....

(Erikson 2014)

Erikson motsetter seg tanken om et komplett og ordnet *grand narrative* som ofte ligger i megateksten til fantasyromaner, og implisitt også vår forståelse av historie. Implikasjonen av dette *grand narrative* blir for Erikson å redusere dem som levde da til tilfeldige elementer i en fortelling, fremfor mennesker.

What drew me to archaeology, for example, was the sense of wonder in discovering remnants of lost and forgotten cultures. With Fantasy, I could actually create those cultures, from scratch, every detail, and then participate in recounting their histories, their engagements, their flowering, their death — to draw that back to the analogy.  
(Vandermeer 2007)

Dette viser til en videre utvikling av *lost world* –toposet som Burroughs og Haggard benytter seg tungt av, og som har preget fantasy i etterkant av disse.

#### 4.1.3 “Worlds to conquer, worlds to share.”

Tittelen er Eriksons dedikasjon til Esslemont i *Gardens of the Moon*. Et aspekt ved den verdenen de to skapte sammen, er den enorme mengden fortellinger de la grunnlaget for med rollespillet. Den enormt utviklede verdenen, med alle detaljer og den teksten som finnes der, har gitt utspring til sytten romaner og et mindre antall kortere fortellinger.

When life took Cam [Ian C. Esslemont, co-creator of the Malazan world] in one direction and me in another, we both carried with us the notes for an entire created world. Constructed through hours upon hours of gaming. We had an enormous history all worked out – the raw material for twenty novels, twice as many films. And we each had copies of a script nobody wanted. The Malazan world was there in hundreds of hand-drawn maps, in pages upon pages of raw notes, in GURPS (Steve Jackson’s Generic Universal Role Playing System – an alternative to AD&D) character sheets, building floorplans, sketches, you name it.

(Erikson, 2007: xiii-xiv)

Det fiktive universet har blitt en felles kilde til fortellinger for de to forfatterne, og er like mye den enes som den andres. Delte universer er ikke nytt, den kanskje klareste parallellen er nettopp i rollespillet, hvor spillere deler opplevelser i samme verden, og det gis ut bøker på bøker som beskriver eller utdyper verdener hvor spillerne kan ha sine eventyr. Det er mange fantasyverdener delt mellom flere forfattere, men fenomenet forekommer også utenfor sjangeren.

#### 4.1.4 Utgangspunktet for *Malazan Book of the Fallen*

Den drivkraften som lå bak skapelsen av det fiktive universet og de spilte fortellingene fra den verdenen, er også mulig å se i Eriksons bøker. Tanken om godt og ondt, helter og *evil overlords* blir snudd på hodet.

It's just how my brain works, and how my creativity finds expression. Somehow, it just feels more 'realistic.' I always wondered what the Dark Lord would do once he'd won his empty, bone-filled wasteland? And what if that cadre of heroes, having bested the evil enemy, then began an age of oppression and debauchery, subjugating their own people in the name of pomp and the endless revisiting of past triumphs? What if those heroes, having killed the evil enemy, then send the people the tax bill?

(Erikson 2012b)

*Malazan* faller mellom kritikk og parodi av fantasy, spesielt konvensjoner fra *AD&D*.

Tradisjonelt har rollespill ikke stilt spørsmål ved hva som skjer etter at heltene har overvunnet ondskapsen utover å gi dem rikelig med gull og andre verdiersaker.

I'm not a fan of blindingly Good heroes versus insipidly stupid Evil bad-guys. The notion of evil for its own sake strikes me as boring – all these Dark Lords intent on creating wastelands packed with enslaved victims ... for what? Granted, the tradition asserts an archetypal juxtaposition and so illuminates the human condition – I'll swallow that, and even acknowledge that as the source of the genre's universal appeal. But my personal fascination as a writer is with ambivalence and ambiguity. My anthropological back get raised hackles with simple worlds and simple conflicts. Nothing's simple. Nothing ever was. [...] Good guys do bad things and bad guys do good things and sometimes things that look good are actually bad. With luck every character comes across as genuine in their uncertainties.

(Wash 2000)

Et ledd i denne kritikken mot fantasykonvensjoner og den tendensen Sigmund Freud ser i trivillitteraturen, er Eriksons forsøk på å forholde seg ærlig til tap og død, ved ikke bare å la uviktige karakterer dø. Ved å gjøre det tilfeldig hvem som dør, uviktige som viktige, og til dels uten forvarsel mener Erikson at *Malazan* er mer realistisk i dette henseende enn mye annen fantasy. Det forekommer dødsfall som er en sentral del av fortellingen, som spenningen bygger opp mot, for eksempel Coltaine i *Deadhouse Gates* (2000), Whiskeyjack i *Memories of Ice* (2001) eller Anomander Rakes i *Toll the Hounds*.

#### 4.1.5 Metafiksjon

Erikson hevder at *Malazan* er et postmoderne verk i kraft av metafiktive elementer, og impliserer at metafiksjonen er en del av grunnlaget for ønsket om å skrive *Malazan*.

Even more curious, why not metafiction that hides in plain sight? Hmm, where can I do that best? Oh, how about Epic Fantasy – when everything's invented to begin with! I mean, can any Fantasy author really say, with stern visage, that they're writing only what's real? [...] All right, then (should come the obvious follow-up question), what can I do with that? What can I say and how can I say it in different ways? How can I actually be serious while inside this utterly invented world, with its utterly invented story-lines and its utterly invented characters? Well, for me, the answer was: I can't always be serious, because we all know that nothing in these books ever happened.

(Erikson 2013)

Erikson hentyder til en akademiker som skriver om Eriksons verker. Denne akademikeren, som blir aldri navngitt, mener Erikson er best ansett som post-strukturalist (sic.), mens Erikson er av en annen oppfatning.

There's a strong postmodern element to a lot of the narrators within the Malazan series. In other words, they're aware that they're telling a story, and they're also aware that they have the option of manipulating that story. Kruppe, I think, is one of the best examples of that. He narrates within the story, including applying the third person viewpoint to himself, and so you can sort of sense that he's messing with everyone's heads. And they may be the characters' heads, but they're also the readers' heads. And that's a reflection of how I'm approaching it as a writer as well, that one is aware that there is manipulation running all the way through this.

(Adams og Kirtley 2013)

I *Toll the Hounds* introduseres Kruppe som fortellerstemme, og han gir ikke mer oversikt. Hverken for karakterer eller leser. Kruppe forteller om hendelser han ikke kan vite om og har en anliggende med fortellingen. Han er en upålitelig forteller, og det han forteller blir ansett som ren fantasi (som det jo er) av Erikson og Kruppe. Kruppes mål med fortellingen, er leserens reaksjoner. Det er selvbevisst virkelighetsflukt, en subtil metafiksjon. Kruppe er for *Toll the Hounds*, hva Erikson er for hele serien.

The references in the series to a Book of the Fallen are indeed a nod to you, the readers, but also a reminder that there are strong meta elements in this series (the postmodern aspect, if you will); although it's more of a Moebius strip, actually. Reality folds in on itself in these narratives. After all, the unspoken premise of every story recounted is that there exists an audience, even when such an audience is impossible.

(Erikson 2014)

Det som er karakteristisk for *Malazan* er at hovedpersonene ikke på noe vis vet alt. På grunn av hovedpersonenes smale perspektiv og vokaliseringen som holder seg innenfor dette perspektivet, blir hovedpersonens mangel på oversikt over handlingen reflektert i leserens manglende oversikt.

Eriksons bruk av humor, ikke bare som avveksling fra det såkalt seriøse, men som en kontrast som fremhever det menneskelige, er i tråd med det Moorcock mener humor skal være i fantasy. "One might be led to conclude that I (and Kruppe) took none of it seriously, but that couldn't be more wrong. I was/am deadly serious. So what if Kruppe can make you laugh? He can also make you cry." (Erikson 2012b) Det er ikke snakk om direkte vitser, men heller om humor og komedie. I følge Moorcock er dette det som gjør at fantasy med en viss autoritet kan omhandle virkeligheten.

En effekt av det metafiktive og det uforklarte, er at leseren blir nødt til å stole på Erikson, og stole på at den informasjonen som trengs vil være der. Det er en ironi i den realistiske fremstillingen og vissheten om at ingen av begivenhetene i serien er reelle. Fordi leseren i stor

grad må stole på forfatteren og at han gir den informasjon som er nødvendig til riktig tid, kan Erikson i større grad fokusere på den individuelle karakterens perspektiv.

As for withholding information, it's more down to holding to a particular point-of-view, tight with a single character at any one time, seeing only what they think they see, knowing only what they think they know, and believing only what they choose to believe. Once that becomes the rule, then it is inevitable that information is not forthcoming; that info-dumps are virtually impossible and where attempts are made, the voice and imperfect point-of-view makes them unreliable and often flat-out wrong.

(Williams 2011)

Moebiusstrukturen ligner Brian Machales Kleinflaskestruktur, som han finner i Alain Robbe-Grilletts *Dans La Labyrinth*, "inside an doutside are indistinguishable." (Machale 1989: 14)

## 4.2 Handlingsreferat

*The Malazan Book of the Fallen* starter på kontinentet Genabackis i *Gardens of the Moon* som starter med beleiringen av byen Pale, den siste konfrontasjonen mellom Malaz-imperiet og tiste andii under Anomander Rake i den svevende festningen Moons Spawn. Fortellingen handler om imperiets forsøk på å ta byen Darujhistan, og følger et utvalg av lokalbefolkningen og elitesoldatene i Bridgeburner-kompaniet. En konflikt introduseres mellom det nye regimet under keiserinne Laseen i imperiets hovedstad, og de som fremdeles husker keiser Kellevend. Imperiets forsøk på å erobre Darujhistan blir forhindret av Anomander.

I *Deadhouse Gates* introduseres leseren for kontinentet Seven Cities, og Sha'ik opprøret som starter der. Imperiets syvende arme under Coltaine flykter gjennom ørkenen, med to hundre tusen flyktninger. Flyktningene overlever, hæren dør. Denne sekvensen omtales som *the Chain of Dogs*. Felisin, søsteren til keiserinnens nye *adjunct* Tavore Paran, flykter fra en fangeleir og får rollen som leder for opprøret.

*Memories of Ice* vender tilbake til imperiets styrker på Genabackis, som har blitt drevet i eksil og alliert seg med Anomander Rake for å bekjempe det kannibalistiske imperiet (bokstavelig) Panion Domin. Kaminsod blir introdusert og innlemmet i panteonet (av mennesker, mot gudenes vilje).<sup>11</sup>

*House of Chains* (2002) tar for seg Sha'iks opprør i Seven Cities og imperiets kamp mot opprøret etter hendelsene i *Deadhouse Gates*. *Adjunct* Tavore reiser en ny hær, imperiets fjortende, og overvinner opprøret, men dreper uforvarende sin egen søster.

---

<sup>11</sup> Kaminsod er navnet til the Crippled God, anvendt fordi det allerede er nok engelske begreper i denne teksten.

I *Midnight Tides* (2004) flyttes handlingen til kontinentet Lether og konflikten mellom Lether-imperiet og de barbariske tiste edur-stammene. Edur-stammene forenes, erobrer Lether, og etablerer seg som herrer over imperiet, med hjelp fra Kaminsod. Imperiet bryr seg ikke nevneverdig, da de vet at den reelle makten ligger i økonomi.

*The Bonehunters* (2006) handler om Tavoress jakt på de siste av Sha'iks opprørere og slutt blir kastet ut av Malaz-imperiet. Her støter også Tavoress fjortende armé på en flåte fra edur-okkuperte Lether.

I *Reaper's Gale* (2007) møtes Tavoress fortelling og Lether-imperiet. Hun forsøker å alliere seg med menneskebefolkningen for å befri dem fra okkupasjonsmakten. Det faktum at de ikke har lyst til å bli befridd skaper problemer, men de styrter det regimet som regjerte i imperiet og gir det tilbake til mennesker.

*Toll the Hounds'* er satt til Darujhistan, som *Gardens of the Moon*, og flere av karakterene er kjente for leseren fra tidligere bøker. Boken skiller seg fra de øvrige bøkene i serien ved at den ikke har en klar, sentral konflikt. Handlingen dreier om sverdet Dragnipur og dets bærer, Anomander Rake. Sverdet ble laget for å bevare verden fra kaos. Alle som blir drept av sverdet, er dømt til å være lenket til å trekke en enorm vogn, på evig flukt fra kaos, en enorm masse av ustabile, nærmest flytende former. Vognen bevarer rent mørke, det som omtales som sjelen til tiste andiienes hjemland. Tiste andiiene ble kastet ut på grunn av en borger krig og synder, og ønsker å komme hjem men kan ikke.

Handlingen er sentrert rundt hovedsakelig to steder, Darujhistan og Black Coral, med to grupper reisende, en mot hvert sted. I Darujhistan er det flere sett intriger, uten videre konsekvens for de avsluttende handlingene. I stor grad blir disse avslutter like før, eller av, de avsluttende hendelsene. I Black Coral regjerer Anomander Rake, men er ikke videre aktiv. Det er ingen konflikt innenfor Black Coral, men utenfor er det en konflikt mellom the Redeemer og The Dying God. Konflikten mellom de to blir løst av de avsluttende hendelsene. *Toll the Hounds* er preget av en deus ex machina.

De avsluttende hendelsene i *Toll the Hounds* foregår i Darujhistan, og ødelegger stor deler av byen. Anomander Rake dreper dødsguden Hood, og blir selv drept av Traveller. I Dragnipur blir protalen til rent mørke åpnet av Rake og de gamle feilene ordnet opp i, og veien er åpnet for at tiste andiiene kan komme hjem, kan føle seg hele. De blir frelst. Dette offeret løser i stor grad alle konflikter i boken og Dragnipur blir ødelagt fordi sverdet ikke trengs lengre.

*Dust of Dreams* (2009) og *The Crippled God* () avslutter serien og tar for seg Tavoress felttog mot Kolanse, hvor forkul assail har bestemt seg for å felle dom over verden og ødelegge den for å starte på nytt (ved å bruke kraft fra den fysiske kroppen til Kaminsod). De gamle gudene har

bestemt seg for å befri ototoral-dragen, den kosmiske motvekten til alt liv, og ødelegge verden for å starte på nytt igjen. De blir begge stoppet, Kaminsod blir sendt hjem.

Tiste andii kommer hjem, og starter gjenoppbyggingen av Karkhanas.

**Tiste andii, loisan og edur:** Varianter av tiste-rasen, barn av henholdsvis mørke, lys og skygge.

**T'llan imass:** Variant av neandertalere som gjorde seg udødelige for å drive en rasekrig.

**Forkul assail:** En av de fire opprinnelige rasene. Besatt av tanken om perfektjon og rettferdighet.

**Ototoral:** Motvekten til all magi, et element som opphever effekten av magi.

Kosmologien i *Malazan* tett knyttet opp mot *warrens* og *holds*, begge en form for parallelle dimensjoner. *Hold*s er en eldre, mer primitiv form som ligger kosmologisk nærmere kaos. Det er referanser til *warrens* og *holds* som ligger nær hverandre, selv om de ikke er relaterte (som de forskjellige variantene av *holds* og *warrens* for ild, for eksempel). Alle *warrens* og *holds* har en egen flora og fauna, i en eller annen form.

*Malazan* har et stort antall guder, eldre guder og *acendants* uten å ha klare skille linjer mellom disse. Alle guder er *acendants*, men alle *acendants* er ikke guder. De gamle gudene, som er koblet opp mot *holds*, er mer kaotiske og krever blodsoffer og er “mer gammeltestamentlig.” En guds tilbedere forandrer også guden, forholdet går begge veier. Dette er en del av problematikken ved Kaminsod

*The Tiles* og *the Deck of Dragons* er begge måter å spå på, men også en formalisert variant av panteonet av guder. *The Tiles* er knyttet til *the elder gods*, og *deck of dragons* til de nyere (som tok over når de gamle begynte å kjede seg). De blir brukt til å vise sammenhenger mellom innflytelse fra guder, det vil si at hvis en person gjør en handling som kommer inn under en viss guds domene, vil dette vises. Til en viss grad er disse de formaliserte variantene av panteonet og det spillet eller konflikten panteonet alltid er i.

### 4.3 Narrative Nivåer

Disse ti narrative nivåene er presentert fra det ytterste, epiteksten, og til det innerste, det hypodiegtiske. En slik fremstilling av *Malazan* gir innblikk i hvor infløkt strukturene er i serien, og danner et grunnlag for å drøfte hvordan disse forholder seg til hverandre. Grunnen til at de er presentert fra det ytterste til det innerste er at de ytre kan seies å inneholde de innerste. Jeg har brukt begreper fra Petter Aaslestad's *Narratologi En innføring i anvendt fortellesteori* (1999), supplert



med Gérard Genettes *Figures of Literary Discourse* (1982) og *Paratexts* (1997). Som Aaslestad påpeker, er disse modellene mangelfulle. (Aaslestad, 1999: 19)

*Nivå 10: Epitekst:* Her betyr epitekst hovedsakelig *Reread of the Fallen* på Tor.com supplert med intervjuer.

*Nivå 8-9: Omslagstegninger og peritekst:* Ikke anvendt i denne analysen.

*Nivå 7: Rollespillet:* Utgangspunktet for verdenen og historien i *The Malazan Book of the Fallen*. Dette er grunnlaget for store deler av historien, og betydelige deler av *Gardens of the Moon*, *House of Chains* (2002) og *Crippled God* (2011) ble spilt. Flere hendelser bærer preg av at de er bearbeidet fra rollespilte sekvenser, for eksempel at de virker tilfeldige eller at de har tilfredsstilt andre behov enn dem som synes relevante for fortellingen de er presentert i. Det er ikke lett å si med stor sikkerhet hvilke hendelser som er spilt, og hvilke som ikke er det, fordi de er bearbeidet for å tilfredsstille andre krav, for et annet publikum enn spillerne.

Det er mulig å anse rollespillet som en hypertekst til Erikson og Esselmonts bøker, satt i samme fiksjonsverden. En rekke hendelser som oppsto i rollespillet, har blitt bearbeidet for å være en del av *Malazan*, men i fortellingen kommer dette nivået frem i sin minst bearbejdede form i megateksten og i det hypodiegetiske nivået.

*Nivå 6: Peritekstuelle epigrafer:* Et “ekstra-ekstradiegetisk nivå,” en rammefortelling for *Malazan*. Diktene som åpner og lukker serien er en del av diskursen, men ikke en del av fiksjonen. Fordi dette nivået danner en ramme for lesningen av serien, og henvender seg mer direkte til leseren enn noe annet i *Malazan*.

*Nivå 5: Megatekst, eller the parallell story:* Begrepet megatekst stammer fra Christine Brooke-Rose, og er anvendt for å beskrive den verden fiksjonen finner sted i, og dens historiske utviklingslinjer. Megateksten er oftest anvendt for å skape oversikt og gjenkjennelse for leseren, fordi den er fiksjonsrealitetens representasjon av virkelighet, og dermed en kontekst leseren allerede kjenner til. Megateksten er verdenen handlingen foregår i, med parallelle fortellinger i historiens gang i fiksjonsverdenen. I fantasy blir megateksten ofte problematisk fordi den i stor grad må forklares.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Jfr. Brooke-Roses analyse av *Lord of the Rings* (Brooke-Rose 1981)

Dette nivået inneholder verden i seg selv, med sin fortid. Megateksten er den konteksten fortellingen forstås innenfor, de parallelle fortellingene er en form for *grand narratives*. I *Malazan*-serien er dette nivået preget av å være et langt mer implisitt historienivå enn det som er normen for fantasy. Det er også et stort antall parallelle fortellinger, som er sentrert om et antall “konfliktakser.” Dette er de større historiske bevegelsene, ikke de personlige historiene.

Erikson og Esselmont deler megatekst.

*Nivå 4: Ekstradiegetisk nivå:* Rammefortellingen, eller metafortellingen, til *Toll the Hounds*, men ikke de øvrige verkene i serien. Plassert over epigrafer, fordi en må anta at utvalget av epigrafer skjer på dette nivået i fiksjonen. Her etableres også karakteren Kruppe som forteller i fiksjonen, og forteller hovedfordelingen i etterkant.

*Nivå 3: Epigrafer:* Hovedsakelig dikt og utdrag fra krøniker. Til forskjell fra det som er normen for epigrafer, er de i *Malazan* fiktive. Derfor er de innenfor fiksjonen, men utenfor fortellingen. Der epigrafer vanligvis henviser til en kontekst leseren allerede forstår, henviser epigrafene i *Malazan* til en kontekst leseren ikke har tilgang til, som referanser til hendelser i megateksten løsrevet fra kontekst.

*Nivå 2: Protagolistenes implisitte historie:* Dette nivået betinger handlingen i det diegetiske nivået, ved at protagonistene driver handlingen fremover, mens hovedpersonene beveger seg innenfor protagonistenes historier og blir dratt med i kjølvannet av protagonistenes handlinger. Denne stort sett gjennomgående delen av historien danner et sentrum for fortellingen, men er defokalisert i så stor grad at protagonistene ikke har en stemme i fortellingen. Deres fortellinger er fortalt kun gjennom hovedpersoner, og ikke fra protagonistenes perspektiv.

*Nivå 1: Det diegetiske nivået:* Hovedpersonenes fokaliserde historie. Preges av et stort antall hovedpersoners snevre, subjektive perspektiver og historier.

*Nivå 0: Hypodiegetisk nivå:* Et hypodiegetisk nivå av hovedsakelig minner og analepser, i stor grad mindre, personlige historier. Dette er et underutviklet narrativt nivå, fordi handling ikke utspilles i særlig grad på dette nivået. Som protagonistenes implisitte nivå betinger dette nivået handling, men til forskjell fra protagonistene beveger ikke dette nivået handlingen fremover.

Det er mulig å skille mellom to hovedgrupper av fortellinger på det hypodiegetiske nivået, ut av hvor langt unna i tid de er fra fortellingen. En gruppe er forholdsvis nær hovedfordelingen i

tid, en annen gruppe betraktelig lengre vekk. Forskjellen ligger i stor grad mellom menneskelig hukommelse, og ikke-menneskelig, til dels gudommelig, hukommelse. Desto lengre unna fortellerposisjonen det hypodiegetiske beveger seg i tid, desto mer blir det farget av personlige tolkinger og perspektiver, i så stor grad at kun tolkingen og perspektivet er igjen og den fiksjonsvirkeligheten minnet beskriver til en viss grad faller bort. I begge gruppene av hypodiegetiske fortellinger er det få megatekstuelle utviklingslinjer som blir gjengitt.

## 5 Konvensjoner om mening og fullendthet

*The Malazan Book of the Fallen* bryter med flere av fantasy genrens konvensjoner. Disse bruddene er et ledd i den stadig økende selvbevisstheten fantasygenren påviser. De største bruddene handler om hvordan fiksjonsuniverset blir presentert for leseren, og i hvilken grad leseren må konstruere fiksjonsuniverset selv. Selv om *Malazan* benytter seg av en piktoralske måte for å beskrive omgivelser, i tråd med konvensjoner, men gir leseren en overflod av data uten en kontekst eller ramme å forstå eller omforme dataene til anvendelig informasjon. Protagonistenes fravær fra det diegetiske nivået gjør at leseren i stor grad må konstruere sammenhenger i fortellingen, fordi det ikke er et fokusert sentrum. Med det uoversiktlige og uforklarte fiksjonsuniverset, inviterer *Malazan* til en mer aktiv form for innlevelse i fiksjonen fordi leseren i større grad må konstruere fiksjonsuniverset selv.

### 5.1 Brudd med fantasygenrens konvensjoner.

Den generelle tendensen i fantasy er å presentere protagonister, andre karakterer og konflikter tidlig, gjøre det tydelig hvem og hva de er, for så å kaste protagonistene ut i verden og de intrigenes som finnes der. Det fantastiske universet i seg selv er ofte utførlig beskrevet og forklart, av en allvitende forteller eller det som måtte være hans talerør blant karakterene. En effekt av at protagonisten og konflikten gjerne presenteres tidlig, er at antagonisten også må presenteres tidlig. Dette betyr ofte at antagonisten må være interessant, i like stor grad som protagonisten, og i flere tilfeller er det leserens interesse eller empati for antagonisten som bærer fortellingen. Det er også en konvensjon at fantasy er drevet av de konfliktene som presenteres, og ikke av karakterene som da kan bli redusert til funksjoner i fortellingen. Karakterene blir plassert i situasjoner, og testet, men utfallet er til en viss grad kjent eller mulig å gjette med rimelig sikkerhet, for som Sigmund Freud påpeker vil protagonisten overleve.

Protagonisten er ofte uvitende, og lite kjent med den store verden, utenfor det skjermede stedet han vokste opp i. Han må dermed presenteres for verdenen i samme tempo som leseren. Normen er at fortellingene er fortalt i tredje person, med en allvitende forteller utenfor fiksjonen, som gjengir tanker til relevante karakterer ved behov. I serier er det også vanlig at fortelleren til en viss grad gjenforteller og forklarer elementer som magi og fremmede statssystemer. En mer indirekte måte å gjenfortelle tidligere hendelser, er å la fortelleren fortelle eller å la korte analepser forekomme i dialog tidlig i fortellingen.

Til forskjell fra sjangerens dominerende konvensjoner, unnlater Steven Erikson å presentere leseren inngående for karakterene og konfliktene i *Malazan*. Verdenen forblir i stor grad uforklart. *Gardens of the Moon* kaster den unge offiseren Ganoes Paran ut i verden på et hemmelig oppdrag for keiserinnen av Malaz-imperiet, og selv om dette i noen grad blir brukt som

et grep for å gi leseren informasjon, genererer denne informasjonen flere spørsmål enn svar. En konflikt mellom imperiets nye regime og dem som fremdeles husker det gamle blir presentert i *Gardens of the Moon*, men denne har utspring i et implisitt historienivå som leseren ikke får tilgang til mer enn spredde bruddstykker av. Tilsynelatende blir også denne konflikten aldri løst opp (det er implisert at den fortsetter gjennom *Malazan*, selv om den ikke er opplagt), serien etablerer andre konflikter etter *Deadhouse Gates*.

Kari Maud hevder at en tredelt struktur preger fantasyserien i sitt essay i *The Cambridge Companion*, og forsøker å etablere et system for hvordan fantasyserier skaper oversikt i lengre fortellinger. *The Malazan Book of the Fallen* bryter med Mauds strukturer, og hennes kategorier blir for enkle for å drøfte serien. Mauds strukturer er måter forfatteren skaper oversikt og gjenkjennelighet mellom lengre tekster, og de indikerer en forventning om “mening” eller fullendthet. Konvensjonell fantasy er preget av en fullendthet, protagonisten garanterer til en viss grad en enhet i fortellingen ved å være dens sentrum. Handlingen dreier ofte om protagonisten og antagonistens konflikt, men sentrum er protagonistens perspektiv.

*Malazan* innfrir ikke forventningen om mening og fullendthet, og dette gjør serien særegen. Ved ikke å ha en klar protagonist, og heller ikke en klar antagonist, er *Malazan* preget mer av et mangfold av perspektiver enn et enkelt perspektiv. Slik er det mulig å skille mellom to aspekter i *Malazan* som er reaksjoner mot den genrekonvensjonen: På den ene siden er *Malazan* uoversiktlig, men også i stor grad uforklart.

## 5.2 Det uoversiktlige

Det er vanskelig for en leser å få oversikt når handlingen strekker seg over ti tusen sider. Den tiden det tar å lese hele serien gjør det vanskelig å huske karakterer, steder og hendelser fra tidligere bøker. Ved ikke i særlig grad å gjenfortelle eller oppsummere tidligere handling, preger omfanget serien. Det er supplert peritekstuelle elementer som kan hjelpe leseren å holde oversikt. Det er trykt kart i bøkene, i tråd med fantasykonvensjoner. I *Malazan* forekommer det at disse kartene så dårlige at de er ubrukelige. Mye av handlingen foregår på steder som ikke finnes på kartet, og er referert til på måter som gjør at de ikke er å finne på kartene. Bøkene har også flere sider karakterlister som er til mer forvirring en hjelp, på grunn av omfang og på grunn av måten karakterene er presentert. Noen av disse er direkte misvisende, mens andre er små, tørre spøker.

**Barathol Mekhar**, a tourist  
**Gaz**, a killer  
**Dog Walkers**, two witnesses

(Erikson 2008: xv-xvii)

*Dog walkers* opptrer kun i prologen, og sees ikke igjen, Barathol er ingen turist, og Gaz er mer enn en drapsmann. Det er også klarere betegnelser i karakterlistene.

**Bluepearl**, a retired Bridgeburner

**Hood**, the God of Death

**Anomander Rake**, Son of Darkness, Knight of Darkness, Ruler of Black Coral

**Prophet Seech**, the High Priest of the Fallen One, once a middling artist named Munug

(Erikson 2008: xvii)

Det er lite i karakterlisten som indikerer hvorvidt karakterer er nye eller ikke, og det er noen karakterer som får mer plass enn andre. Dette impliserer at de er viktigere for fortellingen, og i tilfellet Anomander Rake stemmer dette, men Prophet Seech er kun nevnt i et par passasjer. Karakterlistene skaper en viss grad av gjenkjennelse for tidligere lesere, og er derfor til noe hjelp. Noen av bøkene har også et kortfattet register over kosmologiske begreper, som ikke gir mange svar. Dette skyldes til dels den innviklede og skiftende kosmologien, hvor guder skifter roller og dør med en viss hyppighet.

Men omfanget av serien og karaktergalleriet, den skiftende kosmologien og geografiske spredningen av serien er ikke det mest uoversiktlige ved *Malazan*, det er den enorme mengden plot og under-plot. Fokaliseringen i *Malazan* er lagt til karakterer som er perifere til protagonistene, og derfor er det fruktbart å skille mellom hovedpersoner, hvis fortellinger vi følger, og protagonister, som beveger handlingen fremover. Hovedpersonene handler i kjølvannet av protagonistenes handlinger. Fortellingen er fortalt gjennom perspektivene til en stor mengde hovedpersoner, og gjennom disse impliseres protagonistens historie. Denne implisitte historien er det som i en mer konvensjonell fantasyserie ville vært hovedfortellingen. *Malazan* har ikke en sentral protagonist som handlingen dreier om, men den dreier heller om en serie med konfliktakser. Hver hovedpersons fortelling danner et underplott til det implisitte hovedplottet, av varierende grad av nærhet.

Det forekommer i *Malazan* at plottlinjer ikke avsluttes, eller at de tilsynelatende ikke har noen begynnelse. Karsa Orlongs fortelling avsluttes ikke, det samme med Draconus' og Shadowthrones og Cotillions som holdes eksplisitt åpne. En mer ekstrem variant av dette, er at hele sekvenser, eller til og med underplott, tilsynelatende ikke har noe med fortellingen å gjøre. For eksempel fra *Toll the Hounds* Dev'ad Anon Tol, som gis en del plass i barnet Harllos fortelling, men avsluttes kort etter Dev'ads implisitte død: "And there, in the yard, there was a fresh mound of raw earth steaming." (Erikson 2008: 852) En kan fremstille det som at *Malazan* spriker i flere retninger. Det mest opplagte eksempelet er i *Toll the Hounds*, hvor en gruppe reisene støter på en jaghut som har forbannet alle kvinner i en landsby. De gjenforener ham med kona si, som han

tidligere har begravd levende, før gruppen reiser videre. Dette blir ikke satt i noen kontekst, eller gitt noen mer mening eller funksjon utover som en humoristisk pause i fortellingen.

*Malazan* er fortalt i tredjeperson, med vekslende grad av nærhet i fokalisering, og hovedpersonene forteller med sine subjektive oppfatninger av hendelsene. Disse perspektivene kan være motstridende. Avhengig av nærheten i fokalisering, vil leseren få informasjon gjennom direkte beskrivelser, handling, dialog og indre monologer. I stor grad vil disse ikke utdype hendelser utover karakterers oppfatning av dem, med deres subjektive perspektiver, og de fordommer og den feilinformasjon som følger med. Det forekommer at det er uklart hvem fokalisingen ligger hos. Selv om karakterer kanskje er klar over konteksten til forskjellige hendelser, skjer det bare sjelden at de forklarer eller utdyper denne konteksten, i beste fall påpeker de at den er der. Dette reflekterer Hutcheons kommentar på vårt forhold til fortiden. "We cannot know the past, only its relics and its traces" (Hutcheon 1988: 119) Dette gjør at effektene viser megateksten på en uoversiktlig og uforklart måte, heller enn at den blir presentert og forklart av en allvitende, eksplisitt forteller.

Fraværet av en eksplisitt forteller gjør at store deler av *Malazan* forblir implisitt, og at karakterer og megatekstuelle størrelser blir vist frem indirekte og gradvis, ikke ved direkte beskrivelser. Det er dialog, indre monologer, karakterenes handling og beskrivelser fra andre karakterer som beskriver karakterene indirekte, hvilket gir et inntrykk av større dybde enn hva teksten faktisk tilsier. Tilsvarende, megateksten blir som oftest ikke direkte beskrevet, men små detaljer blir fortalt i personlige historier og lignende. De større bevegelsene i megateksten må leseren i stor grad komme frem til selv. Dette gir den en følelse av en større mengde informasjon og dybde enn det som faktisk er i teksten, som et puslespill av bruddstykker hvor mange av bitene er synes å mangle.

Fordi det ikke blir gitt en kontekst å forstå hendelsene i, oppleves *Malazan* mer uoversiktlig enn serien kanskje er. Leserens gis en stor mengde data som ikke kan omformes til anvendelig informasjon som øker leserens forståelse av fortellingen eller verdenen. En stor mengde data blir presentert, men aldri anvendt. Karakterer som blir introdusert, og glir ut av fortellingen uten videre referanse, eller historiske hendelser som aldri blir nevnt mer enn en gang, er begge eksempler på dette. Leserens av såkalt konvensjonell fantasy forventer at en stor mengde presentert data skal kunne omsettes til anvendelig informasjon. Fordi leseren ikke har tilgang til en ramme for handlingen, er det vanskelig å skille mellom hva som er viktig for fortellingen og hva som bare kommer til å gli ut av den.

For å strukturere *Malazan* på en måte som gjør at leseren kan følge med på myriadene av plottlinjer, er fortellingen sentrert på geografiske steder. Handlingssenteret i hver bok har utgangspunkt i ett av fire områder:

- Darujhistan: *Gardens of the Moon*, *Memories of Ice* og *Toll the Hounds*
- Seven Cities: *Deadhouse Gates*, *House of Chains* og *The Bonehunters*
- Lether: *Midnight Tides*, *Reaper's Gale* og *Dust of Dreams*
- Kolanse: *The Crippled God*

De tre første områdene skaper gjenkjennelse for leseren, mens Kolanse introduseres som et fremmed sted i *Dust of Dreams*. Denne inndelingen beskriver bare bøkernes utgangspunkt og sier lite om serien. Et alternativ er å se *Malazan* som fordelt mellom *Bridgeburners*-fortellingen, *Tiste edur*-fortellingen og *Bonehunters*-fortellingen. Dette er inndelingen til Erikson, og den er ikke uten problemer. Et av problemene er at *Toll the Hounds* og deler av *The Crippled God* ikke passer inn, hvilket gjør at man må opprette en fjerde bunt av plottlinjer, *Tiste Andii*-fortellingen. Hvert kapittel i bøkene, med unntak av prologer og epiloger, er organisert om en bunt plottlinjer og hovedpersoner, basert på geografi. Dette gjør at hoppene mellom hovedpersonene ikke blir så brå som de ellers kunne vært. Fremfor å organisere *Malazan* gjennom geografi, protagonist eller grupper av hovedpersoner, kan det være fordelaktig å organisere serien om konfliktakser som protagonistenes impliserte historie dreier om.

Det er flere elementer i *Malazan* som ikke følger fantasy-konvensjoner, og i noen grad også bryter kraftig med dem. Hovedpersonen er ikke protagonisten, hvilket betyr at det mest sentrale organiserende elementet i et heltennarrativ er fraværende i fortellingen. Dette gjør at det ikke er en klar konflikt *Malazan*-serien dreier om, men heller et stort antall konfliktakser. Det er vanskelig å avgjøre hva som er sentralt og ikke. *Malazan*-serien er preget av en overflod av uoversiktlige data. Det uoversiktlige det ved *Malazan* som motsetter seg fullendthet. Dette gjør at serien er uoversiktlig.

### 5.3 Det uforklarte

En overflod av data som ikke kan omsettes til anvendelig informasjon preger *Malazan*, som navn, steder og den omfattende megateksten. Dette gjør at *Malazan* fremstår som til dels uoversiktlig, og en av grunnene til dette er at det ikke presenteres en ramme fortellingen kan forstås innenfor. Mye data som blir presentert, blir aldri anvendt. Denne overfloden av uanvendelige data skyldes dels at det ikke er en eksplisitt forteller som kan forklare, og dels at hovedpersonene ikke kjenner konteksten, eller at de ikke har grunn til å forklare den for seg selv eller andre. Det dreier seg om en stor mengde uoversiktlige data, og et fravær av en ramme som kan skape denne oversikten.



Det forekommer nesten ingen gjenfortelling i *Malazan*, og det er lite av fenomenet *information dumps* som er forholdsvis vanlig i fantasy. Dette er de to primære måtene fantasy informerer leseren om hva som har skjedd tidligere, og hvorfor det er viktig eller relevant. I kontrast til den nesten over-kommuniserte verden gjennom overfloden av uoversiktlige data, er konteksten for å forstå disse dataene underkommunisert. Megateksten danner en ramme for å forstå fortellingen i protagonistens fravær, og megateksten er kun implisert i *Malazan*. Megateksten er tydelig tilstede, men leseren får ikke direkte tilgang til den.

Epigrafer er som regel referanser til et verk som leseren kjenner til, og dermed også en kontekst for det som kommer etter epigrafen, men i *Malazan* er de en del av fiksjonen og gir ikke en slik kontekst. I *Malazan* er epigrafene hovedsakelig dikt og utdrag fra krøniker. Den rammen som epigrafene utgjør, blir i *Malazan* mer til forvirring enn forklaring, fordi leseren ikke kjenner til nok av megateksten til å anvende den som en ramme for kapitlene som følger.

Det er ingen instans i fortellingen som gir den en klar retning, forteller hva som er viktig eller gir andre verdibedømmelser (som godt og ondt). Fordi perspektiver på megatekstuelle elementer må komme fra karakterer, bortsett fra i *Toll the Hounds* som har en eksplisitt forteller, er de subjektive og hovedsakelig hypodiegetiske fremfor megatekstuelle bemerkninger. Når det etableres en forteller i *Malazan* i *Toll the Hounds*, er det rimelig å anta at fortelleren skulle gi leseren tilgang til en større kontekst og forklare handlingen i noen grad. Dette er til en viss grad tilfellet, da fortelleren, karakteren Kruppe, forklarer noe og trekker oppmerksomhet mot narrative strukturer, men belyser ikke megateksten i særlig grad.

Fordi *Malazan* i stor grad overlater til leseren å konstruere den verdenen handlingen foregår i, ut av en enorm mengde data, og uten å gi leseren en ramme for å kunne omforme data til anvendelig informasjon, kan *Malazan* beskrives som uforklart. Megateksten og heltens historie kunne dannet en kontekst som kunne organisert *Malazan*, og gitt leseren en ramme å forstå serien innenfor. Det uforklarte det ved *Malazan* som motsetter seg leserens etablering av en klar mening.

#### **5.4 Ikke-fokaliserte Protagonister**

Northrop Frye definerer protagonisten på følgende måte: Fiksjon handler om noen som gjør noe, denne noen er protagonisten og det han gjør er handlingen. Dette kan tolkes i to retninger: Protagonisten er karakteren som beveger handlingen fremover, eller protagonisten er den karakter hvis handlinger fortellingen følger. I de fleste tilfeller er det ikke behov for å skille mellom de to, men i *Malazan* er det fruktbart å skille mellom protagonistene, som driver handlingen fremover, og hovedpersonene, hvis handlinger vi følger. Den enkleste måten å etablere en hovedfortelling i en tekst, er å følge handlingene til protagonisten, sentrert om konflikten med antagonist. Til sammen garanterer de to en fullendt fortelling, i kraft av Frys

*pathos*-begrep, dødskampen. Fordi protagonistene i *Malazan* er defokaliserte i så stor grad at de er preget av fravær, heller enn tilstedeværelse. Av den grunn er det ikke med letthet mulig å etablere en hovedfortelling. Det er ikke snakk om falske protagonister, fordi disse ville vært til stede i fortellingen.

Den enkleste måten å skape orden i en fortelling som *Malazan*, ville ha vært å ta utgangspunkt i Tavore Paran som protagonist og konstruere en hovedfortelling med hennes handlinger som utgangspunkt. Det oppfordres til en viss grad til dette, ved referanser til speilinger gjennom hele *Malazan*. Bonehunters speiler til en viss grad Bridgeburners, ved likheter i begges opprinnelse, de går begge gjennom prøvelser i ørkenen og tegnet til begge arméene er speilinger av hverandre. Begge symbolene bruker ild. Colatines syvende armé gjennomgår også prøvelser i ørkenen, til dels samme ørken. Brigdeburners erobret området, Coltaines syvende armé flykter fra opprøret og Bonehunters ender opprøret. Fortellingene deres henger sammen. Det er også en sammenheng med T'lan Imass, som gjorde seg selv udødelige gjennom ild, og de hjelper imperiet under erobringen av Seven Cities. Anomander Rake reiser sammen med en drage, Silannah, som ikke bare representerer det aspektet av ild T'lan Imass gjorde seg udødelige med, men faktisk er det aspektet. Til sammen kan en lese disse til å være forskjellige aspekter av samme fortelling. I det lyset blir fortellingene forskjellige stadier av en utvikling som ikke går noe spesifikt sted, men den beveger seg fremover. En slik lesning er ikke uten problemer, fordi den vil være basert på kun løse forbindelser og assosiasjoner.

I konvensjonelle heltenarrativer, kan protagonisten ansees som sentrum i en gitt fortelling, fordi handlingen dreier om denne ene karakteren (eller dreier om denne ene karakterens konflikt med antagonist). All handling i fortellingen, og alle perspektiver, relaterer seg til denne ene karakteren hvis perspektiv danner en ramme fortellingen leses innenfor. Protagonisten er en strukturell funksjon fortellingen sentreres om, og garanterer fortellingens enhet og fullendthet gjennom Fries *pathos*-begrep, dødskampen. Ved å fokusere på karakterer som stort sett er perifere til protagonistenes fortelling, de som ikke blir sett i fortellinger dominert av protagonistens perspektiv, impliserer *Malazan* at protagonisten er en forenkling, et strukturelt element heller enn en karakter. Som et senter for en fortelling, etablerer protagonisten sin fortelling som viktigere enn andre. En fortelling som blir gitt en slik status blir hovedfortelling, hvor flere hendelser og hele fortellinger har blitt valgt vekk fordi de ansees som mindre viktige, og dette utgjør en tolking. En slik sammenfatning av store, kompliserte historiske utviklinger til en fullendt fortelling med protagonisten som sentrum er en side av narrativisering. *Malazan* problematiserer denne siden av narrativisering, ved å ha et stort mylder av fortellinger der ingen kan ansees mer sentrale til protagonistens fortelling enn andre.

Protagonister og antagonister er organiserende narrative funksjoner, og som narrative funksjoner er den posisjonen de har i fortellingen en del av en narrativ representasjon. Den vekten de har i fortellingen former lesninger og tolkninger, i kraft av at hovedfortellinger eller *grand narratives* kan etableres med sentrum i protagonisten, antagonistens eller konflikten mellom dem. Derfor representerer de en forenkling av begivenheter, håndgripelighet på bekostning av alle andre perspektiver.

Karsa Orlong [...] thrived on an audience. *Witness*, he would say, in full expectation of just that. He wanted his every deed observed, as if each set of eyes existed solely just to mark Karsa Orlong, and the minds behind them served, to the exclusion of all else, to recount to all what he had done, what he had said, what he had begun and what he had ended. *He makes us his history. Every witness contributes to the narrative – the life, the deeds of Toblakai – a narrative to which we are, each of us, bound.*

(Erikson 2008: 352)

I *Malazan*, hvor protagonistene ofte ikke har en stemme i fortellingen, er aktørene avhengige av tilskuere for å være en del av fortellingen. Forholdet mellom protagonister og hovedpersoner tilsvarer forholdet mellom aktører og tilskuere i historiske begivenheter. Karsa Orlong dramatiserer dette forholdet med *Witness!* som en måte å nagle fast sine handlinger til den strukturen som er fortellingen. Begrepet impliserer et løfte om at hans utsagn blir virkelighet, og dermed reduserer (eller opphøyer) han seg selv til en skapning av ren handling.<sup>13</sup> Karakterer kan kun være protagonister i den grad det er noen som kan fortelle om deres handlinger, og dermed gjøre dem til protagonister i de intrigene de er aktører i. Karsa knytter dem til seg som del av den hovedfortellingen han etablerer om seg selv, men han er også fanget i den samme fortellingen fordi han må ha tilskuere.

En kan konstruere en hovedfordeling av fortellingene i *Malazan*, som en lesning sentrert på ild, men en vil måtte se bort fra forholdsvis store deler av teksten. *Malazan* motsetter seg lesninger som konstruerer slike linjer, og lar seg ikke med letthet redusere til en enhetlig fortelling. En lesning som fokuserer på en hovedfortelling må anse store deler av teksten som uviktig, slik Jacques Derrida hevder strukturalismen gjør i enhver lesning. I Andrew Gibsons vokabular, motsetter *Malazan*-serien seg geometriske lesninger ved å utelate det elementet geometrien er sentrert om: Protagonisten. Strukturen i *Malazan* er preget av en dekonstruert protagonist, et heltenarrativ uten en helt. Dette er et steg bort i fra den nærmest geometriske formelen som preger deler av sjangeren. Men det er ikke hvor godt en følger denne formelen som avgjør kvalitet, men heller det som skiller seg ut og dynamikken mellom de konforme elementene og de andre.

---

<sup>13</sup> Et grep brukt for å få ham til å fremstå som lite subtil og brutal, men det er en ironi ved ham som står i motsetning til dette.

Det er en dynamikk mellom protagonistenes implisitte historie og hovedpersonens fokaliserte fortelling, som kommer av motsetningen mellom forventinger om genrekonvensjoner og måten teksten ikke innfrir disse. Ved å være en del av fantasygenren og ved å defokalisere protagonistene i så stor grad som *Malazan* gjør, tvinges leseren til å konstruere overordnede fortellinger som gir mening til de myriadene av perspektiver som presenteres i fortellingen. Patricia Waugh hevder metafiksjon desorienterer leseren med rammeskifter, strukturer som ikke er nok til danne en tolkning, og en overflod av informasjon som ikke kan reduseres til enhetlige tolkninger. Protagonistens fravær representerer i *Malazan* alle disse punktene. Ved å ikke ha en klar protagonist, er det heller snakk om et fravær av rammer i *Malazan*, noe som bryter med forventningene til genren. Det er ikke nok informasjon til å danne en helhetlig tolkning eller hovedfortelling ut av protagonistenes implisitte historie alene. Hovedpersonenes fortellinger er for mange og for spredte til at de kan tolkes som en enhet. Leseren inviteres til å forsøke å danne sentrum i fortellingen, men det er ikke nok anvendelig informasjon for slike konstruksjoner. Leseren inviteres til å danne motsetninger av typen protagonist/antagonist, men teksten motsetter seg slike konstruksjoner gjennom uoversiktlige og uforklarte elementer.

På grunn av protagonistenes fravær i fortellingen, oppleves *Malazan* fragmentert. Serien er ikke lett å redusere til noen få hovedfortellinger uten å se bort fra store deler av teksten. Det store antallet hovedpersoner perifere til protagonistenes implisitte historie og fortellingene fortalt av hovedpersonene blir ikke organisert på en enkel, konvensjonell måte. Dette gjør at seriens ståsted er Linda Hutcheons eks-sentriske, i kraft av at det diegetiske nivået ikke er senteret for handlingen. Hovedpersonene står ved siden av protagonistenes handlinger, men i fortellingen står protagonistene ved siden av hovedpersonene fordi de ikke er fokaliserte.

## **5.5 Invitasjoner til Innlevelse**

*Malazan* motsetter seg fantasy-genrens konvensjonelle former for oversikter, slik Kari Maud skjematiserer dem. Ved å bryte genrekonvensjoner på denne måten, deltar *Malazan* i fantasy på en selvbevisst måte, i tråd med Jacques Derridas teorier om genre og kraft. Fordi serien bryter med genrekonvensjoner og benytter seg av andre former for narrative strukturer, må leseren møte verket på mer aktivt vis enn konvensjonell fantasy. Den overfloden av uanvendelige data som preger serien gjør at leseren i større grad må involvere seg i verket og konstruere fiksjonsuniverset selv, for å kunne ha en ramme for å forstå handlingen i. Sigmund Freuds modell for innlevelse i egosentriske heltennarrativ er ikke tilstrekkelig for *Malazan* på grunn av de defokaliserte protagonistene, som ikke gir leseren en sentral skikkelse å leve seg inn i. Dette gjør at *Malazan* fremstår som til dels retningsløs og fragmentert. Fordi protagonistene i så stor grad er defokaliserte, kan en ikke skille mellom godt og ondt slik Sigmund Freud foreslår leseren gjør i

egosentriske heltennarrativer, som for eller mot protagonisten. Disse elementene gjør at *Malazan* fremstår som forholdsvis utilgjengelig som en fantasysyklus, men paradoksalt nok gjør dette at leseren i større grad må leve seg inn i verket.

En kan lese *Malazan* som en enhetlig fortelling med Northrop Fries begrepsapparat, ved å se alle de subjektive, frittstående perspektivene som uttrykk for den samme fortellingen og konstruere en hovedfortelling. I det henseende kan en parallell trekkes mellom *Malazan* og Derridas kommentarer om Leibnizs universelle bok. Protagonistenes sentrale, men implisitte fortelling kan etableres som en hovedfortelling. Den blir dermed det alle de subjektive perspektivene i *Malazan* "egentlig" handler om. Tilsvarende, "there is only one book, and this same book is distributed throughout all books." (Derrida 1980: 9) Fraværet av denne ene absolutte boken eller, i *Malazan*, fortellingen, bevarer de myriadene av fortellinger som er verdifulle i kraft av sine forskjeller og egenart. Konstruksjonen av en hovedfortelling i *Malazan* vil til redusere den fysiske teksten til noe verdiløst. Det er en dynamikk mellom Fries og Derridas måter å lese på, som fremhever hvordan *Malazan* bruker, fremfor å parodierte, genrekonvensjoner. Dynamikken mellom genrekonvensjoner og bruddet med dem blir en dveling ved invitasjonen til innlevelse gjennom det konstante behovet for å konstruere verden og karakterene i den.

Det er en dynamikk mellom de manglende eller marginaliserte strukturene vi kjenner fra Frye og det mangfoldet av perspektiver som erstatter disse strukturerende. Teksten, med sin tilstedeværelse og omfang, insisterer på å bli lest, uansett hvor mye en leser måtte ønske å konstruere hovedfortellinger. *Malazan* tvinger leseren til å lese om hendelser som ikke gir mening, et videre ledd i defokaliseringen av protagonistene. *Malazan* er preget av at konvensjonelle narrative strukturer faller vekk eller blir marginaliserte. Det er ingen instans, som forteller eller sentral protagonist, i *Malazan* som forklarer hendelser eller etablerer rammer for fortellingene som utgjør serien. Dette gjør at leseren i større grad enn i konvensjonelle fantasyromaner må konstruere universet selv ut av den overfloden av data som finnes i *Malazan*. Fraværet av en ramme gjør det vanskelig for leseren å skille anvendbare og ikke anvendbare data, og gjør at det fiktive universet virker større enn de tekstlige størrelsene tilsier, fordi det er alltid data som ikke kan anvendes av leseren. *Malazan* tar i bruk den tiden det tar å lese for å presentere karakterer, konflikter og megateksten gradvis, over tid. Leserens blir overlatt til å konstruere det fiktive universet selv, og dette gjør at leseren inviteres til å være mer aktiv i dynamikken mellom leser og tekst. Dette er ikke samme grad av aktivitet som i rollespill, men det stilles krav til leseren på en annen måte enn i mye annen fantasy.

Fraværet av enhet i *Malazan* trekker leseren inn i en dynamikk med teksten, fordi leseren vil forsøke å etablere en enhet eller ramme å forstå fortellingen innenfor. Leserens nærmest provoseres til å forsøke å danne linjer og strukturer, men disse strukturene forblir ikke stabile, fordi det er for lite informasjon i den store datamengden og for store endringer i perspektiver. Linda Hutcheon hevder at det postmoderne inkluderer leseren i verket i større grad enn modernismen, og *Malazan* er avhengig av leserens involvering og innlevelse. Ved å gi forholdsvis stor vekt til tilsynelatende ubetydelige hendelser, problematiserer *Malazan* narrativ representasjon. Peter Brooks plott-begrep blir utfordret i *Malazan*, fordi denne prosessen strekkes ut over lang tid, og utover et stort antall fragmenter, og fantasy-syklusen problematiserer det Erikson anser som enkle, sammenfattede fortellinger.

Den innlevelsen *Malazan* inviterer til er mer aktiv, og bærer preg av Eriksons tid som rollespiller. *Malazan* er preget av scener med beskrivelser som inviterer leseren inn ved at de begynner i det generelle, og så snevrer perspektivet inn før dialoger begynner. Andre scener har dialog og beskrivelser side om side. Det er nærliggende å lese den første typen som rollespilte, fordi spillelederen nødvendigvis må presentere scenen før spillerne kan handle. Dette gjør at spilleren kan orientere seg selv om den større konteksten for handlingen er fraværende.

## 6 Metafiktive dimensjoner

*Malazan Book of the Fallen* påviser en stor grad av bevissthet deltagelse i fantasygenren, ved å bruke genre konvensjoner. I *Toll the Hounds* blir denne bevisstheten om deltagelsen til en eksplisitt metafiktiv dimensjon, som dagens forståelse av fantasygenren ikke synes å ha begreper til å drøfte. Patricia Waugh hevder metafiksjonen kan, ved å kommentere på og parodierte konvensjoner, rydde vei for nye konvensjoner. De metafiktive dimensjonene er blant de aspektene i *Toll the Hounds* dagens forståelse av fantasy genren ikke har begreper til å drøfte.

### 6.1 Å rydde vei for nye konvensjoner

*The Malazan Book of the Fallen* deltar i fantasygenren med stor selvbevissthet, men i *Toll the Hounds* blir denne selvbevisstheten metafiktiv. Serien bruker og bryter med genrekonvensjoner, heller enn å parodierte dem, i tråd med Susan Sontags tanker om parodi og pornografi. *Malazan* er ikke preget av parodisk distanse, men heller av en økt grad av nærhet og et ønske om leserens innlevelse. En kan argumentere for at det er snakk om en kald ekstase, som kanskje er tilfellet i *Toll the Hounds*, men ikke i de øvrige bøkene i serien.

*Malazan* leses i utgangspunktet innenfor rammene av et heltenarrativ. Seriens struktur og dens mangfold av perspektiver som ikke er protagonistens, bryter denne rammen. Dette er Linda Hutcheons eks-sentriske. Selv om leseren forsøker å lese *Malazan* som et enhetlig heltenarrativ, motsetter *Malazan* seg slike lesninger. Den overveldende mengden av informasjon, karakterer og plottlinjer kan vanskelig reduseres til en enhetlig eller enkelt tolkning eller “mening” innen rammene av konvensjonell fantasy. Fortellingene har så stor omfang, og det er så mange av dem at de blir nærmest meningsløse. Innenfor rammene av heltenarrativet, forvirrer *Malazan* leseren.

Serien fokuserer på det som står til side for handlingens sentrum. Dette bryter med konvensjonen om protagonisten som fortellingens sentrum, og dramatiserer subjektiv konstruksjon av virkelighet ved å presentere verden gjennom et stort antall subjektive perspektiver. Fordi historien ikke blir direkte gjenfortalt, blir den også fremstilt gjennom subjektive perspektiver. I de første bøkene i *Malazan*-serien, blir Malaz-imperiets tidlige år nærmest forherliget, men Traveller som tok del i de hendelsene hevder at de var like kaotiske som nåtiden. Dette reiser spørsmål om narrativiseringen som ligger i historien og den romantiseringen som blir en del av prosessen i *Malazan*. Ved å inkludere en bevegelse mot Frides apokalyptiske billedverden, og ved å inkludere klarere protagonister, impliserer *Malazan* at etableringen av protagonister er en del av romantiseringen og tolkningen som ligger i narrativisering. Ved å bryte disse forestillingene, fremhever *Malazan* slike konstruksjoner som konstruksjoner. Frides modaliteter blir anvendt som metafiktive kommentarer gjennom forskjellene mellom dem og

brudd med dem. Dette er videre reflektert i strukturen og formen, ved å fremheve protagonistens fortelling som fortalt av andre.

*Malazan* har to eksplisitte rammefortellinger, den ene i diktene som åpner og lukker serien, den andre i fortelleren Kruppe som forteller *Toll the Hounds*. Disse to rammefortellingene speiler hverandre til å begynne med, men diktet som lukker serien er av en annen karakterer en måten Kruppe avslutter *Toll the Hounds* på. Kruppe er et rammebrudd, ved å være den første eksplisitte fortelleren i *Malazan*. Han trekker leserens oppmerksomhet mot at det er hans fortelling, og mot hans subjektive oppfatning av hva som skal være med i fortellingen og ikke. Han viser i *Toll the Hounds* hva Steven Erikson gjør i *Malazan*, og Kruppe gjør *Toll the Hounds* til eksplisitt metafiktiv. Hans fortellerposisjon kan beskrives som Hucheons eks-sentriske, i kraft av at han ikke står i sentrum for begivenhetene i *Toll the Hounds*.

## 6.2 Rammefortellingen, *the Book of the Fallen*

Diktet som åpner i *The Malazan Book of the Fallen* og diktet som avslutter serien står i sammenheng med hverandre. Til sammen danner de et ekstradiegetisk nivå som en ramme for lesningen av *Malazan*. Det er klare forskjeller i hvordan de forholder seg til fortellingen, og forholdet mellom disse forskjellene er viktige. De er begge trykt i kursiv (som Erikson bruker for å signalisere indre monolog), begge på unummererte sider. Til forskjell fra de øvrige epigrafene, har ikke disse to diktene informasjon om fiktiv forfatter, noe som skiller dem ut fra de andre epigrafene. De kan ansees som peritekst, heller enn epigrafer.

*Now these ashes have grown cold, we open the old book.  
These oil stained pages recount the tales of the Fallen,  
a frayed empire, words without warmth. The hearth  
has ebbed, its gleam and life's sparks are but memories  
against dimming eyes - what cast my mind, what hue my  
thoughts as I open The Book of the Fallen  
and breathe deep the scent of history?  
Listen then, to these words carried on that breath.  
These tales are the tales of us all, again yet again.  
We are history relived and that is all, without end that is all.*

(Erikson 1999: unummerert side)

Dette diktet er trykt før *Gardens of the Moon* begynner, men etter tittelsiden, karakterlisten og kartene. Det er ett annet dikt trykt før fortellingen starter, som danner en kontekst for den første delen av serien og uten videre interesse her. Diktet er plassert på tilsvarende sted som epigrafen forut for *Lord of the Rings*, og er dermed også en sjangermarkør. Det arkaiske stilnivået har en funksjon som en videre sjangermarkør, og samme stilnivået preger resten av *Malazan*-serien. Det signaliserer en avsondrethet i tid. De to første linjene markerer metalitterære trekk ved diktet og *Malazan*.



Selv om diktet for det meste omtaler et uspesifisert *we*, har det et klart lyrisk jeg, *I*, nevnt i sjette linje. Det tales til en forsamling, *listen then*, og denne forsamlingen er et publikum som har samlet seg omkring det fortellende jeg'et. Dette lyriske-jeg'et åpner *the old book*, og begynner å lese *the tales of the Fallen*. *The old book* har flere konnotasjoner, den mest nærliggende i konteksten fantasy, er en enorm, gammel bok, i sterk kontrast til den slitte pocket-utgaven de fleste lesere sitter med.<sup>14</sup> Referansen til boken er også en metalitterær kommentar til leseren, om at fortellingen nå har begynt. Fordi det åpnes en bok, og det impliseres en høytlesning av innholdet i denne boken, og at *we* er publikum og *I* er fortelleren. Ordet *I* har her flere funksjoner, det er fortelleren som leser diktet og i forlengelse av det forfatteren som forteller hele *Malazan* til leseren.

En kan lese det som at leseren er blant det lyriske jeg'ets publikum. En annen måte å se jeg'et, forsamlingen og boken på, er at dette er spillederen som åpner fiksjonsuniverset for spillerne, inviterer dem inn i fiksjonen han har skapt, en henvisning til opprinnelsen til *Malazan*. Diktet er en artikulering av overgangen fra leserens reelle verden, og inn i fiksjonen. Det er et teatralisk aspekt ved diktet, *we are history relived*, henviser til en invitasjon til å tre inn i historiens karakterer.

Diktet skaper noen forventinger til den fortellingen som er i ferd med å fortalt, ved å bruke ordet *recount*, fremfor for eksempel *tell* eller *present*, og referansene til historie. *Recount* impliserer en nøye og detaljert fremstilling av hendelsene, og dermed også tettere opp mot fakta. Bruken av historien impliserer en tilsvarende virkelighet i det som blir fortalt, og til dels også større utviklingslinjer. *Words without warmth* impliserer videre distanse, en forteller som ikke lar seg rive med av fortellingen. Selve poesiformen impliserer nærmest det motsatte. De subjektive, snevre perspektivene i *Malazan* bryter med forventningen om de større linjene i historiens gang. Det er også en implikasjon av tragedie eller fangenskap i historiens sykliske gang.

*The Book of the Fallen* impliserer heltenes død. Napoleon Bonaparte skulle visstnok ha planer om å føre en liste over de soldatene som falt under ham, de fallenes bok. Den klare indikasjonen er at protagonistene er døde og deres fortelling blir fortalt, fremfor en liste av navn. *The Malazan Book of the Fallen* er tittelen på serien, men på hver bok er det trykt *A Tale of the Malazan Book of the Fallen*, uten indikasjon til nummer i rekken av bøker. Dette behøver ikke å indikere Frys tragediemythos, men *a frayed empire*, og de to siste linje impliserer sykluser av sivilisasjoners oppblomstring og fall.

---

<sup>14</sup> *Gardens of the Moon* er utgitt i flere hardcoverutgaver, men sjangerlitteratur leses stort sett i pocketutgaver. I kontrasten mellom den boken det refereres til og den boken leseren sitter med, ligger behovet for innlevelse.

Diktets funksjon kan ansees som en omvendt invokasjon av musene, fra for eksempel Homers *Illiaden* eller *Odysseen*, og dermed også en henvisning til muntlig fortelling. Her er det fortelleren som påkaller leserne, og inviterer dem til å tre inn i fiksjonen. Denne funksjonen impliserer også en muntlig fortelling, og med den tilsvarende funksjonen som påkallelsen av musene og det arkaiske stilnivået, tilsier at fortellingen som følger er avsondret i tid fra leserens situasjon. Dette er fremhevet av referansen til historie.

Diktet som avslutter serien, er plassert etter de to prologene og “This ends the tenth and final Tale of Malazan Book of the fallen” (Erikson 2011: unummerert side).

*And now the page before us blurs.  
An age is done. The book must close.  
We are abandoned to history.  
Raise high one more time the tattered standard  
of the Fallen. See through the drifting smoke  
to the dark stains upon the fabric.  
This is the blood of our lives, this is the  
payment of our deeds, all soon to be  
Forgotten.  
We were never what people could be.  
We were only what we were.*

*Remember us*

(Erikson 2011: unummerert side)

Som i det første diktet, er de to første linjene metalitterære markører. Til forskjell fra det første diktet, står ikke de som fører ordet utenfor hendelsene, men heller innenfor dem. I dette diktet er *we* noen andre enn *we* i det første diktet, indikert av *Remember us*. Dette er ikke fortelleren som henvender seg til leseren. *Raise high one more time the tattered standard of the Fallen* indikerer aktiv deltagelse i *the tales of the Fallen*, fremfor et passivt publikum. En mulig tolking kan være publikums deltagelse, gjennom for eksempel tolking, en problematisering av dikotomien tilskuer/aktør. En mer nærliggende tolking, er at dette er hovedpersonene som henvender seg til leserne. De to første linjene indikerer en visshet om at dette som slutten, og at dette er slutten på boken. Dette kan leses som en referanse til *the old book, the Book of the Fallen* og derav også *the tales of the Fallen*. Tross konnotasjoner til tragedie i historien i det første diktet, er *history* mer negativt ladd i det siste diktet. I dette diktet er historien et sted man blir forlatt og glemt. De små fortellingene blir glemt i de store utviklingslinjene.

Bruken av ordet *Fallen* i begge diktene, med versal F, viser at det ikke er de samme som fører ordet i de to diktene. I det første er det snakk om å fortelle *the tales of the fallen*, mens i det andre diktet, er de som fører ordet de som har en grunn til å *raise high one more time the tattered standard of the Fallen*. Det er de som ofret noe, *this is the blood of our lives, this is the payment of our deeds*,

og de har vissheten om at det kommer til å bli glemt. Det er her ikke snakk om at handlingene til hovedpersonene blir direkte glemt, men *abandoned to history*. Diktene, som serien, har et negativt syn på historie som har en likegyldig holdning til det den forteller, og et positivt syn på minnet som ikke har den likegyldigheten. Derav, *Remember us*, uten noen implikasjon om hvordan de vil huskes.

Den siste linjen i diktet kan sees som en referanse til Hamlets fars siste replikk i første akt “Remember me.” (Shakespeare 2005: 398) Hovedpersonene er som de døde, ikke lengre til, men de kan ha et spøkelsesaktig liv i fiksjonen. Dette diktet blir i det henseende de falnes farvel, hvor de blir overlatt til historien og ber om å bli erindret.<sup>15</sup> Det er også mulig å lese det siste diktet som rollespillkarakterenes farvel til spillerne som spilte dem. Fiktive karakterer, som de døde, kan bare leve i fiksjonen, eller kanskje helst i leseropplevelsen. Dette er også en referanse til avslutningen av Glen Cooks *Chronicles of the Black Company*, “*in the night, when the wind dies and silence rule the plain of glittering stone, I remember. And they all live again.*” (Cook 2009: 784)

Når fortellingen er over, blir hovedpersonene overlatt til historien. Eventuelt, kan en lese det som at dette er rollespillkarakterene som blir overlatt til historien, når spillerne trer ut av rollene sine. Avslutningsdiktet impliserer historien som et narrativ hvor de mindre, personlige fortellingene til hovedpersonen blir glemt i de større utviklingslinjene. Fra det diegetiske nivået til de fokalisererte hovedpersonene, for å bli en del av en megatekstuell historie når leseren har kommet til slutten av boken. Leseren går fra å kun være i stand til å fokusere på det små, til å kunne fokusere på det store. De som fører ordet ber leseren *see through the drifting smoke to the dark stains upon the fabric*, fra et distansert perspektiv, til et nært.

Avslutningsdiktet fortsetter åpningsdiktets indikasjon til det tragiske. De første to linjene beskriver den ideelle leserens reaksjon, eller hovedpersonenes reaksjon på å ha skrevet ned sine opplevelser. De to nest siste linjene er en indikasjon om hovedpersonenes menneskelighet, deres mangel av perfektjon. Diktets nest siste linje, *We only were what we were*, har en tilsvarende funksjon som Tennysons “that which we are we are,” (Tennyson 1848) som viser hovedpersonene som uperfekte, men indikerer også at dette er en av grunnene til å huske dem. Men, i sammenheng med innholdet i særlig *Toll the Hounds*, kan dette leses som det motsatte av å gjøre heltene menneskelige, men heller å løfte hovedpersonene opp til en slags heltestatus ved å gjøre oppmerksom på at tross dette ble fortellingene deres fortalt. Fordi de ikke er protagonister, blir referansen til Tennyson ikke ironisk.

Begge diktene kan leses som svarende til rammen for *Gilgamesj*, som er Uruks murer indentifisert med steintavlene eposet er nedtegnet på. Innenfor Uruks murer kan menneskene

---

<sup>15</sup> Ikke på langt nær alle hovedpersonene dør, og *the Fallen* får en annen betydning i løpet av serien.

leve, mer eller mindre fri fra overnaturlige og naturlige krefter. Innenfor rammene av disse to diktene, kan hovedpersonene være til, i tilstrekkelig grad til at de kan bli erindret av leserne. På tilsvarende vis som i et rollespill, hvor karakterene lever kun innenfor rammene av spillederens fortelling.

### 6.3 Fortellerstemmen i *Toll the Hounds*, Kruppe.

Motstridende kontekster og rammeskifter er en av måtene metafiksjon desorienterer leseren. Det bråeste og mest opplagte rammeskifte i *Malazan* er etableringen av karakteren Kruppe som forteller i *Toll the Hound*. Han danser fortellingen “*dance by limb, dance by word. Witness!*” (Erikson 2008: 923)<sup>16</sup> Kruppe blir først introdusert som karakter i *Gardens of the Moon*, og har en mindre rolle i *Memories of Ice*, men har ingen sentral rolle i fortellingen etter den første boken. Hans innvolvering i *Toll the Hounds* utover rollen som forteller, er liten. Kruppe etableres ikke som forteller i begynnelsen av prologen, men i slutten. Før han introduseres, er det en serie kortere sekvenser med de døde i sverdet Dragnipur. Leseren har allerede, til en viss grad, akseptert fantasien og gått inn i illusjonen. Dette øker kraften av rammeskiftet.

Rammefortellingen etableres ved at Kruppe inviterer sitt publikum, K'rul og Fisher kel Tath, til å høre hans fortelling: “Sit here by this fire: this scene paints the history of our kind, as you well know. A night, a hearth, and tale to spin.” (Erikson 2008: 10) Dette speiler det diktet som åpner serien i *Gardens of the Moon*, og er som det diktet ikke en invokasjon av musene, men heller en invokasjon av et publikum. Enhver fortelling trenger et publikum, selv om publikumet kun er forfatteren selv. Som diktet det speiler, er det her en referanse til historie, men med implikasjonen at historie er fortellinger, opprinnelig ment som underholdning.

For å vise at alt mellom epilogen og prologen var deler av samme fortelling, speiles begynnelsen i slutten: “A night, a hearth and a tale now spun, spun out.” (Erikson 2008: 923) Alt som skjer i *Toll the Hounds* må antas å skje innfor rammene av denne rammefortellingen, og Kruppe bryter inn gjennom hele *Toll the Hounds* med kommentarer og bemerkninger som trekker oppmerksomheten mot fortelleren og fortellingen som et konstrukt. Kruppe forteller om hendelser han ikke har grunnlag for å vite noe om, med et detaljnivå han ikke kan ha tilgang til. Hendelsene i Black Coral og i sverdet Dragnipur er de klareste eksemplene på dette, men også hendelser i Darujhistan. Dette tilsier at han må dikte opp store deler av det han forteller. Det er en viss ironi i dette, at han forteller om så mye, med så stort detaljnivå, at han blir mindre troverdig (i den grad en forteller i en fantasybok kan være troverdig).

---

<sup>16</sup> Nietzsche hevder dansen er noe de apolliniske tyskerne har glemt, “being able to dance with the feet, with concepts, with words.” (Nietzsche1968: 78) Dansen er en del av det dionysiske, som Derrida hevder han selv tilhører.

Kruppes autoritet som forteller blir undergravd av at leseren kjenner ham som en som forteller skrøner. Et mer beskrivende ord for Kruppe, er det engelsk *fancy* - pyntet, sirlig utformet, eller noe ment for å gjøre inntrykk. Ordet ble brukt for å beskrive kunst skapt fra fantasien, fremfor virkeligheten. *Flights of fancy* er et begrep som beskriver urealistiske ideer. Det hyperboliske stilnivået preger fortellingen og danner en kontrast til hans fremstilling av den som alvorlig. Dette kan leses som et forsøk på å være sofistisert for å imponere, for å være *fancy*. Det er lite som er praktisk ved Kruppes språkføring, den er tynget ned av ornamenter og fremmedord, som er en annen side av ordet *fancy*. Ordet *fancy* legger fortelleren Kruppe åpen for tolkning, og *Toll the Hounds* kan leses som en sirlig utformet fabrikasjon.

Kruppe drøfter sitt anliggende i *Toll the Hounds*. “Many adults, in the indurated immobility of years, acquire a fear of places they have never been, even as they long for something different in their lives, something new.” (Erikson 2008: 570) Som et verk i en genre som baserer seg på en forstyrrelse av det leseren har opplevd før, kommenterer (noe spydig) Kruppe på sitt egnt publikum. Han fortsetter: “But this new thing is a world of the fantastical, formless in answer to vague longings, and is as much defined by absence as presence. It is a conjuration of emotions and wishful imaginings.” (Erikson 2008: 570) Publikums lengsel er i seg selv ikke av substans, preget mer av et fravær enn av dets nærvær. Fantasyuniverset er ikke reelt, men for dets publikum er det en sammensetning av de følelsene de vekker. Kruppe er bevisst på dette. “Is this fancy worthless? For some, perhaps many, it must be. But empathy is no game.” (Erikson 2008: 759) Denne bemerkningen kan leses på minst tre måter: som en kommentar til anekdoten, som kommentar til fantasygeneres verdi, og som en bemerkning om den forstyrrende effekten metafiksjonen har. Den første lesningen er ikke av videre interesse her, men den andre er en kommentar til hva fantasy gjør. Selv om genren ikke har direkte sannhetsgehalt, er reaksjonene hos leserne reelle. Ved å anse genren på denne måten, gjennom begrepet “sense of wonder,” er konstruksjonene som leder til disse effektene hva metafiksjonen avdekker i *Toll the Hounds*. I kraft av å være fantasy, leses *Toll the Hounds* som at de overnaturlige elementene anses som virkelige, i samsvar med Tzvetan Todorovs begrep *le merveilleux*. Dette gjør at den tredje måten å lese sitatet på, kommenterer forholdet leserne har til Kruppes fortelling. Ved å vise at fortellingen er en konstruksjon, vil *some, perhaps many*, finne Kruppes fortelling, *this fancy*, verdiløs. Det er et alvor i fabrikasjonen, knyttet til å vekke reaksjoner hos leseren, men også humor, i kraft av at Kruppe og leseren begge forstår *Toll the Hounds* som *fancy*.

Som de andre bøkene i serien, er *Toll the Hounds* preget av et stort antall subjektive perspektiver som fokaliseringspunkter med varierende grad av nærhet. Som forteller farger Kruppe fortellingen i liten grad, men holder seg til egne passasjer. Fordi Kruppe selv opptrer i

fortellingen som et fokaliseringespunkt, blir grensene mellom fortelleren Kruppe og karakteren Kruppe mindre tydlige. Stilnivået er det tydeligste skillet mellom Kruppes sekvenser i *Toll the Hounds* og det diegetiske nivået i fortellingen forøvrig. *Toll the Hounds* er skrevet i det samme stilnivået som resten av *Malazan*, og Kruppes fortellinger er en overdreven karikatur, nærmest en parodi på resten av fortellingen. Hans passasjer er preget av den overdrevne bruken av fremmedord og den tungt stiliserte stilen som preger dialogene hans, men med mindre vimsete setningsstruktur. Det er pompøst, ofte til det parodiske. Karakteren Kruppe blir nesten en parodi på fortelleren på grunn av det overdrevne stilnivået.

De gangene Kruppe opptrer i fortellingen, omtaler fortelleren Kruppe karakteren Kruppe på lik linje med andre karakterer. Han spiller ingen klar rolle i *Toll the Hounds* utover posisjonen som forteller, men er synlig i bakgrunnen. Kruppe omtaler seg selv som forteller som “the short round man” (Erikson 2008: 121), “round man, circumference unending” (Erikson 2008: 917). Han vokser betraktelig, jo mer han forteller. Kruppe, som forteller, holder rollene sine forholdsvis adskilt. Karakteren Kruppe, derimot, oppfører seg som en forteller. Det er i størst grad karakteren Kruppe som har mest prolepser, mens fortelleren har flest analepser.

Tross Kruppes forholdsvis begrensede involvering i handlingen som karakter, er det viet forholdsvis mye plass til karakteren i teksten. En av grunnene er at Kruppe hele tiden oppholder seg i en av de to barene handlingen til stadighet vender tilbake til, en annen er at han ikke er særlig flink til å være stille eller utrykke seg kortfattet.

'Sad truth,' Kruppe said – his audience of none sighing in agreement – 'that a tendency towards verbal excess can so defeat the precision of meaning. That intent can be so well disguised in majestic plethora of nuance, of rhythm both serious and mocking, of this penchant for self-referential slyness, that the unwitting simply skip on past – imagining their time to be so precious, imagining themselves above all manner of conviction, save that of their own witty perfection. Sigh and sigh again.'

(Erikson 2008: 646)

Kruppe utaler seg nesten utelukkende i lengere passasjer som denne, og med en forklarende tone. Den forklarende tonen gjør sitatet til en kommentar på hvordan en kan forholde seg til teksten. Det er en klar likhet mellom denne passasjen og Kruppes oppsummeringer og kommentarer på slutten av kapitlene.

Karakteren Kruppes dialog ligner mer på en fortellers kommentarer til en fortelling enn en deltagende karakters dialog: “Nonsense! Or rather, Kruppe elaborates, not if such a threat looms as a result of some future defaultment on monies owed Kruppe.” (Erikson 2008: 29) Fordi karakteren omtaler seg selv ved navn, til forskjell fra hva fortelleren gjør, og som om han hadde replikker og måtte forklare dem, blandes karakteren Kruppe med fortelleren Kruppe.

Fortelleren Kruppe er begrenset til sitt narrative nivå, og i forholdsvis klart adskilte tekstsegmenter. Karakteren Kruppe, på en annen side, oppfører seg som om han har fortellerrolle. I karakteren er det en viss blanding av det diegetiske nivået, og fortellerens ekstradiegetiske nivå.

'Now, blessed friends,' Kruppe said with a perfunctory but flourished wave of his hands, 'we must end this debacle for tonight! Dread circumstance hovers. Kruppe senses stupendous events imminently... imminent. A taste upon the air, a flutter in the wind, a flicker in the lantern light, a waver in the watery pools of ale, a thump upon the stairs ... a rattling exposure of front doors –ho! Noms and flowers! Knives and bleeders! Faces most ashen and dismayed! Begone from Kruppe's table, recent wumplings of desultory concourse! Reunion most precious awaits!'

(Erikson 2008: 163)

Dette er en prolepse, som peker mot Cutters gjenforening med Phoenix Inn og Kruppe, og et eksempel på at karakteren Kruppe og fortelleren Kruppe i noen grad går over i hverandre. Det klareste skillet mellom når den ene snakker og den andre forteller, er stilnivået. Karakteren er nærmere en pompøs parodi av seg selv enn fortelleren er.

Fortelleren Kruppes ekstradiegetiske nivå holdes adskilt fra det diegetiske, og i stor grad holdes de to nivåene til adskilte partier. I begynnelsen introduser og avslutter Kruppe kapitler hvor handlingen finner sted i Darujhistan. I åpningen av kapitler kommenterer Kruppe det som kommer til å skje, og i slutten med kortfattede “øyeblikksbilder” om karakterer som har deltatt i kapitlet, og vage prolepses. Disse partiene er fortalt fra et oversiktsperspektiv, hvor Kruppe skifter hyppig mellom karakterene. Partiene ender ofte med en kommentar til kommende hendelser.

Glory and portent, delightful reunion and terrible imminence, winged this and winged that and escapes and releases and pending clashes and nefarious demands for recompense over a single mouthful of spat wine, such a night!

Such a night!

(Erikson 2008: 92)

Sitatet er en prolepse, og peker mot det kommende kapitlet. Kruppes fryd over sin egen fortelling er så stor at den vimsete opplistingen blir paradisk. Han blir revet med av sin egen fortelling.

Death and murder, seeds in the ashes, one does as one does. Sarcophagi gaped. Urns echoed hollow and dark. Stone faces awaited names, grief crouching at the gate.

Such was this night in the city of Darujhistan.

Such is this night, *everywhere*.

(Erikson 2008: 413)

Dette fra et senere punkt i fortellingen, og stemningen er annerledes enn i det første sitatet. Det er fremdeles den samme setningsstrukturen, men ikke like vimsete eller komisk og *such a night!* har blitt *such was this night*. Det er en implikasjon om at den fryden Kruppe føler tidligere i *Toll the Hounds*, de hendelsene han fryder seg over leder til *death and murder*. Kruppe ser ikke frem til slutten av fortellingen, fordi han opplagt nok vet hvordan den ender.

Kruppe henvender seg direkte til et publikum i andre halvdel av *Toll the Hounds*, og skaper pauser i narrativet ved å fortelle publikum hvor i fortellingen de er. “Do not grieve. Hold such propensities for a while longer. The time will come. [...] Rest easy for the next few moments, for there is more to tell.” (Erikson 2008: 859) Disse kommentarene er rettet mot et generelt publikum, i liten grad direkte til K'ul og Fisher. “It begins,” (Erikson 2008: 759) “this night was not done. My, not done at all.” (Erikson 2008: 804) eller det noe mindre høytidelige “a moment of silence to pass the dumplings, if you please.” (Erikson 2008: 497) Disse pausene trekker oppmerksomheten mot fortellingen som fortelling.

Roller Kruppe har i *Toll the Hounds* er å organisere fortellingen, og fortellingen preges ofte av dette. Mot slutten av *Toll the Hounds* viser Kruppe at han aktivt velger enkelte partier til fordel for andre. Det er tydelig at det er hans fortelling og at han kan manipulere den. “What if – What's that? Back to Bend, please? Flesh against flesh, the weight of full breasts in hands, one knee pushing up between parted thighs, sweat a blending of sweet oils, soft lips trying to merge, tongues dancing eager and slick as.” (Erikson 2008: 713) Kruppe bryter her Antsys perspektiv og hans forberedelser til det han anser som et selvmordsoppdrag, og fokuserer på Blend og Picker. Tilsvarende griper Kruppe inn i sitt møte med Iskaral Pust: “Best leave this egregious scene for now. Honest.” (Erikson 2008: 862) Slike pauser og endringer i perspektiv preger *Toll the Hounds*, og sammen med Kruppes kommentarer som impliserer at han aktivt velger hva som skal fortelles.

Med kommentarene om hvor leseren befinner seg i fortellingen, og de pausene han skaper, minner Kruppe leseren på at *Toll the Hounds* er hans fortelling, “back, then, the short round man demands, for this is his telling, his knowing, his cry of *Witness!* echoing still, and still.” (Erikson 2008: 122) Det fortelleren Kruppe gjør, er at han viser hvordan Erikson forteller *Malazan*-serien, og til en viss grad er det gjennom Kruppe Erikson uttrykker seg med autoritet i fiksjonen om hvordan verkene hans skal leses. Karakteren Kruppe, på den annen side, viser i større grad enn fortelleren Kruppe at karakterene i *Malazan* alle er uttrykk for aspekter av Erikson.



## 7 Orden og Kaos

En kan anse *The Malazan Book of the Fallen*, særlig *Toll the Hounds*, som en “etterdønnings-fantasy.” Eriksons fantasy-syklus har et stort, implisitt historienivå, som danner et bakteppe, ramme og utløsende effekt for *Malazan*-serien. Hendelser og karakterer har ofte utspring i tidligere hendelser som ikke blir gjengitt. *Toll the Hounds* skiller seg ut ved å hen vise til tidligere bøker, hovedsakelig *Memories of Ice* og *Reaper's Gale*, samt gjennom Duiker også *Deadhouse Gates*. Hovedpersonene handler i etterdønningene av protagonistenes handlinger, og selv protagonistenes handlinger har utspring i det implisitte historienivået, “we stand in the dust of what's done” (Erikson 2008: 897) Fortellerposisjonen impliserer fortid i kraft av det fortelles etter at begivenhetene har blitt historie, og at fortelleren til en viss grad vet hva slutten på dem er. Den narrative representasjonen av hendelser skjer etter hendelsene, dermed er fortellerposisjonen i *Toll the Hounds* i etterkant av hendelsene.

*Toll the Hounds* skiller seg fra de øvrige bøkene i *Malazan*-serien ved at det ikke presenteres en protagonist, antagonist eller en sentral intrige forholdsvis tidlig. *Deadhouse Gates* dreier om Coltaines flukt fra Sha'iks opprør, *Memories of Ice* dreier om Anomanders og Dujek Onearms allianses kamp mot Panion Domin. Disse konfliktene presenteres tydelig, og alle hovedpersonene dreier om konfliktens akse. *Toll the Hounds* bryter med dette mønsteret. En kan anse den sentrale konflikten i *Toll the Hounds* som orden mot kaos, og i lys av Kruppes fortelling kan en anse denne konflikten som mellom mening og meningsløshet.

### 7.1 Meningsløshet

Endest og Duiker kan leses som problematisering av hovedpersonens rolle, dens avhengighet av protagonisten, i kraft av deres tilknytting to sentrale protagonister i *Malazan*. De tematiserer forholdet mellom aktører og tilskuer, men også protagonistens rolle i fortellingene. For Duiker, representerer Coltaines død meningsløshet. Mens for Endest representerer Anomander en garanti mot den samme meningsløsheten. Fisher kel Tath og Crone gir sammenlignbare forslag til løsninger på hvordan sorgen og den påfølgende meningsløsheten.

#### 7.1.1 Endest Silan

Karakteren Endest Silan dveler ved en tapt fortid, og han er preget av å være en tilskuer til aktørenes handlinger i fortellingen og i sine egne minner. Gjennom Endest får leseren vite mer om byen Kharkanas og den borgerkrigen som ledet til tiste andiienes eksil. Byen Kharkanas blir ikke i særlig grad beskrevet, men er fremstilt som en mytisk størrelse. “Through the gate's peaked arch he could see the city, the roofs like the gears of countless mechanisms, gears that could lock with the sky itself, with all creation. Such was Kharkanas, first born of cities.” (Erikson 2008:

107) Byen blir beskrevet som en maskin og et tappt utopia, men uten direkte beskrivelse. En kan knytte denne byen, slik Endest beskriver den, til en for lengst tappt perfekt verden. Selv om Anomander Rake ender tiste andii-eksilet i *Toll the Hounds*, er det ingen apokalyptisk tilbakekomst til det utopia Kharkanas representerer i fortellingen.

Det er implisert at ved å vende tilbake til Kharkanas, vil den mytiske verden fra Silanns minner bli gjenopprettet. Selv om denne byen fremstilles på en måte som kan sammenlignes med Fryes apokalyptiske billedverden, er det bemerkelsesverdig hvor lite presist den er beskrevet. “The serpent curl of the One River, known as Dorssan Ryl, encircled the First City of Kharkanas.” (Erikson 2008: 261) Sitatet indikerer med *First City of Kharkanas* at Kharkanas var flere byer, som om elven Dorssan Ryl omgir kun den første av disse byene. En senere passasje tilsier at det er en enkelt by, fordi elven er som “a talon curled around the city's heart.” (Steven Erikson 2008: 263) Men Endest tviler på sin konstruksjon av Kharkanas som et utopia, “was Kharkanas truly the first city? The first, proudest salutation to order in the cosmos?” (Erikson 2008: 577) Endest tviler også på utvikling, og sammenligner utvikling med narrativisering av fortiden og fremtiden. “Enlightened ages belonged to the past or awaited in the future. Such ages acquired the gloss of iconic myth, reduced to abstractions. The present world was real, filled with the grit of reality and compromise.” (Erikson 2008: 824) Han anerkjenner at den fortiden han dveler ved er hans tolkning av hva Kharkanas var. Fortiden Endest dveler ved kan karakteriseres med Fryes terminolog som apokalyptisk, og dermed som *iconic myth*. Han anser denne nostalgien for være virkelighetsflukt. “*See us flee, dreaming of lost peace, the age of purity and stasis.*” (Erikson 2008: 578) Han fortviler over historiens meningsløse utvikling og hans forherligelse av Anomander Rake knyttet muligheten for en gjenopprettelse av den gamle ordenen. “Did it all demand that one figure, one solitary figure, rise to stand tall? To face the litany of destruction, the brutality of history, the lie of progress, the destruction of a home once sacred, precious beyond imagining? One figure? Alone?” (Erikson 2008: 825) For Endest, er Anomander garantien mot meningsløshet.

Den distansen som er implisert i Endest Silanns minner, og den mytiske billedverdenen som blir brutt, er indikasjoner på nostalgi og måten nostalgi mytologiserer fortiden. Fordi det ikke er et like tungt innsalg av det samme i andre sekvenser, er det nærliggende å tenke seg at distansen i tid fra forteller-nået spiller en rolle. Endest i sin pilgrimsferd for å finne Dorssan Ryl, finner at historien ikke lar seg gjenleve. Det vi har er fortellinger, romantiserte og feilaktige. Jo større distanse, jo større grad av mytologisering.

### 7.1.3 Poeten Fisher og raven Crone

Fisher kel Tath er en poet i fantasyuniverset, og den som har skrevet flest av epigrafene i *Malazan*. Han er en av de to Kruppe danser sin fortelling for i rammefortellingen, og han har en perifer rolle i *Toll the Hounds* som barden som spiller i baren drevet av de pensjonerte Brigdeburners. Gjennom ham kommer noen kommentarer til fortellinger, en av dem som et svar på Duikers sorg. En sorg som gjør det umulig for ham å skrive om *Chain of Dogs*.

“It’s said you told the tale of the Chain of Dogs once, here in this very room.”

“Once.”

“And that you have been trying to write it down ever since.”

“And failing. What of it?”

“It may be that expositional prose isn’t right for the telling of that story,  
Duiker.”

“Oh?”

The bard set the tankard to one side and slowly leaned forward, fixing the historian with grey eyes. “Because, sir, you see their faces.”

Anguish welled up inside Duiker and he looked away, hiding his suddenly trembling hands. “You don’t know me well enough for such matters,” he said in a rasp.

“Rubbish. This isn’t a personal theme here, historian. It’s two professionals discussing their craft. It’s me, a humble bard, offering my skills to unlock your soul and all it contains – everything that’s killing it, moment by moment. You can’t find your voice for this. Use mine.”

“Is that why you’re here?” Duiker asked. “Like some vulture eager to lap up my tears?”

Brows lifted. “You are an accident. My reasons for being here lie ... elsewhere. Even if I could explain more, I would not. I cannot. In the meantime, Duiker, let us fashion an epic to crush the hearts of a thousand generations.”

And now, yes, tears rolled down the lined tracks of the historian’s face. And it took all the courage he still possessed to then nod.

The bard leaned back, retrieving his tankard. “It begins with you,” he said. “And it ends with you. Your eyes to witness, your thoughts alone. Tell me of no one’s mind, presume nothing of their workings. You and I, we tell nothing, but we show.”

(Erikson, 2008: 241-242)

Dette er to forfattere, riktignok fra forskjellige genre, som diskuterer sitt håndverk. Fisher forstår at historie er avhengig av en distanse som ikke kan opprettholdes hvis en kan huske eller deltok i hendelsene. Det er en forskjell mellom aktør og tilskuer til hendelsene, mellom innlevelsen til deltageren og likegyldighet til den utenforstående. Ved å si *you see their faces* hentyder Fisher til det Duiker selv anerkjenner. Han har ikke den nødvendige distansen for å skrive om *Chain of Dogs* som historie, fordi historien fremstår som meningsløs. Den fortvilelsen som preger Duikers forhold til sine egne forsøk på å nedtegne *Chain of Dogs* viser til et ønske om mening i kaoset av inntrykk, ikke bare en meningsløs utvikling av økende menneskelig dumhet.

Fisher foreslår at svaret på dette problemet ligger i håndverket hans, og det implisert fiksjon, hvor en ikke behøver forklaringene til *expositional prose*. Ved å vise frem hendelser i

stedet for å forklare dem, impliserer denne dialogen at fiksjon vil vare lengre, fordi sannhetsgehalten ikke spiller noen rolle, og det er leseren gir teksten mening gjennom tolkninger av den. Dette er hva Fisher selv gjør: “I sing them all. Lies, truths, the words make no distinction in what they tell, nor even the order they come in. We do as we please with them.” (Erikson 2008: 241) Det som spiller en rolle for Fisher er reaksjonene til publikum, indikert i det første sitatet av *let us fashion an epic to crush the hearts of a thousand generations*. I en senere passasje beskrives Fisher i en beskrivelse fra Kruppe.

He observes. The world, it multitude of faces, its tide-tugged swirling sea of emotions. He is a caster of nets, a trailer of hooks. He speaks in the rhythm of poetry, in the lilt of song. He understands that there are wounds in the soul that must not be touched; but there are others that warm to the caress. He understands, in other words, the necessity of the tragic theme. The soul, he knows, will, on occasion, offer no resistance to the tale that draws blood.

Prise loose these old scars. They remind one what it is to grieve. They remind one what it is to live.

(Erikson 2008: 552)

Kruppes beskrivelse av Fisher gir en slags forklaring på navnet hans, *a caster of nets, a trailer of books*, og utdyper hvorfor Fisher gir det rådet han gir til Duiker, *the necessity of the tragic theme*. Katarsis.

Ravnen Crone presenterer et lignende perspektiv, som et svar fra Anomander: ““You are most poetic this day, Crone.’ / ‘It is how Great Ravens rail at grief, Master.”” (Erikson 2008: 376) Her blir poesi fremstilt som et mulig svar til sorg. Meningsløshet og sorg blir ikke sammenlignet, det meningsløse perspektivet er et resultat av sorg, en reaksjon på følelsen. Crones kommentar kan tolkes som at fiksjon er en måte å gjøre sorg meningsfylt.

En mulig lesning av dette er at den delen av *Deadhouse Gates* som utgjør *Chain of Dogs* er et resultat av dette rådet. Duikers bemerkning om minne-tyver blir dermed ikke en hentydning til *Deadhouse Gates*, men kråkene i *Deadhouse Gates* blir minnetyvene, som stjeler vekk Coltaine og reduserer historien til meningsløshet.

### 7.1.2 Historikeren Duiker

Duiker er, som Endest, preget av en form for likegyldighet som kommer av fortvilelse. Han henviser til *Deadhouse Gates* (2000) og handlingen sentrert om Coltaine og hans syvende armé, den delen av boken som omtales som *Chain of Dogs*, som ender med at alle dør, unntatt Duiker. Historikeren forsøker å skrive en historie om de hendelsene, men mislykkes i forsøket. “The papyrus, torn into shreds, lit quickly, sending flakes upward into the chimney’s draught, and Duiker watched them go, seeing crows, thousands of crows. Thieves of memory, stealing everything else he might have thought about, might have resurrected to ease the uselessness of

his present life.” (Erikson 2008: 130-131) Her referer han Coltaines dødsscene i *Deadhouse Gates*, “the sky was filled with crows, a black sea of wings.” (Erikson 2001: 855) Coltaines død blir knyttet opp mot hans mislykkede forsøk på å skrive en historie om de hendelsene som blir omtalt som *Chain of Dogs*. I historikerens forsøk på å skrive om hendelsene, forsvinner minnet i den historiske distansen han forsøker å opprettholde. Han mislykkes i dette. “All the struggles to recall the faces had been surrendered, and his every effort to write down this dread history had failed. Words flat and lifeless, scenes described in the voice of the dead.” (Erikson 2008: 131) På grunn av denne distansen klarer han ikke å huske detaljer, kun navn. Han husker kun det som er nødvendig for historikeren, og har glemt alt annet. “Who were those comrades at his sides back then? Who were those Wickans and Malazan, those warlocks and warriors, those soldiers and sacrificed victims who perched above the road, like sentinels of futility, staring down and their own marching shadows?” (Erikson 2008: 131) Det er distansen som gjør at han glemmer, og i distansen ser *the Chain of Dogs* ut som et meningsløst offer. “*Memory fails. For ever doomed as we seek to fashion scenes, framed, each act described, reasoned and reasonable, irrational and mad, but somewhere beneath there must be the thick, solid sludge of motivation, of significance, of meaning – there must be. The alternative is ... unacceptable.*” (Erikson 2008: 131)

Duiker anser historie som meningsløs “history [means] nothing, because the only continuity was human stupidity. Oh, there were moments of greatness, of bright deeds, but how long did the light of such glory last?” (Erikson 2008: 132) I sin fortvilelse betviler Duiker sannhetsgehalten av minner. “Memories were messy things. Unreliable, maybe mostly lies, in fact. A scatter of images stitched together by invented shit, so that what had been in truth a time as chaotic as the present suddenly seemed like a narration, a story.” (Erikson 2008 s.538) Fordi minner til en viss grad er preget av narrativisering, er de også preget av tolkning. Dette gjør at detaljer blir forandret.

The mind was ever eager to narrate its own past, each one its own historian, and since when was historians reliable on anything? *Aye, look at Duiker. He spun a fine tale, that one about Colatine and the Chain of Dogs. Heartbreaking, but then those were always the best kind, since they made a person feel – when so much of living was avoiding feeling anything. But was any of it real? Aye, Coltaine got killed for real. The army shattered just like he said. But any of the rest? All those details? No way of ever knowing. And it doesn't really matter in the end does it? Just like our own tales. Who we were, what we did. The narration going on, until it stops. Sudden, like a caught breath that never again lets out. End of story.*

(Erikson 2008: 538)

Den meningsløsheten som preger Duikers syn, kommer av sorg. En lesning av dette impliserer at Duikers sorg kommer av at han overlever, at det historien ikke tok slutt.

## 7.2 Mening

Kruppes beretning av *Toll the Hounds* er fortalt i etterdønningene av begivenhetene det berettes om. Det nærliggende å sammenligne Kruppe med karakterene Endest og Duiker. Kruppe påviser en lignende forherligelse av Darujhistan, som Endest av Kharkanas. Begge byene blir beskrevet som sivilisasjonens høydepunkt, til dels som et fast holdepunkt i en verden i stadig endring. Kruppe påviser også en lignende forherligelse som Endest av Anomander Rake. Til forskjell fra Duiker, som forsøker å skrive historie, er Kruppe klar over sin fortellings status som fiksjon. *Toll the Hounds* kan leses som Krupes svar på det rådet Fisher gir Duiker, og dermed et svar på den meningsløsheten de to ser i historien, og et svar på den sorgen som preger både Duiker og Endest. Fortellingen av *Toll the Hounds* blir dermed Krupes kamp mot meningsløshet.

Duiker og Endest er begge tilskuere til begivenheter rundt dem og de anser begge historien som meningsløs. Til forskjell fra Duiker, ser Endest Anomander Rake som en garanti mot meningsløsheten. Protagonistene er i *Malazan* preget mer av fravær enn tilstedeværelse. Protagonistene gir retning til plottene tross dette, i kraft av at hovedfortellinger etableres med dem som sentrum. Protagonistene organiserer fortellinger rundt plott eller intriger.<sup>17</sup> *Malazan* motsetter seg til en viss grad dette ved å problematisere hovedfortellinger. En side av denne problematiseringen er fremhevingen av konstruksjonen av hovedfortellinger, ved å gjøre det vanskelig å etablere en slik konstruksjon. En av måtene dette gjøres på i *Malazan* er å ha så mye informasjon at det ikke kan sammenfattes med letthet. Protagonistene er avhengige av hovedpersonene, men hovedpersonene er også avhengige av protagonistene. Som en kontrast til de øvrige bøkene i *Malazan*-serien, har *Toll the Hounds* Anomander Rake som en forholdsvis klar protagonist.

En mulig lesning av Endest og Duikers forhold til henholdsvis Anomander og Coltaine er at protagonistene representerer en tolkning, den meningen gitt til en fortelling knyttet opp mot protagonisten. I kraft av at protagonistene driver fortellingen fremover og organiserer den, representerer protagonister senteret for mulig tolkning av den samme fortellingen. Protagonistene etableringer ikke hovedfortellinger, men de muliggjør den tolkningen når de blir ansett som protagonister. Konstruksjonen av hovedfortellingen kommer fra leseren eller tilskueren, som føyer seg inn i fortellingen eller konteksten protagonisten står i sentrum for. Hovedpersonene som muliggjør en tolkning eller muligheten for mening av protagonistenes fortellinger. Coltaines død er det som gjør hendelsene meningsløse for Duiker, mens Anomander Rake er Endests garanti mot meningsløsheten. Gjennom disse to karakterene viser *Toll the Hounds* at meningen i en tekst hviler på protagonisten.

---

<sup>17</sup> Engelske *intrigue* betyr også noe som fasciner.

Anomanders handlinger og død i *Toll the Hounds* markerer bokens slutt, ved å ende alle andre konflikter som en *deus ex machina*. Selv om han introduseres tidlig i fortellingen, er han inaktiv store i deler av boken. Det er ingen sentral konflikt mellom en protagonist og en antagonist i *Toll the Hounds*. Anomander gir *Toll the Hounds* en slutt, slik Derrida hevder er nødvendig, “meaning is meaningful only within a totality.” (Derrida 1980: 31) Strekt ut i tid, uten en slutt, vil stadige forandringer hele tiden endre etablerte strukturer og alt vi fremstå som meningsløst. Dette er kjernen av Duikers perspektiv på historien som meningsløs. For at noe som skal kunne bli gitt mening, må det være innenfor en avsluttet helhet. Anomander Rake gir en slik helhet til *Toll the Hounds*, og dermed også et senter. Han blir beskrevet av Endest som garantien mot historiens meningsløshet. Kruppe etablerer ham som en protagonist, og gjør han dermed til garantien mot historiens meningsløshet.

Sverdet Dragnipur er *Toll the Hounds* sentrale motiv, en konstruksjon ment som en garanti mot altoppslukende kaos. Sverdet ble smidd av Draconus for å bevare det opprinnelige mørket, det samme som den mytiske fortiden Endest lengter tilbake til. Sverdet, som en metonymy, er Kharkanas. Dragnipur kan i Fyres terminologi et arkedypisk symbol for den mytiske konflikten orden mot kaos. De tematiserer hvordan orden må ha strukturer gjennom “*Chains! Chains to bind! Bind the Fallen!*” (Erikson 2008: 880) og hvordan orden binder elementer til en struktur. *The Fallen* hentyder til rammefortellingen for serien som helhet. I dette henseende kan sverdet anees som en metnomy for fortellingen, som nødvendigvis er struktur. Sverdet, ved å være et redskap skapt for et formål, hentyder til at fortellingen også har et formål. Anomanders handlinger dreier om Dragnipurs konfliktakse, orden mot kaos. Krupes fortelling dreier om en tilsvarende akse, men i fortellingen blir dette mening og meningsløshet. I kraft av at Anomander er den sentrale protagonisten i Krupes fortelling, er han den organiserende funksjonen som gjør fortellingen meningsfylt i kraft av at han gir den en avslutning. Anomander etablerer en struktur, og ved at Krupes fortelling slutter med Rakes *anagnorosis*, hans anerkjennelse, kan *Toll the Hounds* leses som Krupes forsøk på å etablere Rake som en protagonist. Dette gjør den sentrale konfliktaksen i *Toll the Hounds* til orden mot kaos, og Anomander til den sentrale protagonisten i kraft av at han ender konflikten.

Etter det sammenløpetet av plottlinjer som utgjør slutten, forteller ikke Kruppe noe om hva som skjer i Darujhistan etter Anomanders død. Det eneste leseren får vite, kommer i en kort gjenfortelling. Denne gjenfortellingen er et forholdsvis stort hopp i det diegetiske nivået.

The Lord of Moon's Spawn, who on this night brought darkness down, darkness and cold, down upon the raging fires. Who somehow crushed the life from a growing conflagration of destruction. Saving the lives of everyone. It was said he single-handedly banished the demon

hounds. It was said, upon the instant of his death, the hearth of the moon broke. And poorf of that still lingered in the sky.

(Erikson 2008: 908)

Dette er i sterk kontrast til resten av fortellingen, hvor Kruppe ikke inviterer leseren til å spekulere, men forteller. Anomander Rake dør før hundene ankommer, og ifølge Kruppes fortelling, er det uvisst hvem som stoppet *a growing conflagration of destruction*. Det er heller ingen henvisning til at Anomander *brought darkness down*.

En mulighet er at *Toll the Hounds* er Kruppes forsøk på å etablere en mening for seg selv, i de hendelsene som rammer Darujhistan. Både Crone og Fisher impliserer at fiksjonen er måten en kan rase mot sorgen, eller gi en mening til det meningsløse. Kruppe minner stadig leseren om at det er hans fortelling, er "his cry of *Witness!*" (Erikson 2008: 122) Som Karsas bruk av *Witness!* impliserer Kruppe at fortellingen er hans store bragd. Dette er Kruppes konflikt, kampen mot sorgen og den meningsløsheten som følger.

Som Kruppe, konstruerer barnet Harllo en sirlig utformet skrøne for Banisk med sine fortellinger om Darujhistan, hvor Banisk aldri har vært. I disse fortellingene, blir Banisks forventninger og antagelser en del av konstruksjonen. Det Harllo ikke forteller, fyller Banisk inn selv.

There in that amazing city so far away. Where all manner of wonders jostled with the crowds on all the bright streets. Where ghosts argued with landlords over rent. Where people had so much food they got fat and had to be carried around. And people didn't hurt other people for no good reason, and people like Venaz got what they deserved.

Oh yes, He did love that city, that place where he had never been.

(Erikson 2008 s.533)

Sitatet er preget av at Kruppe bryter inn i det diegetiske nivået, og kommenterer på sin egen fortelling. Han parafraserer her Banisks tanker og følelser. Den siste linjen er Kruppes direkte kommentar som forteller på Banisks drømmer om Darujhistan.

Don't be absurd. The modestly pudgy man in the red waistcoat is not so crass as to fish for weeping multitudes in the rendition of this moment, nor so awkward with purple intent. Give Kruppe some credit, you who are so quick to cast aspersions like hoods into a crowded pool (caught something, did you? No, dear friend, do not crow your prowess, 'twas only this carp desperate to get out).

The water's reflection is not so smooth; oh, no, not so smooth.

Is Bainisks's city quaint, possibly even cute and heartwarming, in a softly tragic way? Not the point!

Some of us, you see (or don't), still dream of that city. Where none of us has ever been.

That, dear ones, is the point.

(Erikson 2008 s.533)

I dette sitatet fortsetter Kruppes kommentar på Banisks drømmer ved å kommentere på leserens reaksjoner på disse drømmene. En kan lese sitatet på flere måter. Den mest opplagte er å lese det



som et metafiktivt rammebrudd, hvor Kruppe bryter inn og kommenterer direkte på leserens reaksjon. Dette impliserer at Kruppe ønsker reaksjoner fra leseren. Det er mulig å sammenligne Banisks by med Endest Silans Kharkanas, og dermed se begge byene som like mye et produkt av narrativ representasjon, Endest gjennom minnene sine, Banisks gjennom Harllos fortellinger om Darujhistan. Som Endest selv påpeker, er hans nostalgiske forhold til Kharkanas virkelighetsflukt, tilsvarende som Banisks by. En kan lese dette som at vi idealiserer eller romantiserer våre omgivelser for å gi mening til hverdagen, slik Banisk og Endest gjør på hvert sitt vis. En ser fremover, mens den andre ser tilbake til en tapt ungdom. Ved å fokusere på Kruppes kommentar i kontekst med *Toll the Hounds*, som har Darujhistan som handlingssentrum, kan en tolke det som at hendelsene er fiksjon. Sitatet kan leses som Kruppes innrømmelse av at det han forteller er fiksjon og virkelighetsflukt, og en kommentar på leserens innlevelse i den samme fiksjonen.

Rammefortellingen til *Toll the Hound* er en tilsvarende situasjonen som i diktet som åpner *Malazan*. Et bål, et publikum og en fortelling som må fortelles. Dette er den episke ursituasjonen, og sammenlignbar med rollespillets episke situasjon. Kruppe omformer tilfeldige hendelser uten mening til en sirlig utformet skrøne, ved å gi dem en struktur om ikke mer enn en begynnelse og en slutt og dermed gir han fortellingen potensialet for mening. Kruppes fortelling har etablert en narrativ rom i konflikt, på den ene siden Duikers historie av meningsløse begivenheter og på den andre skrønen, den romantiserte fortellingen representert ved den idealiserte byen til Endest, Harllo og Kruppe hvor mening er mulig i kraft av det har et publikum. I Dragnipur blir de falne bundet til en metonymy for Kharkanas, Endests idealiserte by. Ødleggelsen av Dragnipur er slutten, hvor det blir mulig å gi mening til begivenhetene fordi flukten eller kampen mot altomsluttende kaos eller meningsløsheten. Og gjennom lesningen har også leserene blitt knyttet til fortellingen ved at de har gitt den mening.

Kruppe forteller om begivenhetene fordi de som begivenheter var meningsløse. Ved å sette dem i sammenheng med en fortelling, tilfører han dem muligheten for mening. *Toll the Hounds* er Kruppes fortelling om begivenheter, hans forsøk på å gi mening til det som kan ansees som tilfeldige hendelser. I kraft av at *Toll the Hounds* er fantasy, er dette forsøket en stilisert variant av den episke ursituasjonen, en sirlig utformet skrøne. På denne måten gir *Toll the Hounds* nye perspektiver på historien, som vår fortelling av fortiden og som den gode historien. Hans insistering på å fortelle alle de små og såkalt ubetydelige fortellingene, er fordi det er gjennom fortellingen vi gir dem mening. Ved å fortelle om dem, løfter han dem ut av historien, og inn i fiksjonen, hvor de kan ha mening.

## 7 Konklusjon

Jeg har i min lesning av Steven Eriksons *Toll the Hounds* villet vise at en mer komplisert forståelse av fantasygenren er nødvendig for å forstå den økende graden av selbevissthet som er i manifest i nyere verker som innenfor genren. Som et eksplisitt metafiktivt verk, viser *Toll the Hounds* en bevissthet om denne utviklingen som akademiske forståelse av fantasygenren ikke synes å ha. Frye hevdet i sin tid at hans system er et skritt mot det jeg har tidligere kalt en “ideell litteraturvitenskapelig praksis,” o fi forlengelse av dette, det synspunkt at de modellene og den forståelsen vi har av litteratur må komme fra litteraturen selv. Med det utgangspunktet, vil jeg redegjøre for mitt bidrag til byggesteiner for en bedre forståelse for fantasygenren. Denne oppgaven har hatt tre hovedmomenter:

1. Jeg vil vise at dagens akademiske forståelse av genren fantasy lider av et dårlig utviklet begrep om hva fantasy er, og mangelfull analyse av genren.
2. Ved å bruke *Toll the Hounds* av Steven Erikson vil jeg vise genrens økende selbevissthet. Romanen belegger min kritikk av dagens forståelse av fantasy, og danner et grunnlag for å bidra til et revidert begrep om genren.
3. Jeg ønsker med min analyse av *Toll the Hounds* å bidra med byggesteiner til en bedre og mer kompleks forståelse av fantasygenren, og et revidert begrep om fantasy.

Dagens akademiske forståelse av genren fantasy er preget av J.R.R. Tolkiens forstyrrende effekt på genrehistorikken, noe som igjen har forplantet seg i det teoretiske grunnlaget for drøfting av utvikling i genren. Jeg har kalt denne effekten “Tolkien-effekten.” Forfatterens enorme popularitet har gjort at dagens akademiske forståelsen av fantasy, slik den fremstår i Mendlesohns og James’ *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* og Brian Atteberys *Strategies of Fantasy* ikke er tilstrekkelig for å drøfte nyere utvikling i fantasygenren. Deres perspektiv baserer seg i stor grad på Tolkien som utgangspunktet for fantasy. Dette perspektivet gir et misvisende bilde av genren, som i møte med den økende selbevisstheten i genren blir for enkel.

Fordi den akademiske forståelsen av genren ikke er tilstrekkelig, har jeg brukt et rammeverk med utgangspunkt i Northrop Frye og Jacques Derrida. Mitt forslag til en alternativ genrehistorikk viser at fantasy har minst to hovedstrømninger. En av disse inspirert av gotikken med utgangspunkt i *sword and sorcery*-tradisjonen videreført av blant andre Michael Moorcock, og den andre kan fremstilles som å ha utgangspunkt i *Lord of the Rings*, inspirert pastoralromansen. Dette er også de to måtene genrehistorikken ofte fremstilles på, og ved å anse begge som viktige perspektiver kan en diskusjon om hvordan disse to hovedstrømningene påvirker hverandre begynne. Et videre studie av den selbevisste utviklingen i fantasygenren bør fokusere på hvordan verk endrer genren, og vår opplevelse av den.

Det finnes flere forslag til definisjoner av fantasygenren, jeg har tatt utgangspunkt i Mendlesohn og James bruk av Atteberys *fuzzy set*-definisjon og funnet denne inadekvat, først og fremst fordi den blir anvendt på ukritisk vis. Som et alternativ, har jeg tatt det første steget mot en definisjon av fantasy med utgangspunkt i “sense of wonder”-begrepet, og den forstyrrelsen av leserens erfaringsverden begrepet betegner. Forholdet mellom science fiction og fantasy kan fremstilles som to ytterpunkter på en gildene skala, som to forskjellige varianter av Fries mytiske billedverden. Verker kan dermed plasseres i forhold til hverandre avhengig av hvor nærme det mytiske de er. Fordi vitenskapelig forståelse stadig vil øke, og vår erfaringsverden stadig vil øke, vil avstanden mellom ytterpunktene stadig øke. Genrene kan ikke bli mytiske. Ved å bruke et begrep som legger vekt på leserens reaksjoner fremfor formelle trekk, kan flere av uttrykkene for fantasy genren tas i betraktning innenfor samme definisjon. Et gitt verks suksess avhenger dermed av den kraften, slik Derrida bruker begrepet, det bryter med leserens erfaringsverden. Denne definisjonen har et utgangspunkt i Moorcocks kriterier for at fantasy må bedømmes ut av dens kraft, men også Tolkiens *euctastrophe*-begrep fordi termen er en reaksjon hos leseren. Videre presisering av definisjonen kan fokusere på hvordan tekster skaper “sense of wonder,” de tekstlige størrelsene som vekker reaksjoner hos leserne.

En lesning av *Toll the Hounds* med Patrica Waughs og Linda Hutchons metafiksjons begrep, viser et verk som aktivt benytter seg av genrekonvensjoner for å skape effekter hos leseren og belegger dermed min definisjon om fantasy som en genre som gjør noe. *Malazan*s brudd med sjangerkonvensjoner for fullendthet viser hvordan fantasygenren konstruerer fortellinger og bruddene gjør at leseren i større grad må involvere seg i verket. Fordi fiksjonsuniverset må konstrueres av leseren, basert på en overveldende mengde data uten en ramme å forstå disse dataene i og dermed omvende dem til anvendbar informasjon, overlates leseren til å konstruere fiksjonsuniverset i større grad enn i konvensjonell fantasy. Dette leder til en mer aktiv innlevelse i verket som vektlegger dynamikken mellom leser og tekst. Den kraften et verk operer med, er dermed på den ene siden den kraften sense of wonder skapes med, men også den kraften fiksjonsuniverset skapes. Disse bruddene dramatiserer leseren er en aktiv del av verket. Leseren blir en aktiv del av fiksjonsuniverset.

De metafiktive trekkene i *Malazan* tematiserer leserens aktive del i verket, og dermed også forholdet mellom aktør og tilskuer. En begivenhet må ha tilskuer for å bli fortalt, og som det avsluttende diktet indikerer, dermed også kunne skje igjen og huskes. For at hendelser skal bli gitt mening, må de bli narrativisert, og dermed trenger de et publikum. De metafiktive aspektene ved *Malazan* tematiserer leserens aktive rolle i verket. Kruppes forteller posisjon er preget av at han er bevist sin rolle som forteller. Han bruker grep, av og til eksplisitt, til å forme fortellingen og

dermed også leserens opplevelse av den. Ved å vektlegge Anomander Rake som protagonist, et grep som er mer i tråd med generelle fantasy konvensjoner, skaper Kruppe en enhet og en fullendthet i *Toll the Hounds* som skiller seg fra de øvrige bøkene i *Malazan*. Anomander blir Kruppes forsvar mot meningsløsheten, og *Toll the Hounds*, med sine forskjellige narrative rom i konflikt, blir Kruppes kamp mot meningsløsheten. Dette er en aktiv form for deltagelse i fantasygenren, og bruk av rådene genrekonvensjoner. *Toll the Hounds* vektlegger genres behov for et publikum det kan vekke reaksjoner hos, og ved å bruke mer konvensjonelle grep for å etablere fullendthet. Mer Kruppes fortelling, er det også implisitt at en fortelling avhenger av et publikum for å gi den mening, på tilsvarende vis fortellingen avhengier av en slutt.

Den mer aktive deltagelsen i verket, gjør *Toll the Hounds* til et verk som inviterer til en mer aktiv form for innlevelse som er et trekk ved rollespill. *Malazan* viser hvordan rollespillet, og dermed potensielt andre alternative uttrykk for fantasy, kan påvirke det litterære uttrykket for genren. Dette leder til en større grad av selvbevissthet. Bruken av elementer og grep fra rollespillet, viser *Toll the Hounds* at møtet mellom forskjellige uttrykk for fantasy og den litterære genren, kan gi produktet metafiktive trekk og på den måten bruke, men vil ofte ikke parodierte, konvensjoner fra begge uttrykkene og rydde vei for nye konvensjoner. Den metafiksjonelle dimensjonen i *Toll the Hounds* legger vekt på hvorfor vi forteller fortellinger, selv om de er sirlige utformede skrøner. Eller kanskje nettopp av den grunn.

## 8 Litteraturliste

Aaslestad, Petter. 1999. *Narratologi En innføring i anvendt fortelle teori*. Oslo: LNU/Cappelen Akademisk Forlag.

Adams, John Joseph og Kirtley, David Barr. 2013. "Interview: Steven Erikson." Hentet 31.05.2015 på <http://www.lightspeedmagazine.com/nonfiction/interview-steven-erikson/>

Amis, Kigsley. 2012. *New Maps of Hell*. London: Penguin Books.

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

Bayer, Andrew. 2011. "Feature interview: Steven Erikson." Hentet 31.05.2015 på <http://www.fantasy-magazine.com/new/new-nonfiction/feature-interview-steven-erikson/>

Brooke-Rose, Christine. 1981. *A Rhetoric of the Unreal studies in narrative and structure, especially of the frantastic*. Cambridge: Cambridge University Press

Brookes, Peter 1985 "Reading for the Plot" i *Reading for the plot. Design and intention in narrative*, 3-36. New York: Vintage Books.

Campbell, Joseph 1949 *The Hero With a Thousand Faces*. Tredje utgave, 2008. Novato: New World Library

Cook, Glen. 2009. *The Many Deaths of the Black Company*. New York: Tom Doherty Associates

Curry, Patrick. 1997. *Defending Middle Earth, Tolkien: Myth and Modernity*. London: HarperCollins Publishers.

Derrida, Jacques 2001 "Force and Signification" i *Writing and Difference*. Oversatt av Bass, Alan. New York: Routledge.

Derrida, Jacques 1980 *The Law of Genre*. Hentet 31.05.2015 på [http://www.english.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Derrida\\_LawofGenre.pdf](http://www.english.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Derrida_LawofGenre.pdf)

Erikson, Steven. 1999. *Gardens of the Moon*. London: Bantam Books.

- Erikson, Steven. 2007. Forord til *Gardens of the Moon*. London: Bantam Books.
- Erikson, Steven. 2008. *Toll the Hounds*. London: Bantam Press.
- Erikson, Steven. 2011. *The Crippled God*. London: Bantam Press.
- Erikson, Steven. 2012a. "Not Your Grandmothers Epic Fantasy" i *The New York Review of Science Fiction* 285, Mai 2012.
- Erikson, Steven. 2012b. "Steven Erikson Answers Your *Midnight Tide* Questions" Hentet 31.05.2015 på <http://www.tor.com/2012/03/09/steven-erikson-answers-your-midnight-tides-questions/>
- Erikson, Steven. 2013. "Ask Steven Erikson your *Toll the Hounds* Questions!" Hentet 31.05.2015 på <http://www.tor.com/2013/08/28/malazan-toll-the-hounds-steven-erikson-questions/>
- Erikson, Steven. 2014 "Hello Reddit, I am novelist Steven Erikson. Please Ask Me Anything." Hentet 31.05.2015 på [http://www.reddit.com/r/Fantasy/comments/2g0whr/hello\\_reddit\\_i\\_am\\_novelist\\_steven\\_erikson\\_please](http://www.reddit.com/r/Fantasy/comments/2g0whr/hello_reddit_i_am_novelist_steven_erikson_please)
- Freud, Sigmund. "Dikteren og Fantasingen" i 2011 *Mellom psykoanalyse og litteratur*, 193-200. Oversatt av Dahl, Sverre. SL: Gyldendal Norsk Forlag AS.
- Frye, Northrop. 1990. *Anatomy of Criticism*. London: Penguin Books.
- Gibson, Andrew. 1996. *Towards a postmodern theory of narrative*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Hutcheon, Linda. 1988. *A Poetics of Postmodernism History, Theory, Fiction*. New York: Routledge
- Jackson, Rosemary. 1981. *Fantasy: The Literature of Subversion*. New York: Routledge
- Lothe, Jakob. 1994. *Fiksjon og Film Narrativ teori og analyse*. 2. utgave, Oslo: Universitetsforlaget AS.

- Lothe, Jakob og Refsum, Christian og Solberg, Unni. 2007. *Litteraturvitenskapelig Leksikon*. Oslo: Kunnskapsforlaget.
- Machale, Brian. 1989. *Postmodernist Fiction*. London: Routledge
- Mendlesohn, Farah. 2008. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Mendlesohn, Farah og James, Edward. 2012a. *A Short History of Fantasy*. Faringdon: Libri Publishing
- Mendlesohn, Farah og James, Edward (red). 2012b. *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press
- Moorcock, Michael. 2004. *Wizardry and Wild Romance: A study in epic fantasy*. Austin: Monkey Brain.
- Nietzsche, Freidrich 1968 *Twilight of the Idols*. Oversatt av R.J. Hollingdale. London: Penguin Books
- Omdal, Gerd Karin. 2010. *Grenseerfaringer*. Bergen: Fagbokforlaget
- Propp, Valdimir. 1968. *Morphology of the Folk Tale*. Austin: Univserity of Texas Press.
- Shakespeare, William. "Hamlet" i 2005 *The Complete works of William Shakespeare*. London: CRW Publishing Limited
- Sontag, Susan. 1990. *Against Interpretation and other essays*. New York: Anchor Books
- Sontag, Susan. "Pornographic Imagination" i 2009 *Styles of Radical Will*. London: Penguin Books.
- Svensen, Åsfrid. 1991. *Orden og Kaos. Virkelighet og uvirkelighet i fnatastisk litteratyr*. Oslo: Aschehoug.
- Tennyson, Alfred. 1842. "Ulysses." Hentet 31.05.2015 på <http://www.poetryfoundation.org/poem/174659>

Todorov, Tzvetan. 1975. *The Fantastic A Structural Approach to a Literary Genre*. New York: Cornell University Press.

Tolkien, John R.R. 1995. *Trær og Blader*. Oversatt av Johannes H. Berg. Tiden Norsk Forlag.

Hentet 31.05.2015 på

<http://www.nb.no/nbsok/nb/d7d5ba9cf687335ffd077150ce7e5f09?index=1#0>

Vandermeer, Jeff “Steven Erikson: No Lies, No Holding Back” i 2007 *Clarkesworld* nr. 15, hentet 31.05.2015 fra [http://clarkesworldmagazine.com/erikson\\_interview/](http://clarkesworldmagazine.com/erikson_interview/)

Wash, Neil. 2000. “A Conversation with Steven Erikson.” Hentet 31.05.2015 på

<https://www.sfsite.com/06a/se82.htm>

Waugh, Patricia. 1984. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-conscious Fiction*. New York: Routledge

Williams, Owens. 2011. “Interview: ‘Damn Right I’m Contrarian!’ Steven Erikson in Conversation.” Hentet 31.05.2015 på <http://the-void.co.uk/book/interview-damn-contrarian-steven-erikson-conversation-094/>



## 9 Sammenheng

Dagens akademiske forståelse av fantasygenren er mangelfull og lider av et dårlig utviklet begrep om hva fantasy er. Fantasy har økt kraftig i popularitet siden 60-tallet, og genren har forplantet seg til andre uttrykk som spill og film. Fantasy blir stadig mer selvbevisst, en utvikling dagens forståelse av genren mangler begreper for å drøfte. Avhandlingen forsøker å bidra med byggesteiner til en bedre forståelse av fantasygenren. En analyse av Steven Eriksons *Toll the Hounds* (2008), den åttende boken i *The Malazan Book of the Fallen* (1999-2011), som et metafiktivt verk belegger min kritikk av dagens forståelse av genren og danner et grunnlag for å bidra med et bedre begrep om genren.

Et rammeverk av Northrop Frye og Jacques Derrida gjør det mulig å drøfte større litteraturhistoriske bevegelser, men også å fokusere på hvordan enkelte verker skiller seg fra disse. Patricia Waugh og Linda Huchens metafiksjonsbegreper er bedre egnet for å forstå den økende graden av selvbevissthet i genrehistorikken vitner om enn dagens forståelse av fantasy. Med dette grunnlaget kan den første byggesteinen etableres, en alternativ genrehistorikk som vektlegger et mangfold og forskjellige strømninger innen genren. Den andre byggesteinen er det første steget mot en definisjon som vektlegger leserens reaksjoner til fiksjonen gjennom "sense of wonder"-begrepet.

Analysen av *Toll the Hounds* viser et verk som er bevisst på seg selv som en del av fantasygenren, og bruker og bryter konvensjoner til å skape reaksjoner hos leseren. Den eksplisitt metafiksjonelle dimensjonen i verket bruker konvensjoner til å kommentere på konvensjonelle grep i genren og til en viss grad rydde vei for nye.