

## DIDAKTISK

TEXT LINA SUNDSTRÖM

BILD OLA LARSSON &amp; ÅKE ROSENIUS

# PLANERING

## SAGOR, MYTER OCH FANTASY

FANTASY IS HARDLY AN ESCAPE FROM REALITY  
IT'S A WAY OF UNDERSTANDING IT

– LLOYD ALEXANDER

Denna planering är anpassad för att ingå i kursen *Svenska 1 för gymnasiet*. Det är min intention att den med fördel ska gå att använda i grupper som inte är särskilt lässtarka. Huvudidén är att använda olika typer av texter ur den populära fantasykulturen som introduktion till klassiska sagor och myter, och se likheter och olikheter mellan dessa.

### VAD OCH VARFÖR – ÄMNET SVENSKA, MYTER OCH FANTASY

Läroplanerna och kursplanerna i ämnet svenska ger mycket få riktlinjer till läraren om vad det konkreta innehållet i kurserna ska utgöras av. Under rubriken "kursens centrala innehåll" finner man att dock "centrala motiv, berättarteknik och vanliga stildrag i fiktivt berättande, till exempel i skönlitteratur och teater samt i film och andra medier". Ett av de "centrala motiv" som konkret kommer att behandlas i det här temat är Campbells monomyt, som kan kännas igen från många kulturer och tider. Den avspeglas även i fantasyllitteraturen, som är en genre som många unga spontant läser – även de som i övrigt inte läser böcker. Inte minst den succé som Harry Potter-böckerna gjort har visat på detta. Idén med detta temarbete är att använda fantasygenren, som baserar sig på samma teman och funktioner som sagorna och myterna, som ingång till de senare.

Jag har tagit fasta på kursplanens formulering om att stimulera lust att läsa i min planering, främst genom att välja en populär ungdomsbokgenre, men också genom att ge eleverna en frihet att välja texter inte bara

bland böcker, utan även ur andra berättandeformer så som film, och ljudböcker. Även vissa datorspel skulle kunna användas, om de praktiska förutsättningarna finns. Eftersom fokus i detta temarbete ligger på *vad* som berättas och inte *hur* det berättas finns ingen anledning att begränsa sig till den skrivna formen av berättande. Genom att på så vis använda ett material som är både bekant och omtyckt av eleverna uppnår jag två positiva effekter; dels blir det lättare för eleverna att fokusera på bearbetningen av texterna, och dels kan elevernas läslust stimuleras av att få läsa något de är spontant intresserade av, och dessutom ger jag eleverna bekräftelse på att deras privata konsumtion av kultur i form av t.ex. datorspel och serier räknas som "riktig" läsning. Detta stöds även av kursplanen, t.ex. i formuleringen "*centrala motiv, berättarteknik och vanliga stildrag i fiktivt berättande, till exempel i skönlitteratur och teater samt i film och andra medier*" (förfatarebs kursivering).

Några formuleringar ur kunskapskraven för Svenska 1 (Betyget E) som detta arbete syftar till att öva och pröva eleven i:

- Eleven kan läsa, reflektera över och göra *enkla* sammanfattningar av texter samt skriva egna texter *som anknyter till det lästa*.
- Eleven kan översiktligt återge innehållet i några centrala svenska och internationella skönlitterära verk och annat berättande. Dessutom kan eleven *översiktligt* redogöra för några samband mellan olika verk genom att ge exempel på gemensamma teman och motiv. Eleven återger *någon* iakttagelse och formulerar egna tankar med utgångspunkt i berättandet

### ATT LÄSA FANTASY

Med ett avstamp i fantasyllitteraturen är steget ganska kort till att behandla hjältar, en ingrediens som man kan finna i berättelser från alla tider och alla kulturer. Ett utmärkt källmaterial för läraren är mytforskaren Joseph Campbells bok *The hero with a thousand faces* som utforskar hjälten och hans resa – hans "quest" – och hur den representeras i olika tider och olika kulturer (En sammanfattning av denna del av *The hero with a thousand faces* finns i *bilaga 3*). Med hjälp av likheten mellan myternas hjältar och fantasyllitteraturens hjältar kommer vi att kunna ta steget däremellan, och förhoppningsvis hjälpa eleverna att förstå den ena utifrån den andra. Campbell hävdar också att den mytiska hjälten resa är en metafor för individens resa från barn till vuxen, och detta är också mycket påtagligt i fantasyllitteraturen, vilket gör det intressant att diskutera med ungdomar i tonåren om läsandet av denna typ av litteratur – vad är det egentligen som fascinerar?

Anders Öhman skriver under rubriken "*Förhållningssätt till fantasy*" (se Anders Öhman: *Populärlitteratur*, s 138-144) om fem olika läsarter, som kan sammanfattas så här:

- *Den mytiska läsarten*, där man ser fantasy som en rest av det primitiva samhällets initiationsriter i syfte att hjälpa en ung människa att skapa sig en vuxen identitet.
- *Den psykologiska läsarten*, liknar den mytiska men hävdar att de strukturer som manifesterar sig i både myter och i fantasyllitteratur är en produkt av vårt undermedvetna, som man försöker förklara med hjälp av bland annat freudiansk och jungiansk psykologi.



- *Fantasy som motstånd* ser fantasyläsandet som ett uppror mot ett "alltmer rationellt och borgerligt samhälle".
- *Harmoniseringstendensen* är ett mer kritiskt förhållningssätt som menar att genren syftar till att harmonisera konflikter i samhället och hos individen.
- *Fantasy som epos* är den sista läsararten, som menar att fantasy litteraturen är vår moderna motsvarighet till *Gilgamesh* och *Odyssén*, som syftar till att gestalta motsättningarna i dikotomier som ont och gott, liv och död, sanning och lögn etc.

## SAGOR, FANTASY OCH GENUS

Många av de sagor vi känner igen från bröderna Grimm och andra sagosamlingar speglar ett samhälle som på många sätt inte liknar 2000-talets. En av de skillnader som faktiskt kan ha konsekvenser för oss är hur olika män och kvinnor, flickor och pojkar, skildras i äldre sagor och myter. Myterna reflekterar könsmönstren i de samhällen där de uppstod och många sagor har haft ett pedagogiskt syfte, att lära pojkar att bli män och flickor att bli kvinnor – med de olika roller som detta innebar i dåtidens samhälle. Det är viktigt att som lärare vara uppmärksam även på detta när man tar upp just myter och sagor, men även fantasy, då fantasy byggs på dessa och ibland av hävd och ohejdad vana har tagit efter. Det finns förstås starka kvinnliga karaktärer i alla dessa kategorier, och jag har försökt inkludera sådana i de texter jag har valt att föreslå.

## SYFTE OCH MÅL

Temaarbetet har ett flerdelat syfte:

- att eleverna ska få kunskap om några av de myter som är ursprunget till vår moderna kultur. Enligt kursplanen ska eleven få förutsättningar att utveckla "kunskaper om genrer samt berättartekniska och stilistiska drag, dels i skönlitteratur från olika tider, dels i film och andra medier."
- att eleverna ska utforska och reflektera över sin konsumtion av olika typer av texter, och uppleva att de texter de spontant konsumerar på sin fritid har ett kulturellt värde. Skolverket skriver att "undervisningen ska stimulera elevernas lust att tala, skriva, läsa och lyssna", och jag tror det underlättar läsglädjen om eleverna upplever sig som läsare, och känner att de texter de själva väljer att konsumera också "räknas".
- att eleverna ska utvecklas i sin egen skrivprocess och i användandet av skrivande som ett verktyg för lärande. I svenskundervisningen ingår att framställa och bearbeta texter utifrån egen värdering och andras råd.

## LEKTIONSPLANERING

Här följer en presentation av de olika momenten i temat, tillsammans med en uppskattad tidsåtgång. Som komplement finns färdigt didaktiskt material i bilaga 2, med t.ex. diskussionsfrågor och skrivuppgifter. Det är en fördel om man kan ägna de sista fem minuterna av varje lektionspass till en individuell loggbok som eleverna för under hela arbetet. Där kan de reflektera, utvärdera och ställa frågor i en privat dialog med sig själva och läraren.

### MOMENT I (CA 10 MIN)

#### FOKUSERAD FLÖDESSKRIVNING VAD ÄR FANTASY?

Låt eleverna skriva fritt i 5-10 minuter på temat "Vad är fantasy? Vad tycker du om fantasy?", utifrån de riktlinjer för fokuserad flödesskrivning som Renberg ger i *Bra skrivet Väl talat*. Var tydlig mot eleverna med att det är deras egen text, som bara de själva ska läsa och som inte ska lämnas in. Fokuserad flödesskrivning är, enligt Renberg, "ett sätt att förutsättningslöst utforska ett begrepp", och det är något jag också tror på. Den producerade texten kommer att bli en dokumentation av elevens förkunskaper och attityder, som eleven senare kan återgå till för att kunna reflektera över sin egen utveckling. Samla in de färdiga texterna och lägg dem i ett förslutet kuvert, för att garantera eleverna att ingen får se deras texter förrän de själva får tillbaka dem. Under detta pass är det också lämpligt att gå igenom hela det kommande temat, moment för moment, samt mål och betygskriterier. Det känns förhoppningsvis tryggare för eleven att veta vad som väntar och vad som krävs av honom.

### MOMENT II (30 - ∞ MIN)

#### VAL OCH STUDIE AV TEXT

Låt eleverna välja en lämplig text att studera, t.ex. ur listan på förslag i bilaga 1. Här har läraren en stor möjlighet att styra hur stor mängd tid som ska läggas på momentet genom att styra vilka texter som ska läsas. I listan med mina förslag finns allt mellan sagor på ett tiotal sidor till hela bokserier med tre, fem eller till och med åtta volymer. Här har man också som lärare chansen att låta eleverna själva välja sin ambitionsnivå, eller att som lärare dela ut olika långa texter och olika typer av texter till olika elever, allt beroende på förmåga, intresse och förutsättningar. Jag föreslår att man som lärare bestämmer hur mycket lektionstid man vill lägga på text-

studier, och en tidpunkt då böcker ska vara färdiglästa, filmer färdigsedda ljudböcker färdiglyssnade och spel färdigspelade, och sedan nogsamt berättar detta för eleverna och låter dem välja en text utifrån dessa förutsättningar. Som lärare får man också vara medveten om att trots att fantasy är en populär genre så finns det förstås elever som inte gillar den, av en eller annan anledning. Därför finns det texter på litteraturlistan som kan anses som "fantastiska" och som följer den struktur som senare ska diskuteras, men utan att flöda över av alver, troll och magi.

Eftersom läsandet och hela temat i stort ska uppmuntra elevernas läslust ser jag det som viktigt att man inte lämnar ut uppgifter som skulle kunna göra läsningen till instrumentell snarare än estetisk. Trots det är det viktigt att eleverna förstår och kommer ihåg berättelsens fabel, så läraren bör uppmuntra eleverna att de ska löpande och för sin egen skull skriva en logg eller en sammanfattning av sin text, så att de kan friska upp minnet om själva berättelsen.

### MOMENT III (CA 60 MIN)

#### LITTERATURSAMTAL OCH DISKUSSIONER

Det här passet kan inledas med att man som lärare förklarar att man ska återberätta en av de berättelser som eleverna läst, och sedan berättar man följande:

*Berättelsen börjar med en ung människa som lever ett någotsånär normalt liv. Så händer något, och huvudpersonen lämnar sitt hem och får uppleva märkliga saker och utsätts för prövningar. Huvudpersonen hittar vänner på vägen, men möter också på fiender. Till slut lyckas huvudpersonen, med hjälp av sina vänner, besegra ondskan och ställa världen tillrätta igen, i alla fall för tillfället...*

Denna text beskriver, mer eller mindre exakt, fabeln i alla de texter jag har tagit med i referenslistan. Detta får man förstås erkänna för eleverna, och vara tydlig med att det inte på något sätt implicerar att det är "dåliga" texter de har läst, utan snarare att det är ett urgammalt mönster som upprepas i allt från *Gilgamesh-eposet* till moderna datorspel. Detta erkännande kan möjligen lämnas till efter elevernas egna diskussioner, som ska utgöra huvuddelen av detta pass. Utgå från vilka texter eleverna har valt och dela in dem i grupper (storleken på grupperna får anpassas utifrån tillgänglig tid, utrymme etc.). Låt alla elever kort återberätta handlingen/





fabeln i "sin" bok för övriga gruppen. Övergå sedan till att diskutera likheter och olikheter mellan de olika verken, och vad det är med fantasyfabeln som lockar så många (se bilaga 2 för diskussionsfrågor).

## MOMENT IV (40-60 MIN) MONOMYTEN

Med hjälp av kunskaper och insikter om fantasyfabeln ska vi nu ta oss an myterna. Det här är ett perfekt tillfälle för läraren att få bli berättare. Dämpa belysningen, ta in en kandelaber och berätta en lämplig myt, t.ex. om Theseus, Orfeus eller Lokes sökande efter Sivs gyllene hår. Diskutera kort med eleverna likheten med "fantasyfabeln" från förra momentet. Ge en kort översikt över de myter som ska behandlas. Diskutera skillnader mellan myter, sagor och berättelser.

Det finns många som har försökt sätta upp regler för hur berättelser är uppbyggda (eller ska byggas!), och att ha vissa av dem i bakhuvudet hjälper när man ska analysera berättelser där de går att tillämpa. Campbell presenterar en monomyt (som i stort sett är analog med fantasyfabeln från moment III). Den ryske sagoforskaren Vladimir Propp har analyserat en stor mängd folksagor och kommit fram till ett antal fasta roller och funktioner som sagorna i allmänhet bygger på (Läs mer om Campbell och Propp i bilaga 3 och 4). Främst dessa roller (som är lätta att presentera och förstå), samt Campbells monomyt, kan vara användbara för eleverna att ha som tankemodeller under nästa moment.

Diskutera sedan myternas influens på den moderna kulturen, ex. Gandalf/Oden, Jesus/Neo, Odyssén/Oh brother, where art thou? Mer inspiration för detta finns i Campbells bok. Vill man kan man här också diskutera begreppet intertextualitet, och synen på litteraturen som en väv där de enskilda verken hela tiden relaterar till varandra på olika sätt. Har detta något att göra med att de som läser mycket ofta tycker att det är roligare att läsa än de som inte läst lika mycket?

## MOMENT V (2-4 PASS) GRUPPVIS DETEKTIVARBETE

Detta moment utgörs av en gruppuppgift där eleverna ska försöka klarlägga kopplingarna mellan ett modernt verk och dess mytiska ursprung. Campbell och Propp (från förra momentet) är användbara verktyg. De föreslagna texterna för detta moment är valda med baktanken att inte göra arbetet för svårt. Tycker man ändå som lärare att det ser för svårt ut kan man ge små "tips", kanske i form av nyckelord, för att peka eleverna i en riktning som

kan ge resultat. Till exempel kan man till en grupp som arbetar med *Harry Potter och de vises sten* ge nyckelordet "Kerberos", så kommer de att finna att den trehövdade hunden har ursprung i grekisk mytologi. Syftet med uppgiften är dels att öva på att söka information, och på att få en bredare kunskap om de behandlade myterna, men främst att öva på att kunna behandla en läst text på en allmän, mer abstrakt nivå. Förhoppningsvis kan elevens egen nyfikenhet och upptäckarlusta skapa intresse och kanske även en insikt i hur olika kulturproduktioner griper i varandra.

## MOMENT VI (2-3 PASS) INDIVIDUELL SKRIVUPPGIFT

Eleverna väljer en av fyra uppgifter och skriver individuellt, men får gärna arbeta tillsammans och diskutera, bearbeta och utveckla varandras texter. Syftet med skrivuppgiften är, utöver att eleverna ska utveckla sitt skrivande, att låta skrivandet utgöra ett verktyg för lärande och reflektion. De olika alternativa uppgifterna kräver antingen att skribenten är särskilt insatt i en specifik myt, eller har en förståelse för de karaktärer och funktioner som myterna bygger på.

## MOMENT VII (CA 40 MIN) AVRUNDNING OCH UTVÄRDERING

För att eleverna ska reflektera över sitt eget lärande återknyter man här till inledningen genom att inför eleverna öppna det förseglade kuvertet och återlämna den inledande flödesskrivna texten från moment I. Ge tid för att läsa, fundera och möjlighet att skriva vidare reflektioner i den privata loggboken. Även utvärderingen är ett verktyg för reflektion, likväl som ett sätt att göra temat bättre.

## FÖRSLAG PÅ SAMARBETEN MED ANDRA ÄMNEN RELIGION/HISTORIA/ SAMHÄLLSKUNSKAP

Inslaget av myter gör temat oupplösligen förenat med dessa ämnen i och med att myter är något som förekommer på olika sätt i alla religioner, tider och kulturer. Här handlar det bara om hur nära man vill samarbeta, beröringspunkterna är som sagt legio. Själv skulle jag gärna fortsätta att arbeta på det spår som monomyten sätter oss på och finna de likheter (snarare än skillnader, vilket i min uppfattning är vanligast) som förenar oss med andra kulturer och religioner.



Rosenius handbok i överlevnad är en bland gamers mycket uppskattad serie skämtstrippar om spelhobbyn, författad och illustrerad av Åke Rosenius

## BILD

Både fantasygenren och myterna innehåller per definition många fantasifulla varelser, situationer och föremål, som tveklöst kan gestaltas på många olika sätt med handledning av en kreativ bildlärare.

## WEBBDESIGN/ PROGRAMMERING

Om eleverna läser något av dessa ämnen är det särskilt lämpligt att här beröra den multiformiga berättelsen, då fantasygenren är nära sammanlänkad med rollspel och datorspel som är bekanta typer av multiformiga berättelser (En multiformig berättelse är en berättelse där läsaren är mer aktivt deltagande än i traditionell litteratur, genom att välja sin egen väg genom berättelsen. Ett datorspel eller en "äventyrsbok" (även kallad solo-rollspel) är vanliga exempel. Läs mer om den multiformiga berättelsen i *Hamlet on the Holodeck*). Då kan skrivuppgiften i moment VI istället bli att skriva en multiformig fantasyberättelse utifrån Propps funktioner.

## KEMI

Den första boken om Harry Potter handlar om "de vises sten", en artefakt som verkliga alkemister har sökt i hundratals år, eftersom den sägs göra det möjligt att tillverka guld. Här kan säkert kemiläraren reda ut begreppen - vad måste i så fall denna sten bestå av, om man ska kunna tillverka guld med den? Är det ens teoretiskt möjligt?

## FYSIK/MATEMATIK

En inte helt ovanlig företeelse i fantasyspel är att hjälten/spelaren samlar på sig skatter och guld. Men ibland är det fantasifullt i överkant - vad väger egentligen 1000 guldmynt? Orkar

man bära det? (Ett inte helt ovanligt problem i rollspel, se till exempel skämtserien *Rosenius Handbok i Överlevnad* på denna sida) Har man låtit rollspel vara en del av temat kan man också ta upp sannolikhetslära i matematiken, i många rollspel är slump och tärningar av olika slag viktiga.

## MUSIK

I samarbete med en musikalärare kan eleverna sjunga/spela/studera musik med mytiska inslag, till exempel Lars Winnerbäck's *Under månen* som har hämtat många namn/begrepp ur nordisk, grekisk och egyptisk mytologi.

## BEDÖMNING OCH BETYGSÄTTNING

Bedömning och utvärdering sker under hela temats gång, och alla de uppgifter eleven genomför ses som examinerande. Den undersökande gruppuppgiften kan användas som underlag för att se vilken kunskap om myterna eleven har tillägnat sig, och för att se elevens förmåga att söka och värdera information. Även den individuella skrivuppgiften ger eleven möjlighet att visa sin kännedom om myterna, och ger möjligheter att utveckla sin skrivprocess och att visa på förmåga att relatera dessa texter till sin egen livssituation.

Den inledande flödestexten i relation till reflektionerna i det avslutande momentet kan vara till grund för en bedömning av elevens reflektion över sin egen konsumtion av texter. Även om man inte kan inkludera en elevs läsglädje och textkonsumtion på fritiden i ett betyg så är fortfarande förmågan att reflektera över detta en konkretion av förmågan att använda skrivandet som ett medel för tänkande och lärande, samt att formulera sig sammanhängande i tal och skrift.

## REFERENSER

- Renberg, Bo(2003): *Bra skrivet Väl talat*. Institutionen för språk och litteratur, Luleå tekniska universitet: Luleå.
- Skolverkets hemsida: Ämnet svenska, kursplan Svenska 1 [www.skolverket.se](http://www.skolverket.se) (2012-01-11)
- Öhman, Anders(2002): *Populärlitteratur*. Studentlitteratur: Lund.



# BILAGA 1

## TEXTER

### FÖRSLAG PÅ TEXTER FÖR ELEVERNA ATT STUDERA

Denna lista skulle förstås kunna göras oändligt lång, särskilt under rubriken "Myter". Där har jag försökt ta upp presentationer av myterna som är särskilt lämpliga för icke läsvana elever, eller vid tidsbrist.

## BÖCKER

- Michael Ende  
– *Momo eller Kampen om tiden*
- Stephen King  
– *Talismanen*
- C.S. Lewis  
– *Min morbror trollkarlen*
- C.S. Lewis  
– *Häxan och lejonet*
- Astrid Lindgren  
– *Mio min Mio*
- Astrid Lindgren  
– *Ronja Rövardotter*
- Elizabeth Moon  
– *Paksenarrion, färaherdens dotter*
- J.K. Rowling  
– *Harry Potter bok och de vises sten*
- J. R. R. Tolkien  
– *Bilbo*

## KORTARE SAGOR OCH BERÄTTELSE

- Hans och Greta
- Amor och Psyke
- Jack och bönstängeln

## SERIEALBUM

- *Nausicaa of the Valley of the Wind I-IV*
- *Sandman voll*

## BOKSERIER

Dessa bör läsas i sin helhet för att kunna användas konstruktivt i denna kontext.

- David Eddings  
– *Sagan om Belgarion I-V*
- Maggie Furey  
– *Magikerns saga I-VIII*
- Philip Pullman  
– *Den mörka materian I-III*
- J.K. Rowling  
– *Harry Potter I-VII*
- J.R.R. Tolkien  
– *Härskarringen del I-III* (även filmerna)

## TV-SERIER

- *Once Upon a Time säsong 1 episod 1* (eller säsong 1 i sin helhet)
- *Grimm säsong 1 episod 1*

## DATORSPEL

- *Zelda III – A Link to the Past* (SNES)
- *Drakan: Order of the Flame* (PC)
- *Chrono Trigger* (SNES)
- *Fallout* (del 1, PC)

## FILMER

- *Pans labyrint*
- *Labyrinth*
- *Harry Potter och de vises sten*
- *Chronicles of Narnia – The Lion, the Witch and the Wardrobe*
- *Spirited Away*
- *Applesseed* (2004)
- *The Matrix*
- *Star Wars ep IV-VI* (eller enbart ep IV)

## MYTER

- Maj Samzelius  
– *Monster och hjältar på himlavalvet 1-4* (antika Greklands mytflora)
- Maj Samzelius  
– *Gudar, trollkarlar och vidunder 1-3* (fornnordiska och samiska myter, Kalevala)
- Peter Madsen  
– *Valhall* (seriealbum)
- *Barnens bibel*
- *Beowulf*
- *Odysseen*
- *Gilgamesh-eposet*
- *Bibeln*

## FÖR LÄRAREN

- Joseph Campbell  
– *The hero with a thousand faces*
- David Day – *Tolkien's ring*
- John-Henri Holmberg  
– *Fantasy*
- Janet Murray  
– *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*
- Vladimir Propp  
– *Morphology of the Folktale* (eller sammanfattningen i Maria Nikolajevas *Barnbokens byggklossar*)
- Bo Renberg – *Bra skrivet Väl talat*
- Anders Öhman  
– *Populärlitteratur* (främst kap 1+6)

# BILAGA 2

## DIDAKTISKT MATERIAL

### MOMENT II

Lista på texter, se *Bilaga 1*

### MOMENT III

Diskussion/litteratursamtal. Hur är berättelserna lika, och varför? Vad är det egentligen med fantasy som lockar så många? Vad lockar/lockar inte dig? Diskutera, använd Öhmans fem läsarter som brandfackla.

### MOMENT IV

Föredrag, se *Bilaga 5*

### MOMENT V

Hitta andra texter som kan ha utgjort inspiration till följande verk (ett verk/grupp). Redogör tydligt för vad som utgör kopplingen mellan de olika texterna. Försök också analysera verken utifrån monomyten/Propps karaktärer.

- *Harry Potter och de vises sten*
- *Häxan och lejonet*
- *Sagan om Ringen*
- *Oh Brother, where art thou?*
- *Pans labyrint*

### MOMENT VI

Välj en av följande uppgifter:

- Berätta valfri myt med egna ord. Berättandet ska ske i förstaperson.
- Skriv en egen modern version av valfri myt, t. ex. Tor besöker Utgårdaloke på 2000-talet
- Skriv en alternativ händelseutveckling av en myt, t. ex. vad skulle ha hänt om Orfeus inte vänt sig om? Vad hade hänt i landet i fjärran om Mio inte kommit dit?
- Skriv en helt egen myt utifrån det etablerade mönstret.

### MOMENT VII

Utvärderingsmall för temat.

1. Vilken text valde du? Varför?
2. Vilken av uppgifterna under temat var bäst? Vilken var sämst? Varför?
3. Tycker du att du deltog lagom mycket i grupparbetet?
4. Vad tycker du är det viktigaste du har lärt dig under tema-arbetet?
5. Vad tyckte du om lärarens insats under temat?
6. Övrigt – finns det något annat du vill säga eller tycka om temat?



# BILAGA 3

## JOSEPH CAMPBELL – THE HERO WITH A THOUSAND FACES

Detta är enbart sammanfattningar och stödanteckningar och gör inga som helst anspråk på att fullständigt återberätta Campbells bok. Snarare tvärt om, enda chansen att få ta del av den perspektivrikedom och fullighet som finns i originalet är att läsa just – originalet. Denna text behandlar dessutom bara bokens del I, som handlar om hjälten äventyr i myten, och inte del II som handlar om hur universum skapas, utvecklas och går under.

### INTRODUKTION

Myten är en storbildsprojektion av en kulturs drömmar. Vi vet redan från början att resan kommer att kräva kamp, men det kommer också att finnas skönhet. Behovet av sagor har varit tydligt i alla tider, och så också driften att berätta sagorna. Berättelserna som västvärldens barn av idag har tillgång till är torftiga i jämförelse med den rika mytfloran ur historien. I stamfolk anses sagan innehålla visdom, men vi har förvisat den till barnkammaren. Sagans väsen har alltid varit ett verktyg för att ordna tankar och för att komma vidare i livet.

### PROLOG: MONOMYTEN MYTER OCH DRÖMMAR

Myter och symboler världen över är snarlika under ytan. Mytologins symboler är inte tillverkade utan kommer ur vårt psyke och bär inom sig kraften av sitt ursprung så som en vattendroppe innehåller hela havets smak. Efter ungdomen är det inte livet som är svårigheten utan döden. Initiationsriter understöder de symboler som hjälper oss att mogna, och utan dessa riter uppträder de t.ex. i drömmar – drömmar är vars och ens personliga myt. Hjälten är den generella människan: han har passerat sina historiska och samhälleliga gränser och gränserna för den mänskliga formen. Hans uppgift är att uppnå upplysning om "det återfödda livet" för att sedan upplysa den övriga mänskligheten.

### TRAGEDI OCH KOMEDI

Då moderna människor alla har upplevt misslyckande och förlust och kan identifiera sig med det har tragedin en högre status än komedin (annat än som satir). Sagor med lyckliga slut är förpassade till barnkammaren trots att de i den äldre världen ansågs innehålla en "djupare sanning". Tragedin splittrar de bekanta formerna och vårt förhållande till dem, komedin är ett uttryck för den vilda

och bekymmersfria livsglädjen. Dessa två hänger ihop som ett mytologiskt tema i ett nedåtgående och ett uppåtgående (kathodos och anodos) vilket tillsammans bygger upp helheten av en uppenbarelse som är livet, och som individen måste känna och älska om han ska bli renad från synd och död. Det är mytologins roll att visa på denna väg från tragedi till komedi. Sagans och mytens hjältes fysiska triumfer representerar egentligen psykologiska triumfer.

### HJÄLTEN OCH GUD

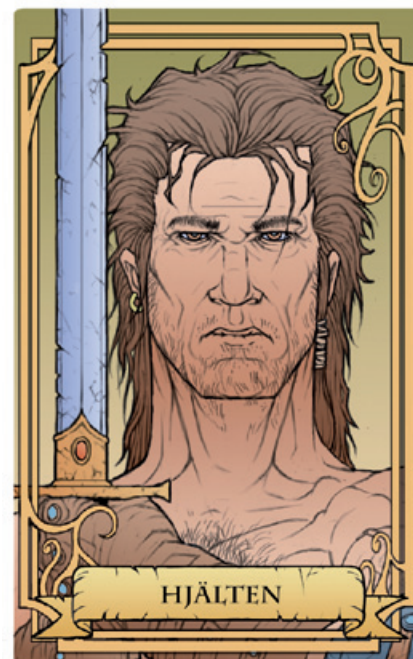
Monomyten är standardvägen i de mytologiska äventyren, där *separation – intiation – återvändande* utgör kärnan.

*En hjälte beger sig av från den vardagliga världen och in i en zon av övernaturliga under: där möts fantastiska krafter och en seger vinnas: hjälten återkommer med kraften att göra livet enklare för sina medmänniskor.*

Hjälten och/eller världen lider av en brist. I sagor kan denna brist vara så liten som saknaden av en särskild guldring, medan det också kan handla om hela världens fysiska och spirituella liv som står och faller med hjälten. Sagan representerar ofta ett personligt mikrokosmos och seger nås med fysisk handling, medan myten representerar hela samhällets makrokosmos där det är moraliska storverk som är avgörande. Den kosmogoniska cykeln presenteras förbluffande överensstämmande i heliga skrifter från alla kontinenter.

### VÄRLDENS NAVEL

Hjälten lyckade äventyr gör att livskraft åter flödar fritt genom världen. Världens navel är den plats där evighetens energi tar sig in i världen, t. ex. Jesu kors eller den plats där Buddha blir upplyst. Den store mytologiska hjälten är inte bara en rättfärdig man – rättfärdighet är bara en pedagogisk introduktion till den kulminerande insikten. Vilken plats som



helst kan agera världens navel – axis mundi – eftersom Gud finns överallt. Ett tempel avspeglar världens navel, och inträdet i templet avspeglar och återupprepar hjälten resa.

### DEL 1 - HJÄLTENS ÄVENTYR KAPITEL I: AVRESA

#### 1. ÄVENTYRET KALLAR

Äventyr kan initieras av rena misstag, men Freud har visat att misstag ofta är konsekvenser av undertryckta behov och önsknings. *Avsändaren* är ofta en obehaglig figur, för han kommer från det mörka undermedvetna, men följer man honom kommer man att hitta juveler där nere – de representerar det avvisade, det förnekade, det okända. Kallelsen till äventyret påvisar att ödet har kallat hjälten och flyttat hans spirituella tyngdpunkt från det kända samhället till en okänd zon. Hjälten kan gå frivilligt (t.ex. Theseus) eller på ett eller annat sätt bli tvingad (t.ex. Odysseus).



## 2. AVVISANDET AV KALLELSEN

Avvisandet konverterar äventyret till sin motsats. Instängd av hårt arbete, tristress och "kultur" förlorar den potentielle hjälten sin kraft och blir till ett offer som måste räddas. Att vågra äventyret är att vågra ge upp om sin egoism. Man kan dock få en andra chans - "Not all who hesitate are lost".

## 3. ÖVERNATURLIG HJÄLP

För de som inte avvisar kallelsen kommer det första mötet på resan att bli en beskyddande figur (ofta en liten tant eller gammal gubbe) - *hjälparen* - som förser hjälten med amuletter mot de krafter han har emot sig. Denna är ofta en kvinna, t.ex. Ariadne, Dantes Beatrice, Fausts Helena av Troja, eller i kristna legender ofta en jungfru. Det kan också vara en man, t.ex. Hermes/Merkurius, Toth, Den helige ande eller Dantes Virgilius. Hjälparen representerar den välvilliga, skyddande kraften hos ödet. Han har svarat på sin egen kallelse och följer modigt hjälten allt eftersom äventyret utvecklar sig och konsekvenserna blir uppenbara. Vid hjälparens sida finner hjälten det undermedvetnas kraft.

## 4. KORSA DEN FÖRSTA TRÖSKELN

Med det personifierade ödet som guide och hjälp går hjälten vidare i sitt äventyr tills han finner tröskelns väktare vid ingången till det magiska landet. Faror lurar där, utanför vår kända domän och "den vanliga människan" upplever inte ett behov av att lämna denna och skyddas därmed av väktaren. Dessa okända regioner är för människan ett fritt fält att projicera sitt undermedvetna på, varvid monstren i den okända zonen representerar våra undermedvetna rädslor. Hjälten övervinner väktaren genom att överge sitt ego och det fysiska planet och med hjälp av sin kunskap kan han passera och därmed även öppna dörren för alla andra.

## 5. I VALENS MAGE

Passerandet av den magiska tröskeln är en förflyttning in i en sfär av återfödelse. Hjälten har istället för att erövra tröskelns makt blivit upptagen i det okända och kan verka förlorad/död. Passerandet av tröskeln är en form av självutplåning. Istället för att passera utåt, bortom den synliga världen, går hjälten inåt för att bli återfödd. Här symboliserar myternas tempel, kistor, landet bortom och valens mage alla Världens navel - gargoylerna vid templets ingång är tröskelns väktare. Hjälten som släppt greppet om sitt ego kan fritt passera mellan världarna och däri ligger hans makt att rädda människorna - han kan visa att det är ofarligt.

## KAPITEL II: INITIATION

### 1. PRÖVNINGARNAS VÄG

Efter att ha passerat tröskeln rör sig hjälten i ett drömlandskap av märkligt flytande, tve tydiga former, och där han måste överleva en rad prövningar. Detta är favoritfasen av det mytiska äventyret och har producerat en hel världslitteratur av mirakulösa test och prövningar. Hjälten får hjälp av råd, amuletter och hemliga hantlangare till sin *hjälpare*, som det är möjligt att han inte möter förrän här (jfr Amor och Psyche). I mystikernas världsbild är detta det andra steget på Vägen - processen av att upplösa, överkomma och förändra våra barnsliga bilder av vårt personliga förflutna, att bli vuxen. Tidigare generationer guidades genom dessa psykologiska faror av symboler och spirituella övningar i sina mytologiska och religiösa arv, men idag måste vi möta detta ensamma, eller i bästa fall med bara improviserad och inte speciellt effektiv hjälp. Detta är den moderna, "upplysta", människans problem, som har rationaliserat bort alla gudar och demoner. Hjälten, vare sig gud eller gudinna, man eller kvinna, i myt eller dröm, upptäcker och införlivar i sig sin motsats (en del av sig själv) antingen genom att sluka eller att bli slukad. Bit för bit bryts hans motstånd ned. Han måste ta avstånd från sin stolthet, sin rättrådighet, skönhet och sitt liv, buga sig och underkasta sig det fullkomligt oacceptabla. Då finner han att han och hans motsats inte är skilda utan en och samma kropp. Det här är en fördjupning av problemet vid den första tröskeln, och det återkommer gång på gång - drakar måste dräpas och barriärer passeras igen och igen...

### 2. MÖTET MED GUDINNAN

Det ultimata äventyret, när alla barriärer och troll har övervunnits, representeras oftast av bröllopet mellan den triumferande hjälten och Gudinnan - Världens Drottning. Den sovande jungfrun, t.ex. Törnrosa, är svaret på alla våra önskningar - moder, syster, brud och älskarinna. Men det finns även farliga kvinnobilder - frånvarande, begränsande, bestraffande och åtrådade men förbjudna. Begreppet den Universella Modern (Moder Jord) ger kosmos kvinnliga drag. En naturlig koppling: ett barns relation till sin mor liknar en vuxens relation till den materiella världen. Kvinnan, i mytologins bildspråk, representerar den totala kunskapen. Hjälten är den som lär sig. En äkta hjälte ska vara utrustad med ett varsamt hjärta - "gentle heart" - bara med varsamhet kan kvinnan bli förstådd och rätt bemött. Mötet med Gudinnan är det sista testet av hjälten talang för att vinna kärlekens

gåva, som är livet självt. Förhållandena kan såklart även vara omvända, se t.ex. "Amor och Psyche".

### 3. KVINNAN SOM FRESTERSKA

Det mysticistiska bröllopet med den gudomliga världsdrottningen representerar hjälten totala bemästrande av livet: för kvinnan är livet, och hjälten är dess kännare och mästare. Hjältens prövningar har stärkt och förfinat hans medvetande så att han kan ta bruden-modern-förgöraren i besittning och därmed bli ett med sin far. Detta kan verka avlägset från vardagen, men våra misslyckanden att hantera världen runt omkring oss bottnar i en begränsning av medvetandet. Inom psykoanalysen blir analytiken vår hjälpare på resan genom vårt medvetande. Vi vill gärna skönmåla tillvaron och vill inte acceptera den köttsliga aspekten i vår bild av oss själva utan tillskriver denna fulhet någon annan. När vi för ett ögonblick inser detta blir livet, och kvinnan som symbol, outhärdligt för vår "rena" själ. Den som söker livet bortom livet måste ta sig bortom kvinnan/den köttsliga världen, övervinna hennes frestelser, och upplyfta sig till det obefläckade bortom. Så länge hjälten begränsas av de köttsliga aspekterna av sig själv är inte kvinnan seger utan nederlag, inte den jungfruliga gudinnan utan syndens drottning.

### 4. FÖRSONING MED FADERN

I de flesta mytologier skildras bilderna av nåd och medkänsla lika livligt som de av dom och vrede, så att balansen upprätthålls och hjärtat leds snarare än tvingas på rätt väg. Att ge fadern en troll-lik aspekt är en reflex av offrets eget ego. Försoningen (atonement = at-one-ment) består inte av mer än att överge den egengenererade bilden av fadern som ett dubbelt monster - draken man tror är Gud (överjaget) och draken man tror är Synd (det undertryckta Detet). Men detta kräver att man överger sitt fasta grepp om sitt eget ego och det är själva svårigheten. Om man litar på faderns medkänsla upplöses de hemska trollen. Det är i denna process som hjälten kan få hopp och tröst från en hjälpsam kvinnofigur, vars magi skyddar honom från faderns ego-hotande initiation. När man inte kan lita på den skrämmande fadern måste man lita på någon annan. Vare sig han vet det eller inte och oavsett hans position i samhället är fadern den initierande prästen genom vilken den unge passerar in i den större världen. Modern och fadern står båda både för ont och gott: sonen står mot fadern i kampen om att härska över universum, dottern står mot modern i kampen om att vara universum. Initiationsriten ger den unge tillfälle att om-





värdera sitt förhållande till föräldrarna. Först när sonen är vuxen nog att ha övergett alla personliga motiv som självförverkligande, personliga preferenser etc. kan han överta faderns ämbete. Sonen återföds och blir själv fadern. Initiationsriter i olika kulturer involverar ofta att man äter "faderns" kött och blod (till exempel nattvarden vid konfirmationen) och därmed blir en del av männens värld. Faderfiguren är motsägelsefull, innehåller dikotomier som gott och ont, liv och död, glädje och smärta. "Mysteriet med den själv motsägande fadern." Meningen med detta är att den nåd som genomsyrar universum är samma energi som den förstörande blixten, och i sig oförstörbar. Den dubbla fadersfigurens budskap är samtidigt "livet är fyllt av sorg" och "livet måste gå vidare". I alla teologiska system finns en akilleshäla, en kunskap som aldrig kan bli helt känd. Hjältens uppgift är att utrota denna faderns hemlighet - denna brist. Problemet i mötet med fadern är att vara öppensinnad bortom skrällen, för att kunna förstå hur universums tragedier är bekräftade av storheten i att Vara. Hjälten överskrider livet och dess egenartade blinda fläck och för ett ögonblick skymtar han källan - han ser faderns ansikte och de båda försonas och blir till ett. För sonen som verkligen har lärt känna fadern är smärtan och prövningen i livet lätt att bära: världen är inte längre ett tårarnas land utan en välsignad manifestation av Närvaron.

## 5. GUDOMLIGANDE - APOTHEOSIS

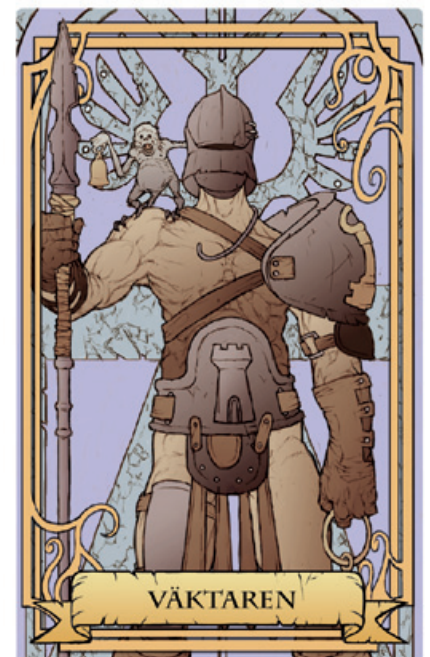
Det gudomliga tillstånd som den mänskliga hjälten uppnår när han har passerat bortom okunnighetens sista skräck. Detta är en förlösningspotential som finns i oss alla och som alla kan uppnå genom hjälteskap. Gud skapade människan androgyn, uppdelningen i man och kvinna symboliserar fallet från perfektion till dualism, vilket gav syndafallet: dualiteten mellan ont och gott. Detta är en av de grundläggande skapelsemyterna: evighet blir tid, det hela blir två och sedan flera, och genom enandet av de två skapas nytt liv. Detta är början av den kosmogoniska cykeln och avslutningen av hjälten värv, då det delade åter blir ett, det gudomliga återskapat och visdomen återvunnen. Barnens förhållande till modern är paradiset, fadern är en inkräktare och därmed den arketytiska fienden. Impulsen att förstöra fadern transfereras till allmänt våld. Män skyddar sig från sönerns ilska genom att projicera den på utomstående, till exempel en främmande stam. De två principerna delas därmed upp. Istället för att rena sitt eget hjärta försöker fanatikern rena hela världen. Villkorslös kärlek är synonym

med den lyckade erövringen av ego. Som gudomligad blir vi inte Guds krigare utan får en insikt om att Gud finns i alla människor, och alla människor är bröder. Gränsen mellan gott och ont suddas ut.

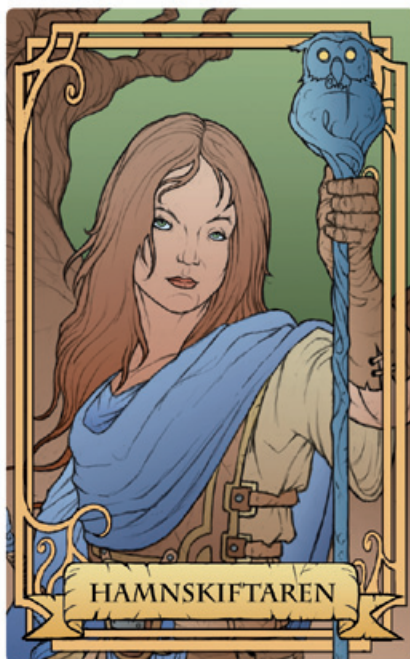
Mötet med gudinnan och enandet med fadern kan te sig som motsatser, men möts i verklighetens androgynitet och är två sidor av samma mynt. Fadern visar sig vara androgyn och i båda fallen visar det sig att det hjälten skulle finna var sig själv. Distinktionen mellan livet och lösandet från livet, åtrå, fiendskap och vanföreställningar utrotas. Orientaliska myter rör sig ofta nära psykologi och metafysik: dessa mytologiska doktriner stämmer väl överens med Freuds lära om psykoanalys. Dock syftar psykoanalysen till att inlemma patienten i de vanföreställningar hans samhälle erbjuder, medan den religiösa läran vill få individen att gå bortom dessa vanföreställningar. De som vet inte bara att det eviga lever inom dem, men att vad de och alla andra levande ting är är evigt, lever i de önskeuppfyllande trädens dunge, dricker odödlighetens brygd och hör överallt evighetens harmoniska musik. Naturen själv predikar detta för oss när vi är beredda att lyssna. Den bisexuella/androgyna formen är en symbol för samhörigheten mellan tid och evighet (manligt/kvinnligt, yin/yang, mörker/ljus etc.). I enandet skapas världen, där allt är temporärt och evigt.

## 6. DEN ULTIMATA GÅVAN

En hjälte som utan problem löser sin uppgift är redan en övermänniska - exempelvis född till kung, eller redan gud. Den utvalde möter inga hinder och misstar sig inte där den "vanlige" hjälten skulle ha gjort det. En vanlig variant av den ultimata gåvan är den gudomliga förplägnaden som aldrig tar slut: ymnighetshornet, ambrosia, Särinner etc.; mjölk från paradiset bröst. Gudarna och gudinnorna ska då förstås som förkroppsligare och väktare av detta Ultimata Elixir, men de är inte själva dess primära form. Vad hjälten söker genom sitt samröre med dem är därför inte gudarna och gudinnorna själva utan deras nåd, eg. kraften som upprätthåller dem. En mirakulös energisubstans som utgör till exempel Zeus blixtar. Dess väktare vågar bara ge elixiret till den som visat sig värdig. Om gudarna är för stränga eller för försiktiga måste hjälten lura av dem skatten, som exempelvis Prometheus. Den gåva som dyrkaren får är alltid anpassad till hans egen storhet och naturen av hans innersta önskningar: gåvan är helt enkelt en symbol för livsenergin, som tar form utifrån varje individs behov. Smärtan av att bryta igenom personliga begränsningar är smärtan av att växa som människa.







## KAPITEL III: ÅTERVÄNDANDE

### 1. VÄGRAN ATT ÅTERVÄNDA

När hjälten sökande har fullgjorts, genom att nå källan, eller genom nåd från någon man eller kvinna, människa, djur eller personifiering, måste hjäten ändå återvända med sin livsomvandlande trofé. Nu ska han, enligt monomyten, använda den för att förnya/återföda världen. Ofta vägrar hjälten att axla detta ansvar. Vissa väljer istället att helt dra sig undan från världen.

### 2. DEN MAGISKA FLYKTEN

Om hjälten genom sin triumf vinner gudarnas välsignelser och sedan blir beordrad att återvända till världen med sitt elixir för att återbygga samhället stöds detta avslutande kapitel av äventyret av alla de krafter hans övernaturliga beskyddare har. Har hjälten däremot stulit sin trofé mot väktarens vilja blir denna slutfas en jakt. I det senare fallet kan den flyende hjälten lämna efter sig föremål som svarar för hjälten och som fördröjer jakten. Det kan också vara hinder som den flyende hjälten kastar bakom sig. Kostnaden för detta kan vara hög (som exempelvis för Jason). Det är inte mänskligt misslyckande eller övermänsklig framgång utan mänsklig framgång som är vad som ska visas oss. Det är problemet i krisen med återvändandets tröskel.

### 3. RÄDDNINGEN UTFRÅN

Hjälten kan behöva föras tillbaka från sitt övernaturliga äventyr, världen kan behöva hämta honom. Vem som kastat av sig världens bördor vill återvända? Detta visar på att hjälten övernaturliga hjälp fortfarande är i aktion. Istället för att hålla fast vid och rädda sitt ego, som i den magiska flykten, förlorar hjälten det och återfår det ändå genom nåd.

### 4. KORSANDET AV ÅTERVÄNDANDETS TRÖSKEL

Oavsett om han räddas utifrån, drivs ut inifrån eller bärs på sin väg av gudomligheter måste hjälten med sin trofé ändå återinträda till den verklighet där människor som bara är delar upplever sig vara hela. Han måste med sitt ego-splittrande elixir möta samhället och förnuftiga frågor, förakt och bra människor som inte kan förstå. Hjälten reser från den mänskliga världen till den gudomliga och genomför sitt uppdrag, men sedan måste han återvända. Gudarnas värld är inget annat än en glömd dimension av vår egen, och att utforska den är poängen med hjälten resa. Nu måste hjälten föra ut sitt budskap, men det är lika svårt som att representera multidimensionella figurer i tre dimensioner. Det första problemet är att acceptera, efter en upplevelse av en vision av fullkomlighet, de förgångliga sorger och glädjeämnen, banaliteter och

obsценiteter som utgör livet som verkliga. Som drömmar man minns i dagens ljus kan verka löjliga var omvälvande under natten, kan poeten eller profeten inse att han framstår som en idiot framför en jury av nyktra blickar. Det är enkelt att stämpla hela samhället som förtappade, dra sig tillbaka till sin himmelska grotta och låsa dörren. Den överlevande hjälten måste, för att avsluta sitt äventyr, överleva sammanstötningen med världen. Problemet är att upprätthålla den kosmiska ståndpunkten i ansiktet på en världslig smärta eller lycka. Smaken av den temporära kunskapens frukter distraherar anden från koncentrationen på centrum till den perifera krisen i nuet. Perfektionens balans går förlorad, hjälten faller.

### 5. HERRE ÖVER TVÅ VÄRLDAR

Friheten att passera mellan de två världarna utan att förorena den enas principer med den andra, är den sanne mästarens märke.

### 6. FRI ATT LEVA

Resultatet av den mirakulösa passagen och återvändandet. När man upplever att man lever på andras bekostnad vill man ta livet av sig eller intala sig att man är speciell och inte gör det, som alla andra gör. Mytens mål är att upphäva behovet av sådan okunnighet genom att få till en försoning mellan individens medvetande och den universella viljan.

# BILAGA 4

## CAMPBELL OCH PROPP (KORT-KORTA VERSIONEN)

### PROPP OCH SAGANS MORFOLOGI

Morfem är spåkets minsta byggstenar, och den ryske formalisten Vladimir Propp försöker i *Sagens morfologi* etablera den ryska folksagens minsta byggstenar. Vad han kommer fram till känns bekant både från våra västerländska folksagor och från modernare berättelser som film, datorspel och fantasyromaner. Propp definierar 31 *funktioner*, händelser som bygger upp berättelsens intrig, t. ex. "hjälten får tillgång till ett magiskt hjälpmedel" eller "hjälten och skurken konfronteras med varandra". Propp hävdar också att dessa funktioner alltid uppträder i en bestämd ordning (även om alla funktioner inte finns med i alla berättelser). Hjälten får alltid tillgång till sitt magiska hjälpmedel innan han och skurken konfronteras. Sagan har också, enligt Propp, 8 fasta roller: hjälten, givaren, hjälparen, prinsessan, prinsessans far, avsändaren, skurken och den falske hjälten. Alla roller behöver inte finnas med i en berättelse, och ibland kan samma person uppta flera roller, t. ex. magikern som ger hjälten ett svärd och sänder ut honom på sökandet efter prinsessan. Ibland kan samma roll upptas av flera personer, t. ex. i *Zelda: A Link to the Past*, där vi tar kål på den onde trollkarlen Agahnim varpå den ännu ondare trollkarlen Ganon omedelbart tar hans plats.

### CAMPBELL OCH MONOMYTEN

Joseph Campbell är en kändis inom myt-forskningen, och hans bok *The hero with a thousand faces* har till exempel använts som inspiration till *Star Wars*-filmerna. Campbell hävdar här att många av världens myter kan, om man abstraherar lite (eller mycket), sammanfattas i en enda myt – monomyten. Den lyder (i min översättning) så här:

*En hjälte ger sig av från den vardagliga världen och in i en zon av övernaturliga under: där möts fantastiska krafter och en seger vinnas: hjälten återkommer med kraften att göra livet enklare för sina medmänniskor.*

Nu är ju dock denna bok mer än 350 sidor, så resonemanget är ju förstås lite mer utvecklat. Framför allt så tar Campbell exempel ur myter och sagor från hela världen, allt från *Bibeln* till berättelser kopplade till maoriska initationsriter. Han beskriver utvecklat och ingående alla stegen i myten, som börjar med att hjälten kallas till äventyr. Hjälten kan då

välja att hörsamma kallelsen, eller att vägra. En vägrande hjälte reduceras ofta till en ordinarie människa som själv behöver räddas, men ibland kan han få en ny chans att hörsamma kallelsen (till exempel Aragorn i *Sagan om Ringen*). När hjälten har hörsammat kallelsen möter han snart sin extraordinäre "hjälpare" (jfr Propp), ofta en vis gammal man eller kvinna som stödjer och hjälper hjälten under de kommande prövningarna. Garion har Belgarath, Dante har Virgilius och Luke Skywalker har Obi-Wan Kenobi. Nu kommer hjälten snart till tröskeln till det magiska landet. "Det magiska landet" är en tillvaro som tydligt skiljer sig från hjälten tidigare vardag, ofta gäller andra lagar, regler och villkor för livet där. Tröskeln vaktas inte sällan av en väktare, som ser till att bara den värdige släpps in, och att ingen oskyldig snubblar in av misstag. Efter att väktaren besegrats, ofta genom en osjälvisk handling, får hjälten tillträde till det magiska landet. Detta ska förstås tolkas metaforiskt – för att kunna flyga till Landet Ingenstans måste man övertyga Peter Pan att man är värdig, och för att kunna inträda i en jedi transcendentala verklighet måste Luke övertyga Yoda att han är värdig att få undervisning (här lyckas hjälten som bekant bara med stöd av hjälparen Obi-Wan Kenobi).

När tröskeln har passerats konfronteras hjälten med en rad av prövningar av samma typ som den vid tröskeln. Denna "Prövningarnas Väg" är ofta vår favoritdel av berättelsen och är upphov till en hel världslitteratur av mirakulösa utmaningar. Hela syftet med dessa prövningar är att hjälten ska mogna och stärkas och bli redo för nästa fas – den ultimata utmaningen. Den kan vara utformad på några olika sätt, men om hjälten har varit läraktig under sin resa och mognat till en vis människa så kommer han att övervinna svårigheten, och då vinna det ultimata priset. Priset ser också lite olika ut, men kontentan är att det gör världen till en bättre plats: i sagorna får hjälten prinsessan och halva kungariket, i *The Matrix* ger Neos insikt honom makt att stå emot agenterna, och Tassadar offerar modigt sig själv och kraschar sitt rymdskepp Gantrithor för att utrota ärkefienderna zerg i slutet av datorspelet *StarCraft*. Efter avslutat värv återvänder ofta den mytiska hjälten till den "verkliga världen", där han började, och ibland har han lite svårt att passa in där, eftersom hans stora äventyr har format honom och fått honom att se andra saker som viktiga än vad omgivningen ser. Den äkta hjälten klarar dock av även denna återresa.





# BILAGA 5

## FÖREDRAG OM MONOMYTEN

Nu vet vi ju lite av vad Harry Potter och Mio, min Mio har gemensamt, men tror ni att de har något gemensamt med Jesus? Eller Buddha? Eller Neo i *Matrix*? Och kan det vara så att Neo och Buddha har något gemensamt? Det ska jag försöka reda ut nu, vi ska börja med en gubbe som heter Joseph Campbell. Han skrev en bok 1949, som heter *the Hero with a thousand faces*. Det kanske inte låter så himla spännande, men den har faktiskt inspirerat till en massa intressanta saker, *StarWars-filmerna* till exempel. I alla fall så gillade den här Campbell myter, och samlade ihop massor med myter från hela världen och han säger att många av världens myter, och då pratar vi om allt mellan *Bibeln* och berättelser som hör till maorifolkets ritualer, har väldigt många likheter. Han sammanfattade allt det här som var gemensamt och kallade det för monomyten, och det är den jag har tänkt berätta om nu. Campbell ritade sin monomyt på det här sättet, och den handlar om en hjälte, som ger sig av från den vanliga världen in i ett märkligt, övernaturligt ställe, där han vinner en seger, och sedan kan han komma tillbaka till den vanliga världen och göra livet lättare för alla människor. Det börjar här uppe, när hjälten blir kallad till äventyr. Harry Potter får ett brev, Bo Vilhelm Olsson i *Mio, min Mio* hittar en ande i en flaska och barnen i *Häxan och lejonet* hittar det magiska landet Narnia i en garderob. När de har bestämt sig för äventyr passerar de gränsen till det magiska landet, Harry Potter hamnar ju på Hogwarts och Mio min Mio i landet Utanför, och de skaffar sig vänner som hjälper dem när det blir svårigheter. De träffar också ofta någon som är gammal och vis, som ger dem kloka tips och råd och kanske ett magiskt föremål som kan hjälpa dem - både Mio och Harry Potter får osynlighetsmantlar! Sedan möter de på svårigheter, både stora och små, farliga och mindre farliga, i Harry Potter var det flygande nycklar och schackbräden och vad det nu var.. och till slut står de öga mot öga med superskurken! Här! Om hjälten då är modig och klok och godhjärtad och kommer

ihåg allt han har lärt sig på vägen, så kommer han att vinna, även om det ser mörkt ut. Det är här vi får se coola ljussvårdsfajter mellan Luke Skywalker och Darth Vader... och sedan, när hjälten till slut har vunnit, kan han åka hem igen, och nu har han blivit en bättre människa och han har ofta med sig något som kommer att göra världen till ett bättre ställe, till exempel har Mio med sig alla de bortrövade barnen hem igen.

Nu har jag ju tagit en massa exempel från dom böckerna som ni har läst, men som jag sa innan så säger den här mytforskaren Campbell att det här är en mall som gäller för myter från hela världen, och kom ihåg att han skrev sin bok femtio år innan *Harry Potter* kom ut! Jag menar inte heller att hon som har skrivit *Harry Potter* har kopierat, utan att det här är en så vanlig berättelse att vi inte tänker på det.

Men som sagt, det här funkar ju även på lite äldre berättelser. Theseus till exempel, var en hjälte man berättade om i det antika Grekland. Kungen i Aten, där han bodde, var tvungen att skicka en massa unga män och kvinnor till Kreta vart sjunde år, för annars skulle det bli krig. Och ungdomarna som skickades till Kreta blev mat åt den fruktansvärde Minotaurus, som bodde i labyrinten där. Theseus, hjälte som han är, ber att få vara en av de utvalda unga männen och åker med de andra på skeppet till Kreta. På vägen får han en lysande lagerkrans av Amfitrite, havets drottning, och när han kommer till Kreta blir han direkt vän med prinsessan Ariadne, och av henne får han ett garnnystan. Sedan måste han ta sig genom labyrinten, som var så farlig att till och med han som byggde den blev fast därinne och i mitten väntar monstret Minotaurus. Med hjälp av ljuset från kronan tar han sig dit och kan besegra Minotaurus och sedan med hjälp av Ariadnes tråd hitta ut och ta med sig de andra ungdomarna tillbaka till Aten. Det är typiskt för både myter och sagor, att man ofta kommer tillbaka dit man började, men nu är någonting som var fel förut rätt.

