

# By The Old Gods and The New

*A study of magic and religion in Game of Thrones*

Jan Marius Bjørnebo Ringstad



Våren 2018

UNIVERSITETET I BERGEN

Institutt for arkeologi, historie, kultur- og religionsvitenskap





# *By The Old Gods and The New*







# Abstract

The HBO-series *Game of Thrones* is a popular culture phenomenon. Like most products of the fantasy genre, it contains amazing and fascinating people and creatures, some of which are closely linked to magic and the supernatural. In this fictional world people practice different types of religions and worship a lot of different Gods.

In this thesis, I will analyze how the notion of real, and demonstrably working magic, affects the characters' religious beliefs. Does a certain connection to magic confirm or legitimize the validity of a religion?

The analysis will predominantly address the three largest and most influential religions in Westeros. This being The Old Gods of The Forest, The Lord of Light, and The Faith of The Seven. Through selected scenes from the TV series, it will be assessed whether the presence of magic leads the religion to be perceived as more genuine than before, or at least more genuine than religions with no connection to magic or the supernatural. As the analysis will show, religions with a direct connection to magic appear to be more relevant, both in terms of religious support and political power.

In conclusion to the text, it will be discussed whether the same results will be applicable to other fantasy products with a similar take on magic and religion, or if these findings only relate to the fictional world of *Game of Thrones*.



# Forord

Først og fremst vil jeg takke min veileder Sissel Undheim, som gjennom denne prosessen alltid har vært tilgjengelig, og til stor hjelp. At du har brukt timer av din egen tid til å både lese og kommentere setter jeg utrolig stor pris på. Tusen takk!

Å sette seg så grundig inn i et materiale som en oppgave på denne størrelsen krever er utfordrende, men samtidig er det en prosess som er utrolig lærerik og inspirerende. For å ikke drukne totalt i egne ord og tanker er det greit at man ikke alene på denne reisen, og jeg vil derfor også takke for alle kommentarer, tilbakemeldinger, tips og råd som har kommet fra både mine medstudenter og de ansatte ved UiB gjennom alt fra symposium til sosiale samlinger.

Jeg vil til slutt benytte anledningen til å takk alle mine venner som med (mer eller mindre) fri vilje har sagt seg villig til å lese, kommentere og diskutere både saklige og helt usaklige poenger og problemstillinger.



# Innholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>Innledning</b>	<b>1</b>
1.1	Kontekst og hypotese	1
1.2	Problemstilling	2
1.3	Tematisk introduksjon – Religion og populærkultur	3
1.4	Spesifisering og avgrensning av kildematerialet	5
1.5	Metode, teori og struktur	5
1.5.1	Metode	5
1.5.2	Teori	6
1.5.3	Struktur	7
<b>2</b>	<b>Teori: Religion og magi</b>	<b>8</b>
2.1	Religion	8
2.1.1	Problematisk begrep i konstant utvikling	8
2.1.2	Å velge/tilpasse en definisjon for studiet	10
2.1.3	Forestilt religion	12
2.2	Magi	15
2.2.1	Magi: fra-til	15
2.2.2	Å konkretisere magi – Magiske fenomener	16
2.3	Forholdet mellom magi og religion	21
<b>3</b>	<b>Populærkultur</b>	<b>23</b>
3.1	Hva er populærkultur?	23
3.2	Fantastisk populærkultur	24
3.3	Populærkultur og Religion: TV og Film	25
3.4	Populærkultur som religion	26
3.5	Fantastisk populærkultur og magi	28
3.6	Game of Thrones og magi: Less is more	29
<b>4</b>	<b>Kontekst: Game of Thrones</b>	<b>31</b>
4.1	Hva er GoT?	31
4.1.1	George R. R. Martin: Kontekst, religion og magi	31
4.2	Hva skjer i Game of Thrones (Westeros)?	33
4.3	Religioner i Westeros og Essos	35
4.3.1	The Old Gods of The Forest	36
4.3.2	The Lord of Light aka. R'hllor	38
4.3.3	Faith of The Seven	40
<b>5</b>	<b>Hvordan tolke film og TV?</b>	<b>43</b>
5.1	Visuell formidling	43
5.2	Modellen	44
5.2.1	Utvalg av scener – Hvorfor disse?	45
5.2.2	Handling	46
5.2.3	Karakterene – Hvordan påvirkes de?	47
5.2.4	Visuelle inntrykk	48
<b>6</b>	<b>Analyse av magi og religion i Game of Thrones</b>	<b>51</b>
6.1	The Old Gods (of the forest)	51
6.1.1	Religion og tradisjon	51
6.1.2	Klarsynthet	53

6.1.3	Reise i tid.....	56
6.1.4	Sammendrag av The Old Gods (of the forest) .....	60
<b>6.2</b>	<b>The Lord of Light.....</b>	<b>60</b>
6.2.1	“For the night is dark and full of terrors” .....	60
6.2.2	Skyggefødsel.....	63
6.2.3	Oppvåkning .....	65
6.2.4	Sammendrag av "The Lord of Light" .....	68
<b>6.3</b>	<b>The Faith of The Seven.....</b>	<b>68</b>
6.3.1	The Great Sept of Baelor .....	68
6.3.2	Begravelse.....	71
6.3.3	"Mother's Mercy" – menneskelig straff.....	73
6.3.4	Sammendrag av The Faith of The Seven .....	74
<b>6.4</b>	<b>Sammendrag av analysen.....</b>	<b>75</b>
<b>7</b>	<b>Hvordan fremstilles magi og religion i GoT? .....</b>	<b>77</b>
7.1	Hvordan blir religiøse systemer fremstilt i GoT? .....	77
7.2	Magi: positiv eller negativ fremstilling? .....	78
7.3	Hvordan fremstilles magi og religion i GoT? .....	80
7.4	Er magi en legitimerende faktor? .....	82
<b>8</b>	<b>Avslutning: Fantastisk populærkultur .....</b>	<b>84</b>
	Litteraturliste .....	86
	Vedlegg: Oversikt over figurer.....	92



# 1 Innledning

## 1.1 Kontekst og hypotese

I *A Song of Ice and Fire* (1997-) har George R. R. Martin skapt et univers som har fasinert lesere i over 20 år, men etter bøkene ble adaptert til TV-serien *Game of Thrones* (2011-), har populariteten eksplodert de siste årene.

I et fiktivt middelalderssamfunn hvor hensynsløs maktkamp driver hovedfortellingen fremover, følger man mennesker i ulike deler av samfunnet, og verden generelt. De lever livene sine basert på den kunnskap, tro og praksis som tradisjonelt har vært deres, og forfedrenes, levesett i lang tid. I Westeros, landet hvor store deler av hovedfortellingen foregår, er makt- og samfunnsstrukturer, dagliglivet og personlig praksis hovedsakelig formet av to ulike innfallsvinkler basert på hvor i landet man befinner seg. I nord forholder man seg til det tradisjonelle og enkle livet, noe som gjenspeiler deres religiøse tilknytning til The Old Gods of The Forest<sup>1</sup>. Uten en religiøs ledelse, konkret praksis eller noe fastsatt måte å forholde seg til gudene på, blir formen for tilbedelse formet av hver enkelt, og utført med et svært personlig preg. Det samlende leddet er hvordan man knytter historier om ulike hendelser, vesener og overmenneskelige handlinger, som karakterene i serien oppfatter som sagn og fantasihistorier for barn, opp mot landets og folkets utvikling og fremvekst. I sør, hvor kongefamilien og landets maktsenter ligger, forholder man seg til en type samfunnsstruktur og religion som er mer gjenkjennelig fra den virkelige verden. Samfunnet har et strengt oppbygd hierarki, med klart skille mellom ulike samfunnsklasser. Den gjeldende religionen gjenspeiler samfunnet, og er organisert med blant annet store og overdådige bygninger, religiøse ledere med høy sosial status og streng praksis knyttet til religiøs tilbedelse. The Faith of The Seven<sup>2</sup> er en monoteistisk tro hvor én gud har syv forskjellige aspekter som representerer ulike deler av livet og samfunnet. Til denne troen er det ikke knyttet noe annen tanke om det overnaturlige enn hva man finner i de mytiske historiene, som blant annet går

---

<sup>1</sup> Se kap. 4.3.1

<sup>2</sup> Se kap. 4.3.3

ut på at alle de syv versjonene av guden i en tidligere tid hadde vandret sammen med folket og lovet de jord og land (George R. R. Martin, 2014, s. 17). I den tidsepoken handlingen utspinner seg, gjør også en tredje religiøs tradisjon seg gjeldene i maktkampen i Westeros, troen på R'hollor, 'The Lord of Light'.<sup>3</sup> Denne fremmede religionen baserer seg på at R'hollor, gjennom sine prester og prestinner, kan utføre handlinger utover det som er normalt for mennesker. Blant handlingene som vises er evner til å se fremtiden (i flammer), være upåvirket av varme, kulde og fysisk aldring, samt å kunne gjenopplive spesielle personer.

Av disse tre tilnærmingene er det kun to som har direkte tilknytning til det overnaturlige og magi<sup>4</sup>, de gamle gudene fra nord, og den røde guden. På grunn av dette er det interessant å undersøke hvordan forholdet til det overnaturlige påvirker de ulike religiøse retningene, både med tanke på deres oppslutning og hvilken betydning det har i handlingen, men også med tanke på hvilken rolle denne tilnærmingen til religion spiller i et slikt fantasyunivers som blir portrettert i *Game of Thrones* (omtales også som *GoT*). Gjennom TV-seriens handling ser man etter hvert at de to religionene som "overlever", og gjør seg sterkest gjeldende i maktkampen, og for karakterenes overlevelse generelt, er de som er sterkest knyttet til det overnaturlige og magi. Dette har ledet meg til en hypotese om magi og religion i denne typen fantastisk populærkultur: Magi og overnaturlige fenomener som er direkte knyttet til en religion virker som en bekreftende og legitimerende faktor for religionen. Dette fører også til at de religionene som ikke er knyttet til det overnaturlige, for det meste vil miste innflytelse, oppslutning og står i fare for å bli oppfattet som en religion med liten eller ingen betydning.

## 1.2 Problemstilling

For å kunne sjekke om denne hypotesen stemmer, vil jeg arbeide ut ifra følgende overordnede problemstilling:

Hvordan fremstilles magi og religion i fantastisk populærkultur som *Game of Thrones*?

---

<sup>3</sup> Se Kap. 4.3.2

<sup>4</sup> Se Kap. 2.2

For å kunne gi et tilfredsstillende svar på denne problemstillingen, må hele prosjektet konkretiseres. Allerede i kapittel 1 vil det brukes en rekke termer og uttrykk som er både vage og problematiske. Blant annet må helt sentrale begreper i oppgaven som for eksempel *religion*, *magi* og (*fantastisk*) *populærkultur* problematiseres, presiseres og defineres. I tillegg til dette må noen underordnede problemstillinger besvares, for å svare på hovedspørsmålet:

- Hvordan blir religiøse systemer fremstilt i *Game of Thrones*?
- Har magi en positiv eller negativ fremtoning i *Game of Thrones*?
- Hvordan kommer skillet mellom magi og religion til syne i *Game of Thrones*?
- Hvordan kan fremstillingen av magi og religion i *Game of Thrones* sammenlignes med magi og religion i andre tilsvarende fantasyunivers?

Med hensyn til hovedproblemstillingen er det naturlig at man må introdusere hvordan de ulike religiøse systemene er presentert. Den neste underproblemstillingen er gjerne ikke like selvforklarende. Hvorfor skal magiens fremstilling som positiv eller negativ ha noe å si i denne sammenhengen? Meningen med denne tilnærmingen er å undersøke om en positiv eller negativ fremstilling av magi kan knytte den tettere til, eller distansere de fra religionene. Vil for eksempel en negativ fremstilling av magi gjøre at den ikke assosieres med religion? Å evaluere magi som positiv eller negativ i de scenene som blir valgt ut, vil potensielt kunne gi en pekepinn på hva som skiller disse to kategoriene. Å vurdere en slik eventuelle kobling mellom magi og religion vil være essensiell for å kunne besvare den overordnede problemstillingen.

### **1.3 Tematisk introduksjon – Religion og populærkultur**

"Magi" var noe jeg fattet interesse for underveis i studieløpet på religionsvitenskap. Jeg begynte først å virkelig jobbe med dette i sammenheng med min bacheloroppgave, hvor jeg sammenlignet hvordan man forholdt seg til ulike former for magi i romersk og norrøn religion. Det at magi i seg selv er et så problematisk og

omdiskutert tema og begrep, gjør det interessant og utfordrende å jobbe med. Spesielt utfordrende er forholdet mellom magi og religion. Både hva som skiller de to fenomenene fra hverandre, og hvor grensen mellom de to går, er spennende problemstillinger, som begge kommer til å bli diskutert senere i denne oppgaven. Interessant er det også å se hvordan magi passer inn i en populærkulturell religionsdiskurs. Religion og populærkultur er et spennende fagfelt, med mange potensielle innfallsvinkler for ulike studier. I en tidligere oppgave hvor jeg så på populærkultur som religion (Ringstad, 2017), ble det etter hvert klart for meg at populærkultur, og da kanskje spesielt fiksjonsbaserte produkter, spiller en større rolle i hvordan det globaliserte verdenssamfunnet utvikler og forholder seg til religion og spiritualitet, enn man kanskje skulle tro. Med bakgrunn i dette, og inspirert av egen interesse, vil min inngang til dette tema i all hovedsak ta utgangspunkt i fantastisk populærkultur på TV og i film. I vår kultur er TV og film nærmest en uunnværlig kilde til både informasjon om samfunnsaktuelle tema og underholdning, noe som gjør at industrien ikke bare genererer og forbruker enorme økonomiske ressurser, men også at den strekker seg på tvers av kulturelle og geografiske grenser, og dermed har potensialet til å være en av vår tids største påvirkningskrefter på en global skala. Disse karakteristikkenes gjør det svært interessant å se hvordan ulike former for religion presenteres og behandles i en slik kulturell kontekst. Jeg ønsker først og fremst å se hvordan religion kommer til uttrykk i fantasyunivers som ikke nødvendigvis tar utgangspunkt i en reell verdensoppfattelse. Her har gjerne ulike praksiser, tro, handlinger, tilbedelse og annet som forbindes med vår kulturs oppfattelse av religion en helt konkret rolle å spille i universet. Kjente elementer fra ulike religioner brukes ofte svært aktivt, enten dette er for å underbygge og utvikle en "story-line", eller om det er for å gjøre det mer mulig å relatere samfunnet til det vi lever. Spesielt er magi et mangfoldig og hyppig brukt virkemiddel. Magi, og/eller det overnaturlige, kan i slike sammenhenger dukke opp for eksempel i form av mennesker med spesielle evner, vesener som ikke eksisterer i vår verden, dyr med ulike og nye egenskaper eller som gjenstander av spesiell betydning eller med ulike krefter. Bruk av magi som en grunnleggende faktor for verdensoppfattelsen i ulike forestillingsunivers, gjør det relevant å undersøke i hvilken grad det kan relateres til, og knyttes opp mot, den samme verdens religiøse prinsipper og praksiser.

## 1.4 Spesifisering og avgrensning av kildematerialet

Jeg vil, som nevnt over, hovedsakelig bruke HBO-serien *Game of Thrones* som kildematerialet til dette studiet. Valget med å bruke akkurat denne serien er basert på flere faktorer. Den passer godt inn i sjangeren med tanke på at den er satt i en egen, imaginær, verden hvor alle samfunnsstrukturer er skapt av en forfatter. Gjennom å være en av de mest sette, diskuterte og forventede TV-seriene som produseres, er den dagsaktuell og vil være relevant å forholde seg til i lang tid fremover.

Siden problemstillingen ikke går ut på å lokalisere eller vurdere alle former for magi og religion i dette universet, men fokuserer på hvordan magi kan virke som en bekreftende faktor for religion, har jeg valgt å avgrense utvalget av kildemateriale med tanke på mengde. Siden det på tvers av universet er en rekke religiøse bevegelser<sup>5</sup> og magiske element som kunne vært interessante å drøfte, anså jeg det som viktig å gjøre en klar avgrensning for hva som skulle fungere som kildemateriale. Jeg baserte utvalget på to kriterier, der det første (1) var at de aktuelle religionene som skulle evalueres hadde en sentral posisjon i handlingen. Da vil man i større grad ha et grunnlag for å studere bakgrunn, utvikling og eventuell endring i et potensielt samspill med magi. Den andre (2) var at religionene skulle ha geografisk nærhet til hverandre. Da vil man kunne se hvordan de agerer og forholder seg til problemstillinger som er nokså like, for eksempel en krig som strekker seg over hele det aktuelle geografiske området.<sup>6</sup> På bakgrunn av disse kriteriene vil kildematerialet til denne teksten være begrenset til religioner med reell innflytelse på samfunnet i Westeros, og kun være hentet fra de seks første (av syv potensielle) sesongene av serien, da det var dit handlingen hadde nådd når arbeidet med denne oppgaven startet.

## 1.5 Metode, teori og struktur

### 1.5.1 Metode

---

<sup>5</sup> Se kap. 4.3, hvor ulike religiøse systemer introduseres.

<sup>6</sup> Se kap. 4.2, hvor det kommer et sammendrag av aktuell handling.

Kildematerialet som vil ligge til grunn for å besvare hovedproblemstillingen vil i aller størst grad være TV-serien *Game of Thrones*. Bøkene som serien er basert på, i tillegg til ulike bakgrunnsbøker om det fantasy-universet handlingen befinner seg i, vil virke som tilleggsmateriale, og spiller bare en mindre rolle i analysen. I all hovedsak vil metoden for å besvare problemstillingen være analyse av konkrete handlinger og scener fra TV-serien. Disse vil introduseres i form av både konkrete skjermdump fra scenene og skildringer, slik at leser kan følge analysen lettere. Videre vil analysen omfatte fremstillingen og påvirkningen de ulike scenene har med hensyn til karakterer, samfunn og religionen i seg selv. Gjennom å systematisk vurdere narratologien, de ulike visuelle og auditive virkemidlene og hvordan disse virker i ulike settinger, vil det være mulig å nærme seg svar på, og en vurdering av både problemstilling og hypotese.

### **1.5.2 Teori**

Oppgaven kommer til å behandle en del ulike teoretiske tilnærminger. Blant annet vil begrepene magi og religion behandles nøye, da de spiller en veldig sentral rolle for å kunne besvare problemstillingen. I analysen, og oppgaven generelt, ønsker jeg å skille magi og religion fra hverandre. Med dette mener jeg at man gjennom riktig tilnærming kan bruke og forstå magi som noe annet enn religion, men likevel som noe som kan være en del av religion. Jeg vil med dette bygge videre på problematiseringen av disse begrepene fra tidligere oppgaver, og vil da ta i bruk "patterns of magicity", eller 'magiske prinsipper', et uttrykk som Bernd-Christian Otto og Michael Stausberg legger frem i *Defining Magic* (2013, s. 11), som et hjelpemiddel for avgrensning og presisering av ulike fenomener som kan forstås som "magiske" eller som "magi".

Gjennom denne delen av teksten vil religionsbegrepet, og hvordan det skal forstås i denne oppgaven drøftes. Siden det vil være snakk om forskjellige typer religioner laget av en forfatter, vil det kunne være en fordel å velge en bred religionsdefinisjon slik at den vil fange opp det spekteret som kildematerialet befinner seg i. Dette vil gjøre religion mer anvendelig som en beskrivende og definerende uttrykk både i analysen, og i oppgaven som helhet. I tillegg vil dette hjelpe med å

kunne bruke resultatene og konklusjonen fra denne oppgaven på en komparativ måte i forhold til lignende kildemateriale.

### **1.5.3 Struktur**

Siden både analysen og gjennomgangen av kildemateriale krever bruk av en del konkrete termer og begreper, vil de første kapitlene i stor grad være knyttet til å avklare begrepene magi og religion. Samtidig blir det viktig å sette en klar ramme på hva som menes med populærkultur, og da spesielt fantastisk populærkultur, som *Game of Thrones* er. Dette vil lede oppgaven inn i en gjennomgang av kildematerialet, og aspekter ved denne som vil være viktig for å kunne utføre analysen på en tilfredsstillende måte. Den resterende delen av oppgaven vil inneholde gjennomgang av filmanalyse som verktøy, selve analysen av kildematerialet og til slutt en evaluering av de ulike problemstillingene og hypotesen, samt et frempek i retning av potensielle forskningsmuligheter innenfor samme felt.

# 2 Teori: Religion og magi

## 2.1 Religion

Gilhus og Mikaelsson skriver i *Nytt blikk på religion* (2012, s. 13) at religiøsitet kan oppfattes som en subjektiv tilstand som først og fremst er knyttet til menneskers tro og forhold til en guddom. "Religion" sin subjektive natur gjør at det må klargjøres hvorfor og hvordan det skal brukes i en forskingskontekst. I denne teksten vil religion være et middel for å gi en samlet forståelse av hva en religion i en Game of Thrones-kontekst. Det vil si at jeg gjennom klargjøringen i det påfølgende kapittelet vil definere hva jeg i denne teksten vil at du som leser skal forstå når det henvises til, eller snakkes om en religion. Religion vil på denne måten både være et verktøy for bruk i utvalget av kildemateriale, samtidig som det vil fungere som et rammeverk, og dermed en forenkende faktor, i analysen av det påfølgende materialet. Målet er at religion skal kunne brukes underveis i teksten som et beskrivende begrep som vil gjøre at det er en viss felles forståelse av hva som behandles når begrepet blir brukt om handlinger eller et fenomen.

### 2.1.1 Problematisk begrep i konstant utvikling

Både med bakgrunn i det som Gilhus og Mikaelsson (over) refererer til som en subjektiv forståelse, og med tanke på at det ikke er konsensus i fagmiljøet for å bruke begrepet i en religionsvitenskapelig sammenheng, gjør at valget med å bruke 'religion' i nettopp denne konteksten må forklares.

Til å begynne med kan deler av kritikken mot bruk av begrepet 'religion' oppsummeres og baseres i en postkolonial og postmodernistisk tilnærming, hvor vestlige begreper sees på som forenkende og generaliserende ovenfor ulike kulturer. Martin Riesebrodt oppsummerer på side 12 i *The Promise of Salvation* (2010) basen i denne tankegangen på følgende måte:



According to them, the application of the category of religion to the cultures of India, China, or South Africa, for instance, amounts to a kind of ideological colonization. From a postcolonial point of view, this involves imposing on non-Western societies a concept that prevents an adequate understanding of them and falsely reconstructs them in accordance with Western categories.

Skepsisen mot å bruke samlebegreper som religion bunner altså ut i en forståelse av overordnede konsepter som vestlige konstruerte produkter. Som Talal Asad poengterer (i Strenski, 2015, s. 220), vil det i så henseende være viktig å problematisere og ta stilling til følgende punkter: "(...) how, by whom, for what purpose, and so on" når man har med denne type kategorier og konsepter å gjøre.

Samtidig som det pekes på, og fremheves, etablerte utfordringer ved bruk av religion, vil det i ulike sammenhenger være svært nyttig med, og i enkelte tilfeller et behov for, et overordnet begrep (Gilhus og Mikaelsson, 2001, s. 16). Med det i tankene vil jeg langt på vei si meg enig med Gilhus og Mikaelsson i at 'religion' på mange måter har en posisjon som gjør at det ville vært problematisk å bytte det ut. Selv om at religion i seg selv kan ha mange mangler som en samlebetegnelse, vil det til en viss grad kunne gi en avgrenset forståelse, og dermed gi et grunnlag for blant annet komparative analyser, som i flere forskningskontekster er en viktig og grunnleggende metode. For å bruke en analogi som brukes i flere sammenhenger kan man se på begrepet religion som et kart. Det er på ingen måte en eksakt kopi av virkeligheten, men det gir såpass mye informasjon at man vet hva man har å forholde seg til.

Et godt utgangspunkt når man skal forsøke å konkretisere et så problematisk begrep som religion, er å tenke på dette begrepet som noe som er i konstant utvikling. Gilhus og Mikaelsson (2001, s. 23) viser blant annet til dette når de påpeker at definisjoner på religion egentlig er historiske produkter, og at en definisjon i enkelte henseende like gjerne kan sees på som en oppsummering av hva religion ble oppfattet som i det aktuelle tidsrommet definisjonen ble konstruert. Både med bakgrunn i dette, og med tanke på at det å definere og diskutere begrepet er en populær aktivitet i fagmiljøet, er det naturlig at forståelsen er i en kontinuerlig utviklingsprosess. I tillegg til dette har store globale endringer både sosialt, økonomisk og ikke minst teknologisk de siste tiårene gjort at man har helt andre forhold å ta hensyn til når man jobber med forståelsen av hva religion er, og kan

være. Internett, TV, film, bøker og ulike globale trender er noe av det mest innlysende man i vår tidsperiode må ta med i en vurdering, dersom man skal diskutere, og kanskje til og med definere, religion.

I denne oppgaven vil jeg ikke skape en ny og helt egen definisjon på religion. Jeg vil bruke en allerede eksisterende forståelse, og gjennom konkretisering og tilpasning, vil jeg vise hvordan den kan fungere produktivt og tilfredsstillende som et rammeverk for de aktuelle kulturelle uttrykkene man ser i kildematerialet.

### **2.1.2 Å velge/tilpasse en definisjon for studiet**

For å definere religion i denne oppgaven, er det viktig å finne en definisjon som gjør det mulig å utføre den type analyse og behandling av materialet som er planlagt. Med dette mener jeg ikke en definisjon som kan tolkes på alle mulige måter, men en som med konkretisering og forklaring kan virke både inkluderende og samtidig ha klare grenser for hva som belyses med begrepet religion.

Jeg har valgt å ta utgangspunkt i definisjonen Gilhus og Mikaelsson legger frem i *Nytt Blikk på Religion* (2001, s. 27):

Religion er menneskers forhold til forestillingsunivers som kjennetegnes av kommunikasjon om og med hypotetiske guder og makter.

I denne forskningskonteksten passer denne bra av tre grunner. For det første (1) setter den ikke noe krav til fellesskap og struktur, da den bare henviser til menneskers forhold til et konkret forestillingsunivers. Dette gjør at de religiøse systemene som skal behandles og analyseres kan ha ulikt utseende og oppbygging. Dette er som teksten senere skal komme tilbake til, en sentral faktor i kildematerialets religioner. Man får gjennom serien flere situasjoner hvor følgerne av de mer individbaserte religionene påpeker slike forskjeller seg imellom, blant annet hva angår religionens/presteskapets krav eller forventninger til de praktiserende. Blant annet som karakteren Eddard Stark (*The Old Gods*) sier til sin kone Catelyn Stark (*Faith of The Seven*): "It's your god with all the rules" (Larrington, 2016, s. 94). Man kan se alt fra individbasert tilbedelse i naturlige omgivelser til strengt oppbygd praksis i religiøse bygninger. I tillegg til dette (2) setter den heller ikke noen formelle

krav til former for tilbedelse annet enn at det skal kunne tolkes som en form for kommunikasjon med, eller om, noe overmenneskelig. (3) Gjennom å bruke "hypotetiske guder og makter" har man muligheten til å se på, og behandle, guder og makter som ulike enheter. En religiøs tilnærming trenger med andre ord ikke alltid å være direkte knyttet til en eller flere gudeskikkelser. Dette er en fordel i denne sammenhengen siden det i det aktuelle universet eksisterer ulike makter, som på lik linje med det man assosierer med en guddom, innehar overmenneskelige evner, uten at de omtales eller har en rolle som guder, verken fra forfatterens, karakterenes eller seernes ståsted. Samtidig som definisjon er åpen på ulike punkter, så eliminerer den også en rekke aktiviteter, samlinger eller sosiale forhold som for eksempel kan falle inn under kategorien religion ved bruk av en annen type definisjon. Dette kan man spesielt se i religionsdefinisjoner som har sin base i praksiser utført av mennesker, og samfunn, og ikke har en direkte tilknytning til en overmenneskelig kraft eller guddom. En slik tilnærming vil åpne for å kunne tolke en rekke ulike aktiviteter som religiøse fenomener. Blant annet vil det i med et slikt utgangspunkt være mulig å tolke både ulike populærkulturelle fenomener som fandom (Ringstad, 2017, s. 19) og ulike idrettsarrangementer, som fotball (Richardsen, 2015, s. 64), som religion eller som en aktivitet av religiøs karakter.

Basert på problemstillingen, var det viktig å finne en definisjon som ikke gjorde det overmenneskelige aspektet, og med det også magi, en overflødig del av religionsoppfattelsen. Gjennom å konkret peke på "hypotetiske guder og makter" vil man potensielt kunne inkludere både tilbedelsen/kommunikasjonen som får en ønsket reaksjon og den som ikke gjør det. Samtidig som dette åpner for å inkludere de aktuelle religionene i denne kategorien, åpner en slik definisjon også for å inkludere en del potensielle praksiser som kanskje ikke bør inkluderes. Man kan for eksempel inkludere en praksis hvor et fåtall mennesker skaper sin egen religion ved å identifisere en guddom eller noe de kategoriserer som en kraft/makt. Med andre ord, vil det ikke være en religionsdefinisjon som er utelukkende forbeholdt bare det man gjerne oppfattes som religion i kildematerialet. Med andre ord vil denne definisjonen slik den står over, potensielt inkludere grupperinger i serien, som verken de andre karakterene eller seerne vil oppfatte som religioner.

For å gjøre definisjonen så aktuell som mulig i min forskningskonteksten vil jeg derfor gjøre noe få endringer og tilpasninger på Gilhus og Mikaelsson's definisjon. Det er ikke ment å være endringer som løser problematikken og spørsmålet rundt en

universell overkategori, men som er ment å presisere i større grad hva som skal oppfattes som religion i denne teksten:

Religion er mennesker *og intelligente veseners* forhold til *etablerte myter* og forestillingsunivers, som kjennetegnes av *troen på og/eller* kommunikasjon om og med hypotetiske guder og makter.

Den første endringen som gjøres er å legge til "intelligente vesener". Ved å gjøre det vil blant annet ikke praksiser utført av karakterer som The Children of The Forest<sup>7</sup> forsvinne som religionsutførelse. Den andre endringen er at jeg har lagt til at det skal være et sett myter knyttet til eller opp mot de hypotetiske gudene eller maktene. Denne delen er lagt til fordi den vil for det første vil sette et krav om at en gud eller makt har et grunnlag for å bli sett på som nettopp dette. At det er en begrunnelse bak hvorfor mennesker eller vesen kommuniserer med den. For det andre vil man potensielt knytte flere mennesker sammen rundt en felles mytisk bakgrunn, uten at det sette noen spesifikke krav til hvordan man skal håndtere denne eller praktisere denne. Den siste endringen er at jeg har lagt til "troen på" hypotetiske guder og makter. Dette fordi det til en viss grad er vanskelig å identifisere kommunikasjon med disse maktene for alle de karakterer man tilskriver religionen, og at man da heller gjennom å se de i en sosial kontekst som gjør at deres tro kommer frem, kan plassere de i det religiøse landskapet.

Tar man et raskt overblikk på faktorene i denne arbeidsdefinisjonen, krever den at følgende punkter tilfredsstilles for at noe skal kunne defineres som religion i denne konteksten. (1) Den religiøse praksisen skal bli utført av intelligente vesen. (2) Religionen skal inneholde etablerte myter og et forestillingsunivers. (3) Det skal være et eksisterende forhold til hypotetiske guder eller makter, enten i form av troen på de og/eller kommunikasjon med og om disse.

Ser man til de tre aktuelle religionene<sup>8</sup> tilfredsstillers de alle disse kravene, som gjør at de, i hvertfall i denne sammenhengen, faller inn under kategorien religion.

### **2.1.3 Forestilt religion**

---

<sup>7</sup> Se Kap. 4.3.1 og 4.3.2 samt Kap. 6.1.3.

<sup>8</sup> Se kap. 4.3 for å se utfyllende informasjon om de tre religionene.

Det som kan være en utfordring i forestillingsunivers som det handlingen i GoT foregår i, er at religionene man behandler ikke utgir seg for å være virkelige, eller direkte speilinger av religioner som dominerer i vårt samfunn. Slik som tilfellet er i George R. R. Martins verden, er de ulike religionene konstruert av en forfatter. Dette utelukker ikke at man kan se flere likheter med flere religioner som både praktiseres, og tidligere har blitt praktisert, i den virkelige verden.<sup>9</sup> Slike fremstillinger av religion skaper noen problemstillinger som det er viktig å være bevisste på. For det første må man ta stilling til hvordan de aktuelle tilstandene som behandles skal håndteres og kategoriseres. (1) Kan man bruke den overordnede kategorien "religion" om fenomener i en slik kontekst? (2) Hvilken type religion er de i så tilfelle, og (3) kan slike sosiale og religiøse strukturer i ulike forestillingsunivers ha en direkte overføringsverdi til hvordan mennesker forholder seg til sin egen hverdag?

Siden dette ikke er hoveddelen av oppgaven, vil jeg her nøye meg med å forklare i korte lag hvordan jeg i denne teksten forholder meg til disse tre spørsmålene. (1) Det som er viktig å ta med i en slik vurdering er at de fenomenene/tradisjonene som behandles må vurderes i rett kontekst. I dette tilfellet (GoT) er denne et forestillingsunivers, hvor det man egentlig vurderer er karakterenes forhold til de aktuelle fenomenene. Så på bakgrunn av dette vil det være relativt uproblematisk å definere/kategorisere de aktuelle fenomenene som religion i forestillingsuniverset, gitt at de tilfredsstiller kravene til den brukte religionsdefinisjonen.

(2) Man må bruke en annerledes tilnærming dersom man skal snakke om religionene man finner i GoT som religioner utenfor sin opprinnelige kontekst. Siden Carole Cusacks' *Invented religion* og Markus A. Davidsens *Fiction-based Religion* er kategorier som viser til ulike typer religioner som individer eller samfunnsgrupper forholder seg til, og i enkelte tilfeller praktiserer, blir det vanskelig å bruke disse begrepene i GoT, da de i første omgang er religioner som praktiseres av karakterene i forestillingsuniverset, og ikke har noen utbredt bruk eller praksis knyttet til seg i den virkelige verden. En tilnærming som kan være mer nyttig for å beskrive disse religionene er det som blant annet Adam McGee<sup>10</sup> kaller "imagined religion", eller som jeg oversetter det til i denne tekstens; forestilt religion. McGee bruker blant

---

<sup>9</sup> Se kap. 4.3

<sup>10</sup> "Haitian Vodou and Voodoo: Imagined religion and popular culture"

annet denne kategorien når han skal beskrive forskjellen mellom "Haitian Vodou" og det populærkulturelle fenomenet "Voodoo". Han beskriver det på følgende måte:

(...), I would argue that there is a distinct religion called by the nearly identical name of "voodoo" – which is made no less real for the fact that it has no actual practitioners and, for all intents and purposes, does not exist except in the imagination of millions of people who have been exposed to American popular culture (McGee, 2012, s. 238)

På samme måte kan man sette religionene i GoT opp mot religioner i vår verden. De har gjerne mange likhetstrekk med ulike religiøse tradisjoner, men hovedsakelig har de ikke en reell praksis eller tro knyttet til seg utenfor det fiktive universet.

(3) Selv om man kanskje ikke kan sammenligne og sidestille disse forestilte religionene direkte med de levende og praktiserte religionene i vårt samfunn, er det viktig å ikke undervurdere hvor stor innflytelse fiksjonsbaserte produkter, og populærkultur generelt, kan ha på religion og spiritualitet i et stadig mer globalisert verdensbilde. Som blant annet jeg har nevnt i tidligere tekster (Ringstad, 2017, s. 20), og som Carole Cusack påpeker (Religious Studies Project, *Invented Religion, 00:50-01:30*), er det viktig å ta slike former for religion seriøst fordi mennesker har en tendens til å skape sin egen realitet både som individer og som samfunn, og at de gjennom dette konstruerer og forholder seg til narrativer og fenomener som gir mening for seg selv og sin sosiale omgangskrets. Blant annet vil det være kortsiktig å ignorere populærkulturelle fenomeners ulike religiøse karakteristikk og trekk. Forskjellige former for "fandom"<sup>11</sup> kan for eksempel i flere tilfeller ha klare sosiale faktorer, som kanskje ikke gjør at de skal defineres eller behandles som religioner, men i det minste kan sees på som kvasi-religiøse fenomener og erfaringer (Stout, 2012, s. 58), og dermed i noen tilfeller ta en rolle som en form for substitutt for religion.

Men tanke på at man i større grad kan se folk tilpasse sin religiøse tilnærming etter det som passer individet selv (Adam Possamai, 2007, s. 21), vil populærkulturelle produkter, som for eksempel GoT, kunne være en potensiell kilde til religiøs inspirasjon. Det populærkulturelle perspektivet er, og vil dermed fortsette å være, en sentral del av en moderne religionsdiskurs.

---

<sup>11</sup> Fan-aktivitet knyttet til et konkret produkt

## 2.2 Magi

På et generelt grunnlag kan man se de samme problemene som ved religion med å hensyn til bruk av magi som en overkategori. Med dette mener jeg at de fleste utenfor en gitt faglig I vil ha svært få, eller ingen, problemer med å bruke magi som en forklarende kategori og et tilfredsstillende begrep, mens det innenfor en faglig kontekst som denne oppgaven befinner seg i, vil medføre en del problemstillinger dersom man ukritisk benytter seg av magi som begrep uten å behandle det i forkant. Ikke bare er det vanskelig å finne en tilfredsstillende definisjon, men som Bernd-Christian Otto og Michael Stausberg (2013, s.1) påpeker i introduksjonen til *Defining Magic*, er det "(...) apparently not even any agreement on the range or type of actions, events, thoughts or objects covered by the category". Spesielt med tanke på begrepets sentrale rolle i en analyse sentrert rundt religion og magi, er det viktig at det blir gjort en gjennomgang av begrepet, som gjør at man sitter igjen med en forståelse av magi som gjør bruken uproblematisk.

Forskere og akademikere fra forskjellige fagfelt har gjennom tiden hatt ulike tilnærminger til magi, både som fenomen og som begrep. Under vil det gis en gjennomgang av hvordan begrepet historisk har utviklet seg, før det vil presenteres hvordan magi som begrep skal brukes i denne oppgaven.

### 2.2.1 Magi: fra-til

Etymologisk stammer konseptet magi<sup>12</sup> fra hellenistisk tid, og er forstått å være en gresk beskrivelse av en persisk presteklasse (Otto & Stausberg, 2013, s. 3). At perserne var grekernes største utfordrer til makten på denne tiden, gjør at forståelsen av ordet ble negativt ladet, og at det gjerne ble forbundet med tvilsomme handlinger og krefter. Slik kan man se at det allerede her er at forhold mellom religion og magi, hvor et skille mellom religion og magi presenterer religion som den kjente og aksepterte praksisen, og magi som det ukjente og fremmede som stod i et tilnærmet motsetningsforhold til religion.

I mer moderne tid kan man se aktører og akademikere også fra ulike fagfelt ta stilling til konseptet magi, og kanskje spesielt dets rolle knyttet opp mot religion. Helt

---

<sup>12</sup> *Magos* eller *mager*

sentralt i denne fasen av magi- og religionsdiskursen, finner man antropologene Edward Burnett Tyler, og senere George Frazer. Med en form for videreføring av opplysningstidens tanker om fornuften og naturvitenskapene som sosiale idealer, legger Tyler i *The Origin of Culture – Part 1 of "The Primitive Culture"* frem magi som noe som hører hjemme i det primitive samfunnet (Tyler, 1958, s. 112). Med dette mener han samfunn som ikke har vært gjennom den samme utviklingen som moderne vestlige samfunn, som han da anser å ligge på et høyere intellektuelt nivå enn de som har et konkret forhold til magi. En videreføring av en slik evolusjonær tilnærming til konseptet magi ser man gjennom George Frazers *The Golden Bough* (1940). Her fremmer han (s. 54-55) blant annet tanken om at et samfunn først etter en "magisk epoke" vil utvikle en form for religion, og at det etter denne "religiøse epoken" vil utvikle seg vider til et moderne samfunn basert på vitenskap.

Utover 1900-tallet utfordres denne tilnærmingen til magi og religion. Blant andre Bronislaw Malinowski (gjengitt i Otto og Stausberg, 2013, s. 156) forkaster denne ideen når han påstår at magi og religion (og vitenskap) ikke er ekskluderende, men kan eksistere samtidig og i samme samfunn, selv om de noen ganger, og i enkelte henseende, kan og må sees på som alternativer til hverandre. Som et eksempel til dette vektlegges det at magi som regel er rituelle handlinger med et ønske om en annen, og helt konkret effekt, mens i religion er det ritualer og den rituelle handlingen i seg selv som har hovedfokus (Otto og Stausberg, 2013, s. 168), ikke nødvendigvis en tenkt eller ønsket reaksjon på den.

På lik linje med den eldre forskningslitteraturen og de historiske kildene, er det lite ved moderne magidiskursen som tyder på at man er nær ved å finne en felles, og tilfredsstillende, forståelse for konseptet "magi".

(...) it appears that there is little value in attempting to formulate a definition of magic as some type of stable object of study. The term is too amorphous and shape shifting – and its deployment to polemical – ever to offer up any meaningful conceptual clarity, particularly in any type of trans-cultural or trans-historical fashion. (Randall Styers i Otto og Stausberg, 2013, s. 258)

## **2.2.2 Å konkretisere magi – Magiske fenomener**



Som nevnt tidligere i kapittelet<sup>13</sup>, er "magi" en vanskelig kategori å forholde seg til, både generelt i en religionsvitenskapelig sammenheng, men kanskje spesielt i en forskningskontekst. Som en singel kategori vil "magi" være for åpen og u håndterlig, noe som gjør at jeg vil basere min inngang til kategorien på en lignende måte som jeg har gjort tidligere (Ringstad, 2015), og utvikle denne noe videre. Jeg vil ta utgangspunkt i konkrete fenomener som i mer eller mindre grad faller innenfor det som vil være mulig å forstå som "magi". Disse vil jeg knytte mot spesifikke og avgrensede sub-kategorier, som jeg i teksten vil gi samlebetegnelsen "magiske fenomener". Denne tilnærmingen er inspirert av, og hentet fra, *Defining Magic* hvor Bernt-Christian Otto og Michael Stausbergs (2013, s. 8-12) introduserer begrepet "patterns of magicity" som et verktøy, og en måte å avgrense og konkretisere rammene for ulike fenomener, uten å nødvendigvis måtte forholde seg til "magi" som et analytisk begrep i for stor grad. En slik tilnærming kan også være til hjelp i en prosess der man sammenligner like fenomener på tvers av kultur, tro og religiøs tilknytning. Med å bruke konkrete fenomener man faktisk finner i ulike kulturer, vil man ikke i like stor grad måtte ta hensyn til mangfoldet av potensielle tolkninger av en stor overkategori som magi.

I stedet for å bruke navnene på de ulike sub-kategoriene for religiøse fenomener hver gang noe "magisk" skal beskrives eller drøftes, vil jeg bruke "magi" som en overkategori. Det vil si at "magi" i denne teksten er ment å bli lest som en samlende beskrivelse for de konkrete sub-kategoriene og fenomenene som blir presentert og behandlet under. Det vil også si at dersom noe ikke passer inn, og dermed ikke kan plasseres i en av sub-kategoriene som blir forklart under, så vil det heller ikke omtales som magi i teksten.

## **Klarsyn**

Klarsynthet er et fenomen som er kjent både fra vår samtidskultur og fra ulike typer tradisjoner gjennom historien. Det kjennetegnes ved at informasjon om nåtid, fortid og fremtid kan innhentes av spesielle personer; som er i besittelse av spesiell kunnskap eller mirakuløse evner. I den virkelige verden er ikke klarsynthet nødvendigvis knyttet opp religiøse erfaringer eller noen konkrete religiøse

---

<sup>13</sup> Se innledning til kap. 2.2

tradisjoner, og kan komme til syne både gjennom ulike former for underholdning i media<sup>14</sup>, og i private settinger. Historisk kan man se klarsynthet ta ulike former. Divinasjon og profetier er to kjente tilnærminger til dette magiske fenomenet, og begge disse har i ulike kulturer opptrådd både innenfor og utenfor hva som har vært aksepterte former for religiøs og rituell aktivitet.

Hva som vil inkluderes i denne kategorien for magiske fenomen kjennes igjen ved at det ultimate målet eller resultatet ved og av en handling, ulike egenskaper eller ritualer er å skaffe seg informasjon som ikke er tilgjengelig via observasjon eller gjennom en vanlig kognitiv tilnærming. Et eksempel på noe som vil bli tolket som klarsynthet er hvordan seidemannen og volven i norrøn religion skaffer seg viten om individer, samfunn, fortid og fremtid. Folke Ström (1967, s.223) viser til at disse karakterene har "(...) en utvekket teknik, grundad på rent profesjonell färdighet och erfarenhet", og Gro Steinsland (2005, s. 307-309) hentyder at disse ferdighetene kunne bli brukt til å kontakte ulike hjelpeånder eller makter gjennom en form for ekstase, transe eller sjelereise, for å skaffe seg den ønskede, og i utgangspunktet uoppnåelige, informasjonen. Andre tilfeller av klarsynthet finner man blant annet i antikken, hvor man forholdt seg til en rekke ulike former for divinasjon. Man kan til en viss grad si at divinasjon i den greske og romerske kulturen ble håndhevet/utført av to typer individer: de med spesiell kompetanse, og de med mirakuløse evner. Til de med spesiell kompetanse kan man knytte ulike kollegier<sup>15</sup> og spesialister innenfor konkrete folkegrupper<sup>16</sup>, som tolket gudenes vilje ut ifra ulike former for tegn. En annen rolle knytte til klarsynthet var orakler, som ble sett på som menneskelige medium, og ofte ble oppsøkt av personer uten spesielle egenskaper, som gjennom å utnytte oraklenes mirakuløse evner ville skaffe seg ønsket informasjon.

I GoT finner man flere ulike former og tilnærminger til klarsynthet. Et eksempel på dette kan man finne i *The Door*<sup>17</sup>, hvor Brandon Stark bruker sine evner til å se hva som skjedde i en avgjørende historisk hendelse for mange tusen år siden.<sup>18</sup> Andre eksempler på klarsynthet kan man se i flere scener som inneholder røde

---

<sup>14</sup> For eksempel: *Åndenets Makt*

<sup>15</sup> Femtenmannskollegiet og Augurkollegiet.

<sup>16</sup> Haruspices. Etruskiske spesialister på tegntyding.

<sup>17</sup> Sesong 6, episode 5.

<sup>18</sup> Se kap. 6.1.3 for analyse av denne hendelsen.

prester eller prestinner, som blant annet i en scenen i *The Sons of The Harpy*<sup>19</sup> hvor Melisandre (en slik rød prestinne) antyder ovenfor Jon Snow at hun har kjennskap til informasjon som hun i umulig kan ha fått gjennom vanlige menneskelige virkemidler.

Både evner som å kunne observere hva man ønsker fra fortid, nåtid og fremtid, samt egenskaper som å kunne innhente informasjon gjennom syn i flammer, gjør det relevant med en kategori knyttet til klarsynthet.

## **Virkningsmagi**

Det som kanskje forklarer best hva jeg ønsker at leseren av denne teksten skal forstå som virkningsmagi er hvordan Malinowskis definerer "magi": "(...)(a) practical art consisting of acts which are only means to definite end expected to follow later on." (siteret i Otto og Stausberg, 2013, s. 156). En definisjon med denne tilnærmingen vil hjelpe å kategorisere en rekke hendelser som finner sted i kildematerialet. For eksempel vil ulike ofringer hvor det er ønsket en konkret motreaksjon falle inn under denne kategorien. Det samme gjelder rituelle handling som gir en konkret overmenneskelig konsekvens, som for eksempel gjenopplivning<sup>20</sup> eller evnen til å ta over sinnet og bevisstheten til andre vesen eller objekter<sup>21</sup>. I en prosess hvor slike handlinger skal kategoriseres, vil tiden fra handling til effekt ha lite å si, så lenge reaksjonen kommer/er ønsket å komme fra handlingen. En sammenligning av to eksempler fra kildematerialet viser hvordan effekten kan ha ulik tid. I *Second Sons* (sesong 3, episode 8) kaster Stannis Baratheon sammen med Melisandre<sup>22</sup> blodigler fylt med kongelig blod på flammene samtidig som de sier navnene til det han anser som uekte konger og fiender. De ønsker her at guden (R'hllor) skal bidra i kampen mot fienden. I løpet av en lengre tidsperiode dør en etter en av disse. Selv om de dør i situasjoner som gjør det vanskelig å tro at det har en sammenheng med ritualer som ble nevnt over, tilskriver blant annet prestinnen æren for deres død til sin gud. Et annet eksempel er fra episoden *Rains of Castamere* (sesong 3, episode 9), hvor Bran Stark gjennom trening av sine egenskaper som varg<sup>23</sup> trer inn i bevisstheten til

---

<sup>19</sup> Sesong 5, episode 4

<sup>20</sup> Se kap. 6.2.3 som om handler gjenopplivning.

<sup>21</sup> Se kap. 6.1.2 og 6.1.3, hvor Bran Stark bruker slike evner.

<sup>22</sup> Se kap. 4.3.2 og 4.3.2.1

<sup>23</sup> Se kap 4.3.1.1 hvor denne evnen forklares mer.

den karakteren Hodor for å roe ham ned, slik at de ikke bli oppdaget av en gruppe mennesker de gjemmer seg for. I disse to eksemplene ser vi at ønsket/faktisk effekt av en gitt handling kan variere fra å være momentant, som i det siste eksempelet, til å strekke seg over et lengre tidsrom. Begge disse vil være eksempler på det magiske fenomenet virkningsmagi, da det bærer preg av å være en gitt handling som ønsker et konkret mål som ikke er oppnåelig med vanlige menneskelige egenskaper eller kunnskap.

## Objekter

Historisk har det ofte vært knyttet spesiell mening eller verdi til enkelte gjenstander. Noen ganger har disse også blitt tilskrevet spesielle egenskaper eller krefter. I forestillingsuniverset handlingen i GoT utspinner seg, finner man en rekke objekter med spesiell eller mystisk kraft. Det som gjenkjenner fenomenene som plasseres i denne kategorien er at kraften eller egenskapen objektet besitter er utenom det som er vanlig for en lignende gjenstand. Objektene kan variere i utseende og har ulike bruksområder og bruksverdi.

En type objekt som ofte tilskrives ulike spesielle egenskaper eller krefter er smykker, amuletter og/eller medaljonger. Et eksempel på dette kan man se også i GoT. I *The Red Woman*<sup>24</sup> kan man se når Melisandre fjerner sitt halskjede, og avslører sin opprinnelige/ekte kropp. Med bakgrunn i dette kan man tolke at smykket har evnen til å enten skjule alderdom, eller den kan ha evnen til å gi den som bærer det den nødvendige fysiske tilstanden som kreves for å utføre deres oppgaver på vegne av sin gud, R'hollor. Objekt med andre bruksområder kan for eksempel være ulike våpen som er laget av et annet/spesielt materiale, og som dermed har egenskaper et sverd smidd på vanlig måte ikke ville hatt. Dette ser man eksempel på i profetien knyttet til Azor Ahai, som forklares mer detaljert senere, hvor det sies at en spesielt utvalgt skal trekke et magisk og brennende sverd ut av flammene på et bål, og ved hjelp av dette redde verden fra mørket.

## Vesen

---

<sup>24</sup> Sesong 6, episode 1

Uvanlige vesen, eller kjente vesen med uvanlige egenskaper finner man i de mytiske tekstene til flere religiøse tradisjoner. I mytologien til for eksempel norrøn religion eksisterer flere slike skapninger, deriblant Fenrisulven, Midgardsormen og Odins hest, Sleipner. Det samme gjelder Hercules / Heracles i henholdsvis gresk og romersk religion, hvor mye av hans virke gikk ut på å bekjempe ulike mytiske vesen og monstre.

På tilsvarende måte eksisterer det mytiske skapninger i George R. R. Martins univers. De fleste av disse er forankret i forestillingsuniversets mytiske tekster og historier, mens noen sies å ha eksistert så langt tilbake i tid, at karakterene anser det som lite sannsynlig at de noen gang eksisterte. Vesen fra denne verden som passer inn i dette magiske fenomenets karakteristikk er blant annet drager, The White Walkers, The Children of The Forest og kjemper.<sup>25</sup>

Gjennom å bruke disse kategoriene som et rammeverk for hvordan jeg skal forholde meg til "magi" i denne teksten, håper jeg å kunne ta bort uklarheten og problematikken knyttet til kategorien, slik at den her vil virke som en oversiktlig og konkret presentasjon av ulike former for magiske prinsipper. Til forskjell fra "patterns of magicity" som denne tilnærmingen er inspirert av, vil jeg aktivt bruke magi som en overkategori. Den vil utelukkende virke som et forenkende element, og bare vise til de sub-kategoriene som er beskrevet over.

## **2.3 Forholdet mellom magi og religion**

Magi og religion har, som vist over, vært preget av ulike tilnærminger gjennom store deler av historien. Selv om magidiskursen i vår tid for det meste dreier seg om hvordan man skal definere og kategorisere denne store og ustyrlike kategorien, har det historisk vært en annen problematikk som har gjort seg gjeldende. Går man for eksempel tilbake til antikken, hvor søken etter magi i en del kontekster var både vanlige og aksepterte deler av hverdagen/praksisen, gikk et skille mellom kategoriene mer ut på hva som ble tolket som religion og hva som ble sett på som dens negativ motpart, magi.

---

<sup>25</sup> Se presentasjon i av The White Walkers og The Children of The Forest i kap. 4.3.1

Dersom man legger denne tekstens måte å kategorisere magi på til grunn, vil det vise seg at en del av de magiske fenomenene som historisk har blitt plassert enten innenfor eller utenfor en religiøs sfære, gjerne er fenomener som har hatt tilnærmet lik tenkt, eller ønsket, effekt. Blant annet kan man gjennom antikken og middelalder se hvordan for eksempel klarsynthet regnes både som en del av religiøs praksis samtidig som det i enkelte settinger ble sett på som privat og fremmed kultus.<sup>26</sup> Det samme kan sies om en annen av de magiske sub-kategoriene presentert i teksten, virkningsmagi. Denne kategorien strekker seg fra for eksempel offerkult med formål om privat vinning i blant annet krangler eller for å få ekstra lykke spill og leker. Den kan også ta form som bønn og rituelle handlinger ved sykdom med påfølgende helbredelse. Begge disse eksemplene viser til handlinger med ønske om en gitt overnaturlig effekt, og dermed vil falle inn under samme kategori.

Med utgangspunkt i dette er det vanskelig å plassere "magi" som noe annet, og noe helt eget, enn "religion", samtidig som det er vanskelig å se på "magi" som en konkret integrert del av "religion". Magi og religion er noe som kan eksistere side om side, og er som Malinowski påpeker (Otto og Stausberg, 2013, s. 156), ikke ekskluderende. Magi er med andre ord et fenomen som ikke bør defineres i kontrast til, eller i forhold til "religion", men bør forklares i lys av seg selv og sine faktiske egenskaper. Det bør ikke være så mye mer problematisk å forholde seg til kategorien magi i en religionssetting, enn det bør være å forholde seg til andre kategorier som for eksempel "ritual". Ritual kan raskt forklares som en rekke systematiske handlinger, og kan på lik linje med magi, lokaliseres med både klart religiøse tendenser og klart ikke-religiøse tendenser.

Med utgangspunkt i oppgavens hypotese og problemstilling, hvor jeg vil undersøke om magi kan ha en legitimerende og / eller forsterkende effekt på religion og hvordan denne oppfattes i den gitte konteksten, tar jeg utgangspunkt i en forståelse av forholdet mellom de to kategoriene som beskrevet over. De kan i utgangspunktet eksistere både sammen og hver for seg, men det vil ikke utelukke at de kan ha en effekt på hverandre.

---

<sup>26</sup> Se: *"Patterns of Magicity" i romersk og norrøn religion*

# 3 Populærkultur

Forskning innenfor ulike kategorier av populærkultur er et stadig voksende felt, noe som også gjelder innenfor religionsvitenskapen. Med en oppgavekontekst innenfor dette fagfeltet vil det være både viktig og nyttig å klargjøre hva populærkultur er, og hvorfor det er relevant. Dette kapittelet kommer til å starte med et bredt perspektiv for å gi en konkret forståelse av hva populærkultur er, før det kapittel for kapittel går tettere inn på oppgavens hovedtema.

## 3.1 Hva er populærkultur?

Som de to foregående begrepene, religion og magi, er populærkultur noe som må avgrenses og defineres i forhold til den konteksten hvor det skal brukes. På et generelt grunnlag kan man si at populærkultur er en beskrivende og avgrenset samlebetegnelse på flere konkrete kulturelle fenomener og produkter, og at disse gjerne assosieres med underholdning og det hverdagslige (Klassen, 2014, s. 22). Utvalget av slike fenomener og produkter er massivt i dagens globale samfunn, og kan innebære alt fra for eksempel film og TV, til sosiale medier og fornøylesparker (Endsjø og Lied, 2011, s. 16). Det store utvalget av produkter man kan knytte opp mot en kategori som populærkultur, er i stor grad en konsekvens av de siste tiårenes teknologiske utvikling som gjør at deling, via blant annet massemedier og internett, gjør disse produktene lett tilgjengelige over hele verden. Denne teksten vil ta utgangspunkt i Harold E. Hinds Jr. definisjonen som han selv kaller en "common-sense-definisjon" av populærkultur, da den i stor grad er formet av selve navnet på kategorien (2006, s. 363):

Those aspects of culture, whether ideological, social, or material, which are widely spread and believed in and/or consumed by significant numbers of people, i.e., those aspects which are popular.

Populærkultur skal altså i denne sammenhengen forstås som en samlebetegnelse for kulturelle uttrykk som er populære. For at det aktuelle kulturelle fenomenet skal kunne betegnes som populært, må det kunne sies å være kjent både nasjonalt og

internasjonalt, og at det dermed er et produkt som en stor mengde mennesker på en eller annen måte bruker, eller forholder seg til. *Game of Thrones* er et produkt som passer godt til denne tilnærmingen til populærkultur. Både TV-serien og George R. R. Martins bøker<sup>27</sup> er globale fenomener med stor utbredelse. Populariteten til serien kan man på mange måter få bekreftet gjennom å se på seertallene på sesong 6, hvor hver episode hadde i snitt over 25 millioner seere på HBO og deres (lovlige) strømmekanaler.<sup>28</sup> Popularitet på dette nivået gjør også at det via serien skapes en rekke felles sosiale og kulturelle referanser på tvers av både geografisk tilhørighet og kulturelt opphav. Endsjø og Lied (2011, s. 16) gjør et poeng av at populærkultur, på tross av dens påvirkning på kultur, kan ta form som noe vi knapt vil legge merke til som et kulturelt uttrykk, og som gjerne kan fremstå som et utelukkende underholdningsbasert produkt. Hvordan man ser på *GoT* vil gjerne passe godt med denne tilnærmingen, da de fleste som er fan av TV-serien vil oppfatte den som underholdning, og ikke nødvendigvis vil tenke over den som et kulturelt fenomen.

## 3.2 Fantastisk populærkultur

Som man kan se av hovedproblemstillingen, vil ikke teksten ta for seg magi i alle former for populærkultur. Primærkildene og analyse materialet vil i all hovedsak være fantastisk populærkultur på TV og film. Denne delen av populærkulturen kjennetegnes først og fremst med at den henter inspirasjon fra ulike deler av fortiden, forskjellige myter og tradisjoner for å skape en ny og forestilt virkelighet (Magdalini Choleva, 2014, s. 7). Som oftest har denne type populærkultur sitt opphav i litteratur og film, hvor den i størst grad gjerne oppfattes som en underholdningskilde. Som Choleva (2014, s. 12-13) påpeker, appellerer gjerne produkter i denne type sjangeren til folk gjennom å for eksempel vekke følelser av frihet og muligheter, sammenlignet med realiteten og begrensningene man har i den virkelige verden.

*Game of Thrones* er en av flere slike fantasy-produkter som de siste tiårene har blitt populærkulturelle fenomener på global basis. Andre, og lignende, produkter i

---

<sup>27</sup> *A Song of Ice and Fire*

<sup>28</sup> "Game of Thrones-premierer knuste alle HBO-rekorder" (2017)



denne kategorien, er *Lord of The Rings*- og *Hobbiten*-triologiene, *Avatar* og *Harry Potter*-serien.

Selv om sjangeren i hovedsak forbindes med underholdning, og ofte blir relatert til barn og ungdom<sup>29</sup>, finnes det mange tilfeller der skaperne av et slikt produkt bruker sjangeren som et virkemiddel til å speile, samt komme med kritiske blikk på samfunnet og aktuell samtidsproblematikk. Dette kan man blant annet se i Guillermo del Toro's Oscarvinner *The Shape of Water* (2017), hvor handlingen er mulig å tolke som en kritikk mot dagens samfunn, og da hovedsakelig hvordan det politiske toppsjiktet i USA ser på og behandler minoriteter i samfunnet.

### 3.3 Populærkultur og Religion: TV og Film

Religion har stor innvirkning på mange ulike populærkulturelle produkter og fenomener. Men siden det populærkulturelle uttrykket som skal analyseres i denne teksten er TV (og film), skal dette delkapittelet ha fokus på hvordan religion kommer til syne i akkurat denne konteksten.

Religion kan ha mange, og noen ganger veldig ulike, roller i TV og film. Noen ganger blir den (A) brukt som et virkemiddel og et bakteppe for å kunne fortelle en historie på en mer reell, troverdig og samfunnsnær måte. Dette kan man blant annet se et eksempel på i TV-serien *24* (2001-2010), hvor hovedkarakteren Jack Bauer gjennom flere sesonger nedkjemper ulike terroristgrupper med sterk, eller direkte, link til forskjellige ekstremistiske trossamfunn, som mange av seerne også har et forhold til gjennom samtidens nyhetsbilde. Man kan også se (B) produkter som er filmatiseringer av konkrete religiøse fortelling, som for eksempel Darren Aronofsky's *Noah* (2014) eller Ridley Scott's *Exodus: Gods and Kings* (2014), som er fortolkninger av historier fra det gamle testamentet. Andre ganger (C) vil religion komme frem gjennom de parallellene som trekkes av den som ser/opplever de ulike produksjonene. Dette kan man som litteraturforsker Ben Saunders påpeker i *Do The Gods Wear Capes* (2011) se gjennom å studere en helt vanlig og kjent karakter som Superman:

---

<sup>29</sup> Ofte relatert til barn og ungdom, men sjangeren er ikke utelukkende myntet på en konkret aldersgruppe.

These days, everyone knows that Superman is really Jesus Christ – sent to Earth by his heavenly father to be raised as a mortal among mortals, perform miracles, and model the virtue of self-sacrifice. Except, of course, there are also those who know that Superman is not Jesus at all, but Moses – a savior-figure who escapes deadly peril as a baby in a floating capsule, to grow up gifted with great powers and burdened with great responsibilities. (Ben Saunders, 2011, s. 16)

Videre viser Saunders også hvordan Superman kan sammenlignes ikke bare med den Egyptiske guden Horus, men også med den greske halvguden Hercules. Med andre ord kan det også være mottakerens egne assosiasjoner som gjør religionene relevante og setter de inn i en slik populærkulturell kontekst. Det er heller ikke uvanlig at (D) navn og karakterer i filmer stammer fra ulike religiøse tradisjoner og myter. For eksempel har både J. R. R. Tolkien og Marvel Comics har hentet navn<sup>30</sup> og karakterer<sup>31</sup> fra norrøn mytologi.

### 3.4 Populærkultur som religion

Endsjø og Lied (2011, s. 19) gjør i boken *Det folk vil ha* et poeng av at religion som kommer til uttrykk i populærkultur (fremdeles) er et understudert felt. Dette mener de kan være en konsekvens av at denne formen for kulturelle uttrykk lenge har blitt sett ned på i enkelte akademiske kretser, og dermed ikke har blitt sett på en verdig representant for fenomenet religion. Som vist i avsnittet over, ser man hvordan religion er en sentral del av flere populærkulturelle uttrykk, og hvordan den er med på å forme både TV og film. Viktig er også den motsatte virkningen; hvordan populærkultur som for eksempel TV og film påvirker, former og til dels ter seg som religion.

Arbeid med dette fagfeltet kan være med på å utfordre og videreutvikle hvordan man forholder seg til fenomener som befinner seg i det religiøse grensefeltet (Endsjø og Lied, 2011, s. 19), og vil med det kunne gi et annet og bredere perspektiv på hva man forholder seg til som religion eller religiøse fenomener i en slik sammenheng. Et

---

<sup>30</sup> Gandalf i *Ringenes Herre* og dvergenes navn i *Hobbiten* er hentet fra diktet *Voluspá* (norrønt: Vøluspá)

<sup>31</sup> Thor

eksempel på dette, er hvordan man bør forholde seg til ulike former for fandom<sup>32</sup> knyttet til populære produkter. Som blant annet religionsviter Trine Anker (2017, s. 133-135) påpeker, kan ulike former for fandom ha mange likhetstrekk med religiøse karismatiske bevegelser. Om disse kulturuttrykkene omtales som religion eller religiøse fenomener, kommer først og fremst an på i hvilken kontekst dette behandles, men avhenger også av hvilken tilnærming man har til definering av religion. Selv om mange av disse fan-kulturene gjerne viser seg å passe mindre bra som religion, er de uten tvil med på å problematisere forholdet mellom hva som er religion, og hva som ikke det.

Noe som gjør denne problematikken enda mer aktuell og kompleks er hvordan ulike fenomener fra populærkulturen har gitt grobunn for egne religiøse tradisjoner og er sentrale aspekter ved ulike former for religionsutøvelse. Blant annet kan man se dette gjennom fremveksten av små religiøse organisasjoner knyttet til Jediisme<sup>33</sup>, basert på George Lucas' filmserie *Star Wars* (Possamai, 2007, s. 72 og Davidsen, 2014, s. 386-387). I jediismen forholder de praktiserende seg først og fremst til "The Force", en kraft som ikke bare kan utnyttes av de karakterene i filmen som er en Jedi<sup>34</sup>, men også er kraften som opprettholder orden balanse i universet. Interaksjonen med, og troen på denne kraften er essensen med å være en jediist (Davidsen, 2014, s. 388).

Langt ifra all fandom eller alle populærkulturelle fenomener kan plasseres i et slik grenseskille mellom hva som er religion og hva som ikke er det. Men det man ikke skal undervurdere er innflytelsen ulike kulturelle fenomener kan ha på religion. Man lever i et samfunn som til en viss grad kan kalles et "plukk og miks-samfunn". Med dette menes det at man ikke lenger er like knyttet til en konkret måte å leve på ut ifra geografi, etnisitet eller andre faktorer. Som Endsjø og Lied påpeker (2011, s.13) kan man i mange faser av samfunnet se hvordan kulturer blandes, og hvordan man inkluderer andre tradisjoner inn i sin hverdag enn det som tradisjonelt har vært vanlig. Et hverdagslig eksempel er hvordan mange nordmenn har inkludert yoga i sine treningsvaner. Det samme gjelder i økende grad religion, som bærer mer og mer preg av personen som praktiserer den. Som nevnt tidligere i teksten (2.1.3),

---

<sup>32</sup> Samlebetegnelse for ulike former for fan-aktivitet og fan-kultur.

<sup>33</sup> Jediism Way, Jedi Sanctuary, Jedi Foundation, Jedi Church, Temple of the Jedi Order mm.

<sup>34</sup> For eksempel Luke Skywalker, Obi Wan Kenobi, Darth Vader.

tilpasser man i større grad sin religiøse tilnærming til egen hverdag og sitt egen levesett. I denne sammenhengen vil inntrykk hentet fra all populærkultur, og kanskje spesielt TV, film og fiksjonsbaserte produkter som GoT være potensielle kilder til religiøs og spirituell inspirasjon (Ringstad, 2017, s. 20).

### 3.5 Fantastisk populærkultur og magi

Magi er som regel en sentral del av både handling og karakterenes identitet i fantastisk populærkultur. Ofte ser man mange av de samme magiske trekkene gå igjen på tvers av de ulike produktene. Man kan for eksempel se hvordan både Harry Potter og Gandalf<sup>35</sup>, bruker en magisk stav for å kanalisere sin magi. Det som ofte utgjør forskjellen mellom de ulike fremstillingene, er hvordan magien kommer til uttrykk gjennom karakteren, og hvilken plass og rolle den har i det aktuelle forestillingsuniverset. Hvis man igjen tar utgangspunktet i Harry Potter ser man hvordan magi er fremstilt som en medfødt egenskap som knyttes direkte til en konkret person. Det fremstår som en egenskap som må trenes, og som med riktig øvelse kan påvirke "alt" i samfunnet. I denne formen for fantasy kan man se magi bli brukt eksplisitt. Den måten å fremstille magi på står, som George R. R. Martin selv har påpekt (Martin, 2000), i sterk kontrast til for eksempel hvordan J. R. R. Tolkien bruker magi som virkemiddel i Middle Earth:

Middle Earth is a very magical place. You read the books and you certainly get the view that magic suffuses the world and the culture, but there's actually very little onstage magic. Gandalf is a wizard, but he fights with a sword; he doesn't perform incantations or pull down lightning from the sky. Most of the magic, when it does occur, is of great import, but he never really gives wiring diagrams as to how it works.<sup>36</sup>

Som man ser fra sitatet over, står denne type magi i sterk kontrast til den man ser for eksempel i Harry Potter. Psykologiprofessoren William Indick beskriver denne type tilnærming til eksplisitt magi i *Ancient Symbology in Fantasy Litterature* (2012):

---

<sup>35</sup> Lord of The Rings og The Hobbit

<sup>36</sup> <http://beatrice.com/wordpress/interview-george-r-r-martin>

The hero or wizard need only accomplish the task of discovering the key to this magic, and then the spirits of land, water, air, and fire are at his command, without the need to beg or bow to some distant deity. Nature is controlled by magic, which is controlled by humans; apposed to the less primitive view, in which Nature is controlled by the gods, and humans must supplicate and propitiate these gods in order to appease or provoke their will. (2012, s. 132)

I Harry Potter oppdager Harry sine egenskaper når han møter Rubeus Hagrid og får sitt inntaksbrev til Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry. Gjennom denne filmserien er det liten sammenheng mellom magi og religion, og man får med det inntrykk av at det er magi som er den virkelige kraften man skal forholde seg til. Selv om man heller ikke ser Gandalf "beg or bow to some distant deity"<sup>37</sup>, er det en klar og synlig forskjell i hvordan de ulike formene for virkningsmagi uttrykkes. Som det neste kapitlet vil vise kan man se at George R. R. Martin<sup>38</sup> har latt seg inspirere av innfallsvinkelen Tolkien har hatt til magi, da det helt klart kan tolkes som at "less is more" er tilfellet for magi også i *A Song of Ice And Fire* og *GoT*.

### 3.6 Game of Thrones og magi: Less is more

Worth mentioning about religion is, ehm. In fantasy. Is that in most fantasies you have working magic. You have magic that demonstrably works. Which would affect the religious feelings of many people, you know. (George R. R. Martin, 2014)<sup>39</sup>

Som man kan se av sitatet over, har Martin, som skal introduseres nærmere i neste kapittel, en tanke om at magi på en eller annen måte er knytte til religion i fantasy. Denne tilnærmingen kan man se dersom man sammenligner magien i GoT<sup>40</sup> med for eksempel den man ser i Harry Potter. I sistnevnte har man en klar gang i hvordan dette magiske spekteret virker: magi er en egenskap man er født med. Dersom man har denne egenskaper er man enten en trollmann eller en heks. Gjennom rett trening, kan alle som har magi beherske de fleste gjenstander og elementer. Dersom man bruker samme tankerekke i forhold til magien man kan identifisere i GoT kan

---

<sup>37</sup> Se sitatet over

<sup>38</sup> Se kap. 4.1.2

<sup>39</sup> Intervju med Laura Miller

<sup>40</sup> Se kap. 4 og kap. 6

man se at den ikke nødvendigvis er knyttet til den enkelte person eller vesen som utfører handlinger, men i stedet kan tolkes å stamme fra en "maktkilde". Denne virker ved at en (eller flere) på en eller annen måte får tilgang til denne magien, og at de kan bruke den til et begrenset antall handlinger. Dersom man ser tilbake til kapittel 3.5 hvor spesielt magien i Harry Potter-universet passet til Indicks beskrivelse "Nature is controlled by magic, which is controlled by humans", vil man i mye større grad kunne knytte magien i GoT til en motsatt oppfatning hvor "Nature is controlled by the gods, and humans must supplicate and propitiate these gods in order to appease or provoke their will". Som man ser i denne forklaringen, representerer "gods" den maktkilden som ble nevnt over. Denne tilnærmingen til magi i GoT, gjør at man har en inngang til analysen senere i denne teksten hvor man må se om dette er et forhold mellom en separat maktkilde og magi, eller om denne maktkilden er en gud eller en religion. Uansett hva som er kilden, vet man lite om den. Aspektet magi i GoT, er bygd opp på denne måten. Ved å vise at det eksisterer i enkelte tilfeller, og samtidig holde mye av den bakgrunnen, bruken og ringvirkningene skjult, fremstår magien som potensielt kraftigere og mer skremmende enn den ville vært om den var "på utstilling" hver gang den ble tatt i bruk. .

Nettopp en slik relasjonen mellom magi og religion gjør populærkultur som GoT veldig interessant som analysemateriale. Der hvor antropologen og sosiologen Marcel Mauss i *A General Theory of Magic* (1972, s. 28) skriver "First of all, magical and religious rites often have different agents; in other words, they are not performed by one and the same person", kan man se at linjene mellom magi og religion flyttes, krysses og utfordres i GoT. Spesielt gjelder dette i religionen og praksisen knytte til den røde guden, R'hllor<sup>41</sup>. Hvor man kan se en direkte kontrast til Mauss' utsagn. Her kan man identifisere den både den som utfører magiske handlinger og religiøs praksis, som den samme personen i det aller fleste tilfellene.

---

<sup>41</sup> Se kap. 4.3.2

# 4 Kontekst: Game of Thrones

## 4.1 Hva er GoT?

Game of Thrones er en TV-serie som blir produsert av den amerikanske kanalen Home Box Office (HBO). Serien som hadde premiere i 2011 er en filmatisering av George R. R. Martins populære bokserie *A Song of Ice and Fire*.

Som poengtert i innledningen til denne oppgaven har populariteten til GoT eksplodert de siste årene og gjort TV-serien, bøkene, karakterer og skuespillere kjente merkevarer verden over. Blant annet kan man se et eksempel på dette gjennom en stor økning i antallet barn som underveis i seriens levealder har blitt oppkalt etter de forskjellige, og mest populære, karakterene.<sup>42</sup>

Serien er langt på vei blitt et globalt populærkulturelt fenomen, noe som seertallene for den nest siste<sup>43</sup>, og den foreløpig siste sesongen (sesong 7) av serien viser. I USA hadde bare den første episoden av denne sesongen i overkant av ti millioner seere, og ca. 78 millioner er antatt å ha sett samme episode ulovlig på nett på verdensbasis.<sup>44</sup>

### 4.1.1 George R. R. Martin: Kontekst, religion og magi

George Raymond Richard Martin er skaperen av universet handlingen utspinner seg i. Han er forfatteren av bokserien som TV-serien er adaptert fra, og er i tillegg til dette involvert som produsert for serien i sein helhet, og manusforfatter for enkelte episoder. Martin vokste opp i en familie som var praktiserende katolikker, noe man ser har vært med på å forme både hans holdninger til religion og hans tekster, spesielt innenfor sjangeren fantasy. Han har i flere settinger gitt uttrykk for at han tidlig begynte å stille spørsmål, spesielt knyttet til de utrolige og overmenneskelige aspektene ved religion. I et intervju med Laura Miller i sammenheng med utgivelsen av *The World of Ice and Fire* (2014), legger han ut om sitt nåværende forhold til

---

<sup>42</sup> <https://www.vox.com/2014/5/9/5699448/naming-babies-after-game-of-thrones-characters-got-even-more-popular>

<sup>43</sup> Se kap. 3

<sup>44</sup> <https://www.statista.com/topics/4187/game-of-thrones/>

religion og hvordan han ser på religion både en verdslig , og i en (sin) forfatterkontekst:

But I do always try to consider the question of religion, which I think is important because religion shapes societies and shapes cultures and shapes values that even in our modern world, of course, we see conflicts all around the world being driven by religious disputes, even now. (George R. R. Martin, 2014)

I samme intervjuet snakker han også om sitt forhold til, og syn på, magi i sammenheng med religion. Her bygger han broer mellom magi som en *mulig* bekreftende faktor for en religion:

I would become the most religious guy in the world, if.. If we could actually see someone raising the dead, or you know, ascending to heaven or... Or you know, doing any of these things we read about in The Bible and other, ehm, ancient religious texts. (George R. R. Martin, 2014)

Spesielt interessant for denne teksten er det at Martin bruker eksempler på magi som potensielt ville gjort han "religiøs", som faktisk er tilstede med direkte sammenheng til religioner i fortellingen (f. eks. "raising the dead").

Selv om Martin også omtaler seg som en skeptiker til religion på et generelt grunnlag, er det nyttig informasjon for denne teksten at man har kjennskap til forfatterens forhold til de konseptene som skal evalueres og analyseres. Man kan blant annet se den skeptiske holdningen skinne gjennom når han i et intervju (Charlie Anders, 2011) får spørsmål om hvilken av seriens religioner han anser som den mest reell og ekte:

I'm a little leery of the word "true" - whether any of these religions are more true than others. I mean, look at the analogue of our real world. We have many religions too. Are some of them more true than others? (George R. R. Martin, 2011)

Gjennom en slik tilnærming vil det være mulig å se for seg at Martin (og regissørene av serien) har ment å skape en problemstilling som ligner den som er gjeldende i den virkelige verden. At det tas utgangspunkt i at det ikke er noen konkrete bevis for at en spesifikk religion er mer virkelig enn andre i den virkelige



verden, gjør at dersom man legger til en x-faktor som magi, vil man som Martin viser til i sitatet ovenfor få noen helt andre rammer å forholde seg til.

Viktig å nevne er det at selv om serien er basert på Martins univers, karakterer og ideer, er det ikke han som er skaperen av TV-serien. Jeg velger å ikke bruke så mye tid på hva som skiller bøkene fra serien og motsatt, da de fleste grunnleggende ideene, strukturene og oppsettene i TV-serien reflekterer de allerede etablerte forholdene i Martins bøker gjennom de fem første sesongene. Grunnen til at dette endrer seg etter utgivelsen av den femte sesongen, er at handlingen i serien på dette tidspunktet passerer handlingen i bøkene til Martin, og TV-adapsjonen da til en viss grad har en egen utvikling. Selv om handlinger og karakterer kanskje viker fra det man oppfatter som tenkt i bøkene, vil det ikke påvirke seriens rolle som kildemateriale i denne sammenhengen. Som poengtert i begynnelsen, vil Martins bøker bare ha en utfyllende rolle som tilleggsmateriale i denne konteksten, noe som gjør at forskjellen, og eventuelle avvik, mellom bok og serie ikke vil bli tema i større grad.

## 4.2 Hva skjer i Game of Thrones (Westeros)?

When you play the game of thrones, you win or you die. (Cersei Lannister)<sup>45</sup>

Handlingen i serien starter når Kong Robert Baratheon tar med seg dronningen og hennes familie og drar fra King's Landing til Winterfell for å overtale Lord Eddard (Ned) Stark, vokter av den nordlige delen av kongeriket, til å innta rollen som kongens nye høyre hand i hovedstaden. Mens Ned tar med seg sine døtre og drar sørover sammen med kongen, drar det som antas å være Ned's uekte sønn Jon Snow nordover for å sverge ed til den gamle ordenen The Nights Watch, som har som oppgave å vokte riket fra det frie og ville folket som holder til nord for The Wall (muren). Denne myren er et gigantisk byggverk som ble reist for mange tusen år siden for å skille det siviliserte samfunnet fra det ville og ukjente i nord. Igjen i Winterfell har man Brandon Stark som kjemper for livet etter en fallulykke, Rickon Stark, Rob Stark og Catelyn Stark. Etter returen til King's Landing finner Ned ut at dronningen, Cersei Lannister, er kronisk utro mot kongen med sin egen tvillingbror,

---

<sup>45</sup> Sesong 1, episode 7 (09:00)

og at alle de kongelige barna ikke er kongens. Når Ned's ønske om å fortelle dette til kongen sammenfaller med konges død i en jaktulykke, ender det med at Ned blir satt i fengsel for forræderi mot kronen, som nå er gått til Cercei's eldste sønn, Joffrey Baratheon, før Ned henrettes for sine handlinger. Før sin død fikk Ned sendt brev til utvalgte personer om sine oppdagelser, noe som sammen med konges død utløser en massiv kamp om tronen, og starten på det som blir kalt "The War of The Five Kings".

I tillegg til det som nå er Kong Joffrey Baratheon (Lannister), erklæres den nordlige delen av landet selvstendig med Rob Stark (eldste sønn av Ned) som konge. Han samler alle nordboere og marsjerer mot sør for å ta hevn for farens død. Som følge av Ned's brev erklærer begge av Robert Baratheon's brødre, Renly og Stannis, seg som rettmessige konger. De mener Joffrey og de andre av Cercei's barn ikke har krav på kronen, og at dette kravet dermed går videre i Roberts familie. Den femte som kroner seg selv som konge, er Balon Greyjoy, som i likhet med de nordlige folkene erklærer sitt område, The Iron Islands, for selvstendig.

Mens krigen herjer i de sørlige delene av landet oppdager The Nights Watch at det ikke bare er de frie folkene som skaper uro nord for muren. Der viser det seg at de mytiske White Walkers har våknet til live etter tusener av år borte. De dreper menneskene og dyrene de kommer over, før de gjenreiser de samme vesenene og legger de til "The Army of The Dead". Brandon Stark som har våknet etter sin ulykke, oppdager ikke bare at han er lam fra livet og ned, men at han med hyppigere frekvens får syner som gjør at han ender opp med å dra nordover på jakt etter "The Three-Eyed Raven".

Mens det politiske landskapet i Westeros stort sett er preget av kaos, begynner kongene å falle. Etter en periode er det bare to store maktsenter igjen i kongedømmet; Stannis Baratheon som i samspill med en mystisk rød prestinne av The Lord of Light har reist seg etter nederlag og skaffet seg en ny og slagkraftig hær, og Lannister-familien som nå har Joffrey's yngre bror, Tommen, på tronen. Som seer begynner man gjennom å følge Bran's søken etter The Three-Eyed Raven, og ved å se på aktiviteten til The Nights Watch, at den virkelige kampen kanskje ikke er om jerntronen i King's Landing, men handler om å beseire The White Walkers og deres hær av døde som stadig vandrer sørover mot muren. Etter å ha funnet personen med tilnavnet The Three-Eyed Raven begynner Bran å lære å kontrollere sine

krefter, som potensielt vil vise seg å bli en viktig brikke i den store krigen som kommer.

Jon Snow som har blitt etter å ha blitt valgt til Lord Commander av The Nights Watch velger å lede de gjenværende av sine tidligere fiender, det frie folket, sør for muren, blir ansett av flere av sine medvoktere som en forræder, og blir knivstukket til døde. Ved hjelp av den røde prestinnen fra Stannis' hær, som nettopp har blitt beseiret i nord, blir han gjenopplivet. Gjennom sin kunnskap om The White Walkers og den store krigen som er uunngåelig, skraper han sammen det han kan få av menn og gjenerobrer det nordlige knutepunktet Winterfell, sitt tidligere hjem, som var i besittelse vasaller av Lannister-familien. Dette vil han bruke som strategisk senter i sin søken etter allierte, og i krigen mot det som kommer fra nord.

### 4.3 Religioner i Westeros og Essos

Som nevnt tidlig i denne teksten er det hovedsakelig tre religioner som gjør seg gjeldende, og har en reell og viktig påvirkning på både handlingen og hverdagslivet til karakterene i Westeros gjennom de første 6 sesongene av serien. Dette er de gamle gudene, de nye gudene og R'hllor. Det er disse tre som er hovedfokus i analysen, og som derfor skal introduseres og behandles senere i dette kapittelet. Samtidig som dette er de tre mest synlige og dominerende religiøse tradisjonene, er det også andre som i større eller mindre grad vies plass i serien, og som gjør at man får et inntrykk av et pluralistisk verdensbilde. Blant annet er "The Drowned God" en annen guddom som tilbes innen Westeros' syv riker. Denne religionen praktiseres bare på "The Iron Islands", som er bebodd av et folkeslag sterkt knyttet til sjøen. Ser man fra Westeros til Essos, kan det lokaliseres flere tradisjoner og religioner med ulike praksiser og guder. Man kan blant annet se hvordan "Dothraki-ene"<sup>46</sup> tilber "The Great Stallion", og hvordan det som i all hovedsak er en kult av leiemordere, "The Faceless Men", tilber "The God of Death/ The Many-faced God". Det som skinner gjennom i flere av disse religiøse tradisjonene, både i Westeros og i Essos, er at religionene er knyttet opp mot den aktiviteten som er mest vanlig for denne spesifikke gruppen, eller hva som er dominerende i deres geografiske område. Denne formen for religionsutøvelse minner om hvordan praksis og myter knyttet til

---

<sup>46</sup> Et folkeslag som lever på og av hestene sine.

flere av oldtidens og middelalderens religioner var formet av blant annet geografisk tilhørighet. Det er da naturlig at disse religionene forblir knyttet til en avgrenset og spesifikk gruppe mennesker, og dermed ikke gjør seg gjeldende på tvers av et helt kontinent, hvor både kultur og geografiske forhold kan gjøre at deres levesett blir lite ideelt.

### 4.3.1 The Old Gods of The Forest

Troen og praksisen knyttet til de gamle gudene er den religionen som har den lengste historien i Westeros. De gamle gudene stammer tilbake fra tiden før menneskene kom til landet, og ble i begynnelsen tilbedt av urbefolkningen, The Children of The Forest. Disse skapningene blir i de aller fleste tilfeller sterkt assosiert med de gamle gudene, og er i henhold til myter (Martin, 2014, s. 6) antatt å være de som skar ansikter inn i noen av Wierwood trærne, slik at gudene skulle ha muligheten til se gjennom de. Trærne med ansikter skåret inn er såkalte "heart trees"<sup>47</sup>, og fungerer også som sentrum for det meste av tilbedelsen knyttet til de gamle gudene.

Da de første menneskene ("The First Men") ankom til Westeros, førte de krig mot The Children, og deres måte å leve på. På tross av dette endte likevel de første menneskene opp med å adoptere troen og praksisen til The Children, og religionen var den eneste praktiserte i Westeros helt til en ny folkegruppe fra Essos, "The Andals", invaderte landet mange år senere. Disse hadde med seg sin egen religion, "The Faith of The Seven", som skulle vise seg å ta over som den ledende religiøse praksisen i store deler av Westeros. Etter at gudetrærne i sør ble brent ned, ble de få overlevende av The Children tvunget til å flykte nordover, hvor de gamle gudene fremdeles stod sterkt både under og etter invasjonen. De gamle gudene tilbes fremdeles av folkene i den nordlige delen av riket, samt de frie folkeslagene som holder til nord for veggene. Når gudetrærne ble kuttet ned i sør, sies det at de gamle gudene mistet sin kraft i disse områdene, da deres kraft er bundet til disse trærne (Hansen, 2017, s.11).

Professor i europeisk middelalderlitteratur ved Oxford University, Carolyne Larrington (2016, s. 93-94) påpeker hvordan praksisen knyttet til de gamle gudene

---

<sup>47</sup> Heretter kalt gudetrær

minner om den religiøse praksisen i det førkristne Storbritannia. Både med tanke på at kultus ble knyttet til naturen og dens egen kraft, og hvordan for eksempel Kelterne hadde et spesielt forhold til eiketrær. Likheter kan også dras til norrøn religion, hvor verdenstreet Yggdrasil står sentralt i troen og kultus. Interessant er det også å se hvordan de gamle gudene står i kontrast til de nye gudene på samme måte som flere av de førkristne europeiske tradisjonene står til kristendommen:

As against the religion of the Seven, with its specialised functions for different aspects of the divinity, the old gods are undemanding: they have no priests, no institutions and very little by the way of dogmas or creeds. (Larrington, 2016, s. 94)

### **Magi knyttet til de gamle gudene**

Over har to viktige magiske aspekter ved religionen allerede blitt nevnt, gudetrærne og The Children. Legender vil ha det til at noen av The Children hadde magiske egenskaper som overgikk det vanlige. Dette var de vise, som ble kalt "greenseers". Noen av evnene de blir tilskrevet, var egenskapen til å bruke trærne som kommunikasjonskanaler. Ved hjelp av trærne ble det sagt at noen også kunne "delve into the past and see far into the future" (Martin, 2014, s. 6). Bøkene forteller også at denne egenskapen etter hvert også kunne tilfalle mennesker, noe man kjenner igjen fra serien, hvor man har tre personer med slike, eller lignende egenskaper: Brandon Stark, Jojen Reed og The Three-Eyed Raven. Selv om man gjennom serien ikke har full kjennskap til de magiske egenskapene til Brandon Stark og The Three-Eyed Raven, vet man at de hvertfall besitter evnen til å bevege seg i tid, og at de i denne tilstanden er kapable til å påvirke situasjoner som skjer/har skjedd.

Et annet magisk aspekt er evnen noen har til å dele sinn med dyr. De ble tidlig omtalt som hamløpere (skinchangers) på grunn av deres evne til å kontrollere ulike vesen (Martin, 2014, s. 6-7). I serien går de under navnet "Wargs" og det er i hovedsak bare Orell, en av de frie folkene i nord, og Brandon Stark som gjennom serien vises med denne egenskapen.

The White Walkers er et annet type vesen som kan knyttes til de gamle gudene. Som blant annet analysen senere skal vise, er det The Children of The Forest som skaper den første av disse skapningene (The Night King) som er verken levende eller døde, og som på den måten binder de til magien knyttet til denne

religionen. The White Walkers er viktige (kanskje noen av de viktigste) karakterene for handlingen i serien, og man kan i tillegg til selve skapelsen vise til hvordan de også besitter flere egenskaper av magisk karakter. Blant disse kan man trekke frem fysiske egenskaper som motstand mot aldring, unormal styrke og at de bare kan skades ved bruk av helt konkrete metaller/våpen og ild. En egenskap som gjør seg svært gjeldende er evnen de har til å reise dyr og mennesker fra døde. De(t) som gjenreises virker å være direkte knyttet til den av The White Walkers som "vekte de", noe som også kommer til syne gjennom manglende evne til å handle på egenhånd. Evnen til å påvirke døden er noe flere karakterer i serien har, og vil behandles opp mot hverandre senere i teksten.

### 4.3.2 The Lord of Light aka. R'hllor

I motsetning til de gamle gudene, har ikke denne religionen sitt opphav i Westeros, men fra Essos. Akkurat hvor på dette kontinentet den oppstod, er ikke sikkert, men den har som Larrington (2016, s. 176) påpeker en viktig rolle i byer som Volantis og Bravos<sup>48</sup> hvor templer til religionen er blant de største religiøse bygningene i den kjente verden. I Westeros har troen og praksisen knyttet til The Lord of Light eller R'hllor liten utbredelse.

Religionen tilber den ene rette guden, R'hllor, som er tilstede i lyset og i flammene. Som motpart til R'hllor står den onde "The Great Other", som representerer mørket og er tilnærmet like mektig. Dette danner utgangspunktet for et dualistisk verdensbilde som George R. R. Martin (2014) sammenligner<sup>49</sup> med troen knyttet til to religiøse grupper som har eksistert, og fremdeles eksisterer, i vår verden, henholdsvis Katarane og Zoroastrismen. Linken til Zoroastrismen knyttes blant annet til deres dualistiske syn, hvor Ahura Mazda i likhet med R'hllor er den gode guden som står i motsetning til en ond kraft (Larrington, 2016, s. 179), men først og fremst knyttes likhetstrekkene til deres tilbedelse og bruk av ilden i religiøs praksis. Dogmatisk virker religionen å være nærmere Katarane. Som Larrington skriver (2016, s. 177), og Martin<sup>50</sup> til dels bekrefter, "Human souls belonged in the world of light, in heaven, but many had been captured by th Evil God, robed in flesh

---

<sup>48</sup> Storbyer på kontinentet Essos.

<sup>49</sup> Intervju med Laura Miller

<sup>50</sup> Intervju med Laura Miller.

an placed in this world in order to suffer”. Denne troen og tankegangen kan man se via Melisandre i en samtale hun har med Shireen Baratheon i *The Lion and The Rose*, i etterkant av en seremoni hvor flere mennesker ofres til guden ved å bli brent på et stort bål. Troen på at jorden er et midlertidig onde for menneskene bekreftes gjennom to av Melisandre’s utsag i denne episoden:

They are in a better place now, princess. The fire cleansed them of the sins of the world”<sup>51</sup> ”There is only one hell, princess. The one we live in now.”<sup>52</sup>

Gjennom R’hllor er religionen knyttet til lyset og ilden, og dermed assosieres også de religiøse lederne med det samme, noe som gjør at de har tilnavnet *røde prester* eller *røde prestinner*. På bakgrunn av religionens tro på lyset som det som skal bekjemper det onde mørket, er praksis alltid knyttet til ild, enten i form av store bål utendørs eller gjennom flammer fra et ildsteder av forskjellige størrelser innendørs. Som blant annet Hansen (2017, s.13) påpeker, starter de fleste av deres bønner med frasen “The night is dark and full of terrors. Lord, cast your light upon us”. Selv om det ikke er uhørt å ofre små gjenstander eller symboler til flammene i enkelte kulturer, skiller denne religionen seg fra andre med at de ikke er fremmed for ofring av mennesker til guden (Larrington, 2016, s. 180).

I serien er det for det meste gjennom den røde prestinnen Melisandre man får kjennskap til religionen og praksisen knyttet til den. Hun er tilstede når den først introduseres i sesong to, og er en sentral del av religionen gjennom handlingens forløp.

### **Magi knyttet til R’hllor**

Religionen baserer seg i mange henseende på at man gjennom ofringer (som regel brennoffer av ulik størrelse) skal kunne oppnå, eller få, en ønsket reaksjon eller handling fra guden, R’hllor. Gudens vanligste motreaksjon er som regel å vise glimt av fremtiden i flammene. Denne formen for klarsynthet<sup>53</sup> er en egenskap som virker å gå via presten eller prestinnen, men ikke er en egenskap forbeholdt disse alene. I

---

<sup>51</sup> Sesong 4, episode 2 (22:45)

<sup>52</sup> Sesong 4, episode 2 (23:36)

<sup>53</sup> Se kap. 2.2.2 - Klarsynthet

samme kategori finner man grunnlaget for Melisandres inntog i maktkampen i Westeros, profetien om Azor Ahai. I religionens skrifter blir det fortalt om denne prinsen som skal komme, og ved hjelp av sitt brennende sverd, "Lightbringer", skal han bekjempe nattens mørke og fri menneskene fra mørkets ondskap (Larrington, 2016, s. 182). Melisandre er overbevist om at Stannis Baratheon er den gjenfødte Azor Ahai, og at han skal være den rette kongen av landet som skal fri det fra de onde mørket, eller se som på feil grunnlag påberoper seg makten.

Til religionen knyttes det også ulike former for virkningsmagi. Denne formen for magi er i større grad knyttet til prestskapet alene. Man kan for eksempel gjennom serien se Melisandre utføre ulike magiske handlinger som å føde et ikke-menneskelig vesen<sup>54</sup> og å vekke døde til live igjen<sup>55</sup>. Som nevnt over, er det for det meste Melisandre som blir stående som en representant på denne religionen, men det presenteres også andre prester i løpet av seriens handling og forløp. Disse vil ikke bli viet noe plass i den senere analysen da de stort sett besitter like ferdigheter, og er mindre delaktig og avgjørende for seriens hendelsesforløp enn Melisandre.

I motsetning til de andre religionene som gjør seg gjeldende i serien baserer religionen knyttet til R'hllor seg i stor grad på at magiske hendelser skal finne sted, og at dette viser deres guds overlegenhet og posisjon som "den ene rette guden".

### **4.3.3 Faith of The Seven**

The Faith of The Seven, eller de nye gudene, er den religionen som i handlingens tidsepoke har størst omfang i Westeros, både med tanke geografi og antall praktiserende. Som nevnt over<sup>56</sup>, gjorde denne religionen seg gjeldene under og etter den andre invasjonen av Westeros, hvor både The First Men og The Children of The Forest ble overvunnet og de sistnevnte forsvant nordover. Etter dette tok troen på og praksisen knyttet til de nye gudene over som den dominerende religionen i de fleste delene av landet, foruten deler av de nordligste områdene hvor de gamle gudene fremdeles holdt stand.<sup>57</sup>

---

<sup>54</sup> Se kap. 2.2.2 – Vesen, og kap. 6.2.2 – Skyggefødsel.

<sup>55</sup> Se kap. 6.2.3 - Oppvåkning

<sup>56</sup> Se kap. 4.3.2 – The Old Gods of The Forest

<sup>57</sup> Og på noen av øyene utenfor kysten som tilber The Drowned God.



På mange måter kan The Faith of The Seven sammenlignes med middelalderens katolisisme. Larrington (2016, s. 133) viser blant annet til en rekke likheter i fremstillingen av religionen:

Its priests (septons and septas) are vowed to celibacy and they worship within church-like buildings, or indeed the cathedral-scale edifice of the Great Sept of Baelor in King's Landing. Prayers are offered and hymns sung within the septs.

Religionen er først og fremst monoteistisk, hvor tanken om "de syv" er ment å vise til de syv ulike aspektene ved guddommen; faren, moren, jomfruen, den gamle damen, krigeren, smeden og den fremmede. Det er disse aspektene "The Seven Pointed Star"<sup>58</sup> representerer, og de det søkes kommunikasjon med i de ulike kontekstene karakterene befinner seg i. Troen på én gud med flere aspekter kan også minne om kristendommen og treenigheten der. Et viktig aspekt med denne religionen er at det er den som er knyttet til kronen og kongefamilien. Derfor er den dominerende også i flere sammenhenger, både politisk og sosialt.

Sentralt i serien og historiens fremdrift står en gruppering innenfor denne religiøse retningen, "The Sparrows". Disse, under ledelsen av "The High Sparrow", er av den oppfatningen av at praksisen og tilbedelsen av de syv ikke utføres på en tilfredsstillende måte. De viser sin hengivenhet til gudene ved å blant annet avstå fra alle materielle goder, og vektlegger religiøs rettskaffenhet over alt. Via diverse politiske spill får de godkjennelse av kronen til å bære våpen, noe de bruker til å fange og straffe de som har syndet. Denne makten bruker de blant annet til å sette noen av de mest velstående innbyggerne i hovedstaden i fangenskap mens de gjør bot for sine synder. Dette gjør de for det første for å vise at det er massene/folket som er den reelle makten, og for det andre for å vise lekfolket at alle er like i henhold til gudenes lover.<sup>59</sup>

### **Magi knyttet til de nye gudene**

I motsetning til de to tidligere nevnte religiøse tilnærmingene (de gamle gudene og troen på R'hllor), er det ikke knyttet noen form for magi til verken den religiøse

---

<sup>58</sup> Se kap. 6.3.1 for bilde av denne fra The Great Sept of Baelor

<sup>59</sup> Se kap. 6.3.3 – Mothers Mercy

praksisen eller til sentrale karakterer med tilknytning til religionen. I den store handlingens kontekst virker det som stadig flere karakterer anser denne religiøse retningen mer som en opprettholder av tradisjon samt etiske og moralske retningslinjer.

Interessant er det at flere sentrale karakterer, blant annet Catelyn Stark og Samwell Tarly, har uttrykt at bønn og kommunikasjonsforsøk med de nye gudene ikke har gitt noe svar eller resultat (Larrington, 2016, s. 133). Man kan blant annet se Samwell uttale "The Seven have never answered my prayers. Perhaps the old gods will" før han avgir sin ed til The Nights Watch foran et av gudetrærne.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Se kap. 6.1.1 – Religion og tradisjon

# 5 Hvordan tolke film og TV?

For å forstå film må vi forstå hva som skjer, med hvem det skjer med, og hvor det skjer (Engelstad, 2015, s.16)

Dette kapitlet vil hovedsakelig gi en innføring i hvilken tilnærming jeg vil ha til primærkildene i neste kapitels analyse. Det vil først gi en kort presentasjon av film og TV som et visuelt medium, før jeg på bakgrunn av dette gir en punktvis gjennomgang av fremgangsmåten og modellen jeg vil bruke i analysen. Analysen vil gjøres med utgangspunkt i ulike utvalgte scener fra GoT. Grunnlaget for denne utvelgelsen vil presenteres sammen med resten av fremgangsmåten under. For at analysen skal være lettere å følge, vil hver scene illustreres med ett (eller flere) skjermdump av den aktuelle scenen. Med bakgrunn i dette, vil det være lettere å referere direkte til konkrete detaljer i scenen, sammen med en forklaring på hva som skjer og hvorfor dette skjer, vil kombinasjonen av både bilde og skildring gjøre at scenen i større grad vil sees og oppfattes på samme måte av seer.

## 5.1 Visuell formidling

Narrativer finner man ikke bare i kompliserte litterære mesterverk, men også i filmer og TV-serier. Enkelt forklart er et narrativ en historie eller en fortelling. Dette kan for eksempel ta form som en egen gjenfortelling av hva som skjedde på vei hjem fra jobb, eller det kan være, som tidligere nevnt, en skapt historien man ser i en film eller i en TV-serie. Litteraturviteren Jakob Lothe (2007, s. 19) påpeker både hvordan film gjennom som visuelle fremstilling lett appellerer til folk, samt hvordan utviklingen av det digitale og moderne samfunnet har gjort film som medium til en mye mer attraktivt, og viktigere uttrykksform. Dette gjenspeiler også hvordan jeg i denne oppgaven skal arbeide med og reflektere rundt narrativet i GoT. Med utgangspunkt i dette er det nødvendig å se hva som utgjør et narrativ i visuelle medium, hvordan det er bygget opp og hva som er sentrale aspekter å ta hensyn til i en eventuell analyse. Å analysere narrativer, er som Engelstad (2015, s.16) påpeker, en måte å skaffe seg ønsket innsikt i hvordan en fortelling er bygget opp. Gjennom å tolke hvordan

handlingen i en fortelling/scene skjer, og hvordan den er presentert, kan man avdekke bruk av virkemiddel og vinklinger som vil være nyttige for å kunne få et bredere perspektiv på den aktuelle fortellingen/scenen.

Når jeg skal behandle narrativer i film i denne teksten vil jeg benytte meg av filmviter Audun Engelstads (2015, s. 13-20) forståelse av en fortellings "to nivåer": historie og diskurs. Med *historie* i denne konteksten mener han det som er forbundet med fortellingens *hva*, nemlig karakterer, steder, objekter, hendelsene og handlingene som skjer i fortellingen. Med *diskurs* mener han hvordan fortellingen formidles. Blant annet kan dette gjelde hvilke virkemidler som er i bruk, hvilken vinkling det som blir presentert har, billedkomposisjon lyd og stemning. Engelstad (2015, s.19) nevner også et potensielt tredje nivå: narrasjonen eller fortelleren. Hvis denne teksten og analysen skulle tatt utgangspunkt i George R. R. Martins bokserie (*A Song of Ice and Fire*) i stedet for TV-adapsjonen av den, ville dette vært en sentral del av analysen, da man gjennom bøkene leser hvert kapittel gjennom en av karakterene. Men siden primærkildene i denne teksten stort sett opererer uten en klar og tydelig forteller, eller et sterkt vinklet billedperspektiv, vil jeg se bort fra dette "nivået" i analysen.

Siden analysen teksten skal forholde seg til de to overnevnte nivåene, vil skjermdump av scenene være et viktig hjelpemiddel. Som nevnt over, overlater et visuelt uttrykk mindre til leserens forståelse enn en gjenfortelling ville gjort, noe som gjør det lettere å være konkret, spesielt med tanke på *diskurs-nivået*. Blant annet vil detaljer som bildesammensetning, lys, avstand og stemning være lettere å observere for leseren av analysen gjennom disse skjermdumpene, enn gjennom skriftlige skildringer alene.

## 5.2 Modellen

Ettersom denne oppgavens hovedmål er å vurdere hvordan religion og magi fremstilles i populærkultur som GoT, er det en rekke punkter som må belyses for å kunne gi en tilfredsstillende fremstilling av dette. Gjennom disse punktene vil de ulike underproblemstillingene besvares, noe som vil være avgjørende for å kunne besvare hovedproblemstillingen, og deretter evaluere den grunnleggende hypotesen teksten bygger på.

(1) Hvilken scene skal analyseres? Siden GoT hverken er en direkte gjenskapning av religiøse fortellinger, eller handler direkte om religion eller magi, vil det være lite konstruktivt å plukke hvilken som helst scene på et hvilket som helst tidspunkt i serien. Så her må det ligge noen kriterier til grunn for at scenen i det hele tatt skal være aktuell. (2) Hvilken handling(er) i den valgte scenen er det som gjør den relevant for denne oppgavekonteksten? (3) Karakterene vil i de aller fleste henseende være avgjørende for å kunne si noe om hvilken situasjon som utspinner seg i den aktuelle scenen. Karakterene har ikke bare ulike betydninger for historien, men også ulike evner som gjør at scenene og hva de betyr varierer med karakterene. (4) Til slutt vil stemningen i scenen analyseres. Dette gjelder blant annet farge, lyd og evt symbolikk, og hva disse tilfører av handling og betydning.

Under følger en detaljert gjennomgang av hvordan jeg vil forholde meg til de ulike delene av analysen, og hva som gjør at disse er relevante for å gi svar på de spørsmålene som søkes.

### **5.2.1 Utvalg av scener – Hvorfor disse?**

Som jeg så vidt var inne på over, er det helt essensielt at det ligger noen krav til grunn for hvilke scener som blir valgt til analysen. Det første og viktigste kravet er at de omhandler eller inneholder et uttrykk for religion og/eller magi. Om det som skjer i scenen kan kategoriseres som religion eller magi baseres på definisjoner og tilnærmingene som er beskrevet tidligere i teksten.<sup>61</sup>

Videre er det viktig at den aktuelle scenen inneholder både personer av betydning for handlingen, eller for de andre karakterene, og at scenen ikke står alene. Med dette mener jeg at den aktuelle scenen må svare til en eller begge av følgende to kriterier: (1) Handlinger i serien må, enten direkte eller indirekte, ha ledet opp til handlingen i denne scenen. (2) Dersom den er en del av en ny historie eller handlingsrekke, må det være en konsekvens av handlingen som vises og/eller håndteres senere i serien.

En problemstilling å ta hensyn til når man selv velger ut de scenene som skal være med i en analyse, er at de kan være farget av det man selv ønsker å undersøke. Det kan da være en fare for at scenene man velger til analysen er

---

<sup>61</sup> Se kap. 2

scener som vil gi ønsket resultat. Med å være bevisst på denne problematikken, vil jeg forsøke å variere utvalget scener som skal analyseres innenfor de oppgitte rammene for analysen.

Hovedsakelig vil jeg at kildene skal være det Engelstad (2015, s. 52) kaller *kjernesener*. Dette er scener som er essensielle for at handlingen i en film eller i en TV-serie skal gi mening eller drives fremover. Et eksempel på en klassisk kjernesene kan man se i Lana og Lilly Wachowski's *The Matrix* (1999) når Morpheus tilbyr Neo valget mellom den røde og den blå pillen. De ulike pillene representerer to ulike verdener. Ved å velge den ene vil han "våkne" å se verden slik den virkelig er, mens han ved å velge den andre vil fortsette å oppfatte verden slik den har blitt fremstilt for ham til da i filmen. Gjennom valget han tar, skifter hele livet hans, og dermed filmens handling, karakter. Med andre ord er denne scenen helt avgjørende for at filmen utvikler seg i den retningen den gjør.

Selv om det er ønskelig med kjernesener er ikke dette et krav i denne forskningskonteksten. De *komplimentære scenene* (Engelstad, s. 53) kan ofte være rike på detaljer, og de er som regel helt avgjørende for å danne et helhetlig bilde av blant annet karakterer og omgivelser. Hvis man ser på kjernesenerne som skjelettet i en fortelling (film eller TV-serie), vil det være de komplimentære scenene som gir kroppen fylde og liv. Et eksempel på en komplimentær scene kan man se i *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001) av Peter Jackson, når Gandalf ankommer Hobbittun. Her får man et innblikk i hvordan Gandalf oppfattes av innbyggerne, og en introduksjon til hva denne karakteren besitter av egenskaper. Det er en nyttig scene med tanke på karakterbygging og for å fylle ut historien, men den kan ikke sies å være essensiell for å forstå eller drive filmens hovedtema og hovedhandling fremover.

Siden handlingen i GoT ikke er direkte rettet mot religion og magi, vil det være gode muligheter for at en del komplimentære scener er vel så aktuelle for analysen som kjernesenerne. Hvor en kjernesene med fokus på et stort slag vil være av liten interesse i denne sammenhengen, vil for eksempel en komplimentær scene som handler om gravlegging eller avskjed med de døde i etterkant, være mer relevant.

## 5.2.2 Handling

På dette punktet i analysen vil det være viktig å få frem hva som skjer i den gitte scenen, og hvorfor dette er relevant i denne forskningskonteksten. Her vil det blant annet være fokus på den faktiske handlingen, hvordan det skjer og hvorfor det skjer. Gjennomgangen av handlingen vil ofte gå hånd i hånd med det neste steget i analysen, som omhandler karakteren. Siden karakterene er deltagende i handlingene, vil disse punktene til dels overlape hverandre, noe som gjør det vanskelig og lite konstruktivt å behandle de som to klart adskilte enheter.

Andre deler av handlingsmønsteret det er viktig å reflektere rundt, er for eksempel i hvilken rekkefølge handlinger skjer. Skjer det som analyseres i respons til noe konkret, eller er det den utslagsgivende faktoren som får en rekke hendelser til å skje? Kanskje befinner den aktuelle scenen seg midt i en handlingsrekke bestående av viktige hendelser. I tillegg til dette vil man ofte se at ting gjentar seg. Dette virkemiddelet er kjent i alle former for litteratur og poesi, og kan ha like mye effekt i et visuelt medium. Repetisjon innad i scenen kan være et konkret virkemiddel valgt for å fremme noe spesifikt. Det vil også være av interesse hvis scenen som analyseres er tilsvarende eller har helt konkrete likheter med tidligere scener.

### **5.2.3 Karakterene – Hvordan påvirkes de?**

Alle historier handler om noe, men fremfor alt handler de om noen (Engelstad, 2015, s. 57)

I denne teksten er tolking og forståelse av karakterene og deres roller og handlingsmønster helt essensielt for å skaffe seg den informasjonen om handling, religion og magi som skal gi grunnlaget for å svare på problemstillingene som har blitt stilt.

Den første delen av denne tilnærmingen vil være helt konkret knyttet til den enkelte scenen. Hvem er med i den aktuelle scenen, og hvilken effekt/betydning gir det at det er nettopp disse som er tilstede når denne scenen/handlingen finner sted? Samtidig er det interessant å evaluere hva antallet karakterer har å gjøre på scenens betydning, og om dette kan være med på å skape et avgjørende skift i flere av karakterenes holdning til for eksempel religion og/eller magi. Hvis det er flere

karakterer eller personer(statister)<sup>62</sup> til stede er det interessant å se hvordan disse forholder seg til, og reagerer på det som finner sted. I tidligere kapittel har vi sett at det som regel er konkrete karakterer med enten en gitt sosial posisjon og autoritet, eller karakterer med helt spesielle egenskaper som gjennomfører handlingene som berammer religion og magi. Nettopp hva som blir gjort av hvem er relevant informasjon. Hva kan det fore eksempel bety at en person knyttet til en religiøs gruppering utfører en eller annen form for magi? Hva vil det si hvis en karakter med tilnærmet lik religiøs bakgrunn ikke kan utføre magiske handlinger?

Interessant vil det også være å se på de ulike karakterenes langsiktige *funksjon* i den overordnede fortellingen. Med en karakters funksjon menes det ifølge Engelstad (2015, s. 62) den type handlinger som en karakter utfører med direkte påvirkning på hendelsesforløpet i hovedfortellingen. Et eksempel på dette kan man se gjennom hele filmserien (med noen få unntak) om James Bond, hvor karakteren Q har en helt klar funksjon. Denne karakteren fører Bond med diverse teknologiske nyvinninger som skal være til hjelp underveis i hans påventende oppdrag. I denne sammenhengen vil det være relevant å se hvordan karakterenes funksjon kan knyttes til religion eller magi, og kanskje enda mer relevant: religion og magi.

#### **5.2.4 Visuelle inntrykk**

Det siste punktet som skal brukes i analysen kan gå under samlebetegnelsen visuelle inntrykk. Med dette mener jeg alt fra hvordan scenen er lagt frem med plassering av karakterer og objekter, til hvilken musikk eller lyder som høres. Sentrale problemstillinger å finne svar på vil være å finne ut hva det visuelle uttrykket gjør med stemningen i scenen, og hvordan dette påvirker både det som faktisk skjer, og hvordan man som seer oppfatter det som skjer. I for eksempel *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001) av Peter Jackson, kan man se hvordan lys og lyd er med på å forme hvordan ulike situasjoner oppfattes.

---

<sup>62</sup> De som ikke er sentrale og /eller navngitte karakterer i serien.





*Figur 1: Frodo i Rivendell, alvenes by.*<sup>63</sup>

Tar man utgangspunkt i dette bildet (Figur 1), kan man se Frodo Baggins i Rivendell (alvenes by), etter å ha tilbakelagt seg en farlig reise. Scenen er sterkt opplyst, landskapet er vakkert, og musikken som spilles i scenen er lett og harmonisk. Dette skaper et inntrykk av at dette er en positiv opplevelse for karakteren. Han er trygg, og Rivendell oppfattes som et sted hvor "det gode" står i fokus.



*Figur 2: Frodo bruker ringen.*<sup>64</sup>

Kontrasten til figur 2 er stor. Her ser man igjen karakteren Frodo, men i en helt annen situasjon. Ut ifra de mørke omgivelsene, lydeffektene og hvordan stemmene i scenen er fremstilt, får man inntrykk av at dette er en skremmende, negativ og kritisk situasjon for karakteren. Denne scenen forekommer når Frodo bruker ringen for å

---

<sup>63</sup> *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), fra Netflix 12.04.18.

<sup>64</sup> *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), fra Netflix 12.04.18.

komme seg ut av en farefull situasjon. Gjennom å bruke ringen, oppdager han at den ikke skjuler han for farer slik han antok at den ville gjøre, noe som igjen får oss til å tenke på det som negativt å bruke ringen på denne måten.

Nettopp denne delen av analysen vil være viktig for å kunne besvare en del av underproblemstillingene i teksten. Blant annet vil det være interessant å se hvordan farge, lys og lyd er i scener med magi, og hvordan de er i scener uten magi. Kan man ut ifra dette se om de to blir behandlet likt, eller om det er en visuell forskjell på magi og religion? Kan dette gi utslag i om magi oppfattes som negativt eller positivt i denne fantasy-konteksten?

# 6 Analyse av magi og religion i Game of Thrones

I dette kapittelet vil jeg gjennom å analysere ulike scener fra TV-serien Game of Thrones forsøke å skaffe en forståelse og innsikt som gjøre det mulig å evaluere hypotesen som går ut på at magi er en legitimerende faktor for religion og religionsutøvelse i en slik type fantastisk populærkultur. Basert på oppgavens tidligere gjennomgang av ulike teoretiske begrep og uttrykk vil jeg bruke den nå etablerte forståelsen av *magi*, *religion* og *populærkultur*, sammen med modellen for analyse som jeg presenterte i det foregående kapittelet i utførelsen av arbeidet.

Analysen vil presenteres i flere deler. Hvert delkapittel vil være knyttet til en religiøs retning, mens underkapitlene vil være rettet inn mot de konkrete scenene og de delene av analysen som ble presentert over (valg av scene, handling i scenen, karakterene og de visuelle virkemidlene). Utvalget av eksemplene, vil være hentet fra mer enn én av sesongene til TV-serien, da det i flere tilfeller er stor endring i både hvordan de ulike retningene presenteres, og hvordan de forholder seg til forandring og ny informasjon etter hvert som serien utvikler seg. Dette for å se om tendenser forblir de samme på tross av utvikling, eller om det endrer seg. Denne tilnærmingen vil forhåpentligvis kunne gi et mer helhetlig og representativt materiale å evaluere når trådene av analysen skal samles for å både evaluere hypotesen og svare på problemstillingen.

## 6.1 The Old Gods (of the forest)

### 6.1.1 Religion og tradisjon

De gamle gudene er som tidligere nevnt den eldste religionen i Westeros, og har siden menneskenes inntog gradvis blitt mer og mer et nordlig fenomen med praksis i stor grad knyttet til de festningene som fremdeles har geografisk tilknytning til en "gudeskog" med et heart tree/gudetre som senter. En scene i *You Win Or You Die*<sup>65</sup>,

---

<sup>65</sup> Sesong 1, episode 7 (ca 55. min)

ser man hvordan denne religiøse tradisjonen holdes levende i forbindelse med tiltredelse til ordenen The Nights Watch. Denne scenen vil kategoriseres som en komplementær scene, da den ikke er avgjørende for fremdriften av seriens hovedhistorie, men inneholder svært mange detaljer om både karakterene som er involvert og tradisjonen og religionen som vises.



*Figur 3: Jon og Sam avlegger ed.*

Vi kan i figur 3 se Jon Snow og hans lojale følgesvenn Samwell (Sam) Tarly knele foran det hellige treet og avlegge eden som nevnt over, mens fire medlemmer av ordenen påser at det foregår på rett måte. Samtidig som de ser på ansiktene som er skjært inn i treet, siterer de en bestemt frase, hvor de forplikter seg i gudenes nærvær til å være lojal ovenfor sin nye rolle som medlem av The Nights Watch.

Denne scenen er sentral med tanke på at den er med på å skape en grunnleggende forståelse for tradisjonen knyttet til religionen, og ved å vise til at Jon Snow, som bare en av to, og i likhet med sin far (Ned Stark), holder de gamle gudene, etableres det et forhold mellom familien Stark og denne religionen. Denne forbindelsen gjør seg gjeldene også på senere tidspunkt i handlingen, og da spesielt med hensyn til et annet medlem av Stark-familien, Brandon Stark<sup>66</sup>. At det skapes en slik forbindelse mellom Stark-familien og de gamle gudene tidlig i seriens handling kan man relatere til denne familiens historie og arv, som strekker seg helt tilbake til "The First Men"<sup>67</sup>, som (sammen med The Children of The Forest) var de

---

<sup>66</sup> Se kap. 6.1.2 og kap. 6.1.3

<sup>67</sup> Se kap. 4.3.1

første til å tilbe de gamle gudene. Det denne scenen også gjør, er å skape en kobling mellom religionsutøvelse og disse spesielle trærne. Dette blir etter hvert (se under) knyttet til magi og magiske personer, som er med på å knytte religionen og tilbedelsen av de gamle gudene direkte til eksistens og utførelse av magi.

Forholdene i scenen gjenspeiler den geografiske situasjonen denne religionen blir assosiert med i tidsepoken handlingen finner sted. Den blir i stor grad relatert til nordlige og kalde strøk, som man ser både gjennom tilstedeværelsen av snø, men også på bekledningen til karakterene. At denne type religiøs aktivitet gjøres utendørs på tross av disse forholdene, kan tyde på strenge regler knyttet til tradisjoner. Måten scenen fremstilles på visuelt gir et seriøst, men lett inntrykk. Med dette menes det at det verken er, eller oppfattes som, en utelukkende positiv eller negativ handling. Både musikken og stemmene i scenen har samme effekt. Karakterene siterer monotont og ordrett, noe som gjør at alvoret i handlingen skinner gjennom. Scenen som helhet gir et inntrykk av at tradisjon og religion står sentralt i dette samfunnet. Kanskje først og fremst med tanke på at man må sverge ed for å bli innviet i en "orden", som ikke har noen konkret og uttalt tilknytning til religion i utgangspunktet, men også ved at handlingen i seg selv bærer preg av å være høytidelig, og i nærvær av det som karakterene anser som hellige objekter (gudetrærne).

### 6.1.2 Klarsynthet

Ved å hoppe til en senere sesong, og et stykke videre i handlingen, kan man se hvordan de nevnte forbindelsene mellom karakterer, gjenstander, religion og magi begynner å gjøre seg gjeldende. Blant annet kan man i *The Lion and the Rose*<sup>68</sup> se hvordan Brandon (Bran) Stark gjennom å bare berøre gudetrærne kan se både fortid, nåtid og fremtid. Denne scenen markerer et skille, ikke bare i forhold til hvordan man oppfatter karakteren Bran, men også hvordan religionen fremstilles. Bran har i tidligere episoder vist fantastiske evner til å blant annet "tre inn" i sinnet til andre levende vesen, og handle på vegne av de, men gjennom denne scenen knyttes hans evner til trærne og dermed også til de gamle gudene. Selv om man gjennom seriens første sesonger har flere komplementære scener som bygger opp

---

<sup>68</sup> Episode 2, sesong 4 (ca. 50. min)

forståelsen for de religiøse tradisjonene<sup>69</sup> og mystikken rundt religionens mytiske univers, er denne kjernesenen den første hendelsen hvor man direkte kan knytte magi<sup>70</sup> til noe av det som er anerkjent som sentrum i religionen knyttet til de gamle gudene.

Scenen i seg selv inneholder en stor mengde informasjon og er ganske oppstykket hva angår både bilde og lyd. Hendelsen finner sted nord for den fysiske muren som strekker seg på tvers av landet, og markerer den nordlige grensen som skiller det siviliserte samfunnet og kongedømmet i Westeros fra de frie og usiviliserte folkeslagene fra nord. Det er til dette geografiske stedet Bran og hans følgesvenner Hodor, Meera Reed og Jojen Reed drar for å søke svar på hva Brans mystiske drømmer og evner betyr. På denne reisen finner de blant annet et av gudetrærne. Det skiller seg både fra resten av naturen, og det er tydelig at det er noe spesielt ved dette treet. Mens naturen og alle de andre trærne er preget av vinter og kulde, er dette fargerikt og virker ikke å belastes av verken kulde eller andre ytre påkjenninger.



*Figur 4: Bran berører treet.*

Bran hjelpes til treet av Hodor og når han legger hånden på det, blir øynene hans blanke (se figur 4), på tilsvarende måte som når han trer inn i sinnet til andre vesen. Gjennom treet kan han se hendelser som har skjedd, som skjer andre steder, og hva

---

<sup>69</sup> Kap. 6.1.1

<sup>70</sup> Se kap. 2.2.2



som kan komme til skje. Til slutt får han et syn sammen med beskjed om å komme til et spesifikt sted lenger nord, dersom han ønsker å finne svarene han søker.

Vi kan se Bran utvise en form for klarsynthet i denne scenen. Det at denne egenskapen kommer i samsvar med å berøre trærne gir en del av mytene som er knyttet til de gamle gudene, og deres krefter, legitimitet. I *The World of Ice and Fire* (George R. R. Martin, 2014, s. 6-7) kan man lese at det tidlig i historien var en felles oppfattelse av at ansiktene ble skåret inn i trærne for at gudene skulle kunne bruke øynene til å se hva som skjedde i verden. Gjennom Brans syner kan man blant annet se en scene fra en tidligere i seriens handling hvor hans far (Ned Stark) sitter alene under ett av Winterfell's Wierwood tre. At han kan se dette, vil langt på vei bekrefte den mytiske og historiske påstanden om trærne som "utkikksposter" for gudene, og samtidig bekrefte at det er en form for magi<sup>71</sup> knyttet direkte til gudene og religionen disse trærne representerer. Samtidig kan man knytte disse hendelsene og egenskapene til Bran som person, da hans følgesvenner ikke har samme opplevelser i nærværet av gudetreet. De virker uvitende, og det er Bran som må fortelle hva som skjedde og hva som er neste steg.



Figur 5: Bran og Hodor

Som man kan se av både figur 4 og figur 5, er fargene i scenen med på å skape en stemning, og vil derfor være med å påvirke hvordan man som seer oppfatter det som skal til å skje. Fra tidligere har vi sett hvordan scenen med Jon

---

<sup>71</sup> Se kap 2.2.2

Snow og disse trærne var preget av lyse farger og som følge av dette fikk en lite truende/skremmende setting.<sup>72</sup> I denne scenen vil de mørke fargene alene gi oss et annet uttrykk. Både seer og bikarakterene forventer at noe skal skje, men vet ikke helt hva. Treets fremtoning som upåvirket av vær og forhold gir også en ekstra spenning til hva som vil skje når Bran berører det. Et annet aspekt som underbygger spenningen i scenen er lydene som fremhever dramatikken ved bildene Bran ser/opplever.

Både det visuelle og auditive er med på å skape en spenning til evnene som kommer til syne gjennom Bran. Det er ikke noe definitivt svar på om fremstillingen av det magiske i denne scenen gir magi et positiv eller negativ uttrykk. Som en gjenganger i serien er det lite som er "sort/hvitt", noe man gjerne kan si om magiens fremtreden i denne settingen også. Den vil i større grad kunne kategoriseres som underlig og fremmed, enn positiv eller negativ.

### **6.1.3 Reise i tid**

Utviklingen og forståelsen for magien og religionen knyttet til de gamle gudene skjer på flere fronter for seerne. Ulike karakterer opplever og får til en viss grad bekreftet en del av de mytiske fortellingene og historiene de nordlige folkeslagene har vokst opp med. Blant annet ser man The Nights Watch og de frie folkene nord for muren kjempe mot The White Walkers<sup>73</sup>, som av de aller fleste var sett på som uekte vesen som hørte hjemme i skremmende historier man fortalte barn og unge. Man kan også se John Snow møte vesen og mennesker med magiske evner som for lengst var gått over fra historiske fortellinger til legender og eventyr, som for eksempel kjemper og varger<sup>74</sup>. I bokserien ser man flere hendelser i samme kategori som disse, blant annet hvordan flere enn Bran i Stark-familien (Arya og Rickon) viser tegn til spesielle egenskaper, som å kunne se ulike hendelser gjennom drømmer eller sinnet til dyr (ulver). Dette viser hvordan serien til en viss grad legger opp til at man som seer sitter med en større forståelse av den reelle tilstanden til både magi og religion enn karakterene. Det er kun i de scenene hvor man følger Bran Stark at trådene samles hva angår forståelsen av religionen knyttet til de gamle gudene. Her får man

---

<sup>72</sup> Se kap. 6.1.1 og Figur 3

<sup>73</sup> Se kap. 4.3.1.1

<sup>74</sup> Se kap. 4.3.1.1



gjennom evnene til Bran se hvordan viktige historiske hendelser virkelig utartet seg. Blant annet kan man i en scene i episoden *The Door*<sup>75</sup> se at Bran, ved hjelp av The Three-Eyed Raven<sup>76</sup>, reiser tilbake i tid for å skaffe seg nødvendig kunnskap og informasjon til å hjelpe menneskeheten i krigen han er blitt advart skal komme. Det er i denne scenen man begynner å få et innblikk i hvordan Bran ved hjelp av sine evner, og koblingen til trærne og de gamle gudene, begynner å få kontroll over en type magi som man antar vil gjøre han helt avgjørende i historiens videre utvikling.

Gjennom kontakten med The Three-Eyed Raven og gudetrærne utvikler Bran sine klarsynte evner slik at han ikke lenger bare kan se små bruddstykker av ulike hendelser og tidsperioder, men at han nærmest kan være fysisk til stede og oppleve de ulike historiske hendelsene mens de skjer. Over har det blitt vist gjennom ulike scener hvordan denne religionen gjennom seriens løp utvikler seg fra det som nærmest ble ansett for å være en religion bestående av ett sett tradisjoner basert på legender og eventyr (6.1.1), til å her fremstå som en religion knyttet til både magi og historiske vesen og hendelser. Denne tendensen ser man videreutvikle seg i denne scenen (figur 6) med Bran og The Children of The Forest.



Figur 6: Bran observerer The Children lage The Night King

---

<sup>75</sup> Sesong 6, episode 5 (ca. 16. min)

<sup>76</sup> Se kap. 4.3.1.1

Ser man på Figur 6, kan man gjenkjenne bladene på gudetrærne med den karakteristiske rød-brune fargen. At gudetreet er sentralt i scenen, sammen med at Bran før synet begynner ligger i en hule og har fysisk kontakt med et tilsvarende tre, gjør at Brans evner igjen kan knyttes til denne religionens magiske aspekt. I scenen ser man The Children, som gjerne kan sees på som de gamle gudenes handlingsorgan i Westeros, bli vist mens de gjennom bruk av virkningsmagi<sup>77</sup> og en spesiell kniv laget av metallet drageglass skaper den første, og mektigste, av The White Walkers, The Night King. Denne type magi skiller seg fra den man allerede har knyttet til de gamle gudene gjennom Bran (klarsynthet). Her kan man se en handling som utvilsomt gjøres for å skape en ønsket overnaturlig effekt. The Children skaper et vesen med overmenneskelige evner som de tror skal hjelpe dem å vinne krigen mot menneskene<sup>78</sup>, som på dette tidspunktet hadde begynt å felle gudetrærne i den sørlige delen av landet. Med dette kan man også koble handlingen og magien The Children bruker til religionen i fokus.

Scenen er utfordrende å plassere som enten negativ eller positiv, da den er basert på en annen virkelighet enn den som handlingen i serien utspinner seg i. Tar man utelukkende utgangspunkt i det visuelle i scenen, vil man få et preg av alvor og en planlagt rituell handling. Bilde, lys og lyd gjør at den sammenlignet med det visuelle i andre scener som fremstår som utelukkende negative, ikke fremmer et ensidig negativt bilde av magien som utføres underveis i scenen. Men sett i lys av tidsperioden hovedhandlingen befinner seg i, er det et helt avgjørende historisk øyeblikk med negativt fortegn. Foruten handlingen i TV-serien, som seeren er kjent med, kan man ved å se på ansiktsuttrykkene til Bran og The Three-Eyed Raven se at dette har en negativ fremtoning.

I figuren (6) kan man også legge merke til en steinformasjon i bakgrunnen av hvor The Children oppholder seg. Steinene er formet som en spiral med treet som sentrum, og har uten tvil en betydning, da dette symbolet forekommer i flere scener hvor enten The Children eller The White Walkers er involvert. Symbolet i seg selv har per dags dato ikke blitt tilskrevet noen konkret betydning i verken serien eller i bøkene, og ser ikke ut som at det har en sentral rolle i forhold til det forekommende ritualet. Selv om man i slike tilfeller går ut ifra at noe som repeteres i en slik grad på et eller annet tidspunkt vil få betydning, vil det i denne sammenhengen virke mer

---

<sup>77</sup> Se kap. 2.2.2

<sup>78</sup> Se kap. 4.3.1

som en måte å plassere hendelsen geografisk, og dermed også sette dette landskapet inn i konteksten til denne historiske hendelsen, og for det andre å forsterke linken mellom The Children og The White Walkers ytterligere. Senere i den samme episoden benytter Bran seg igjen av sine evner, og reiser til det samme stedet, men denne gangen i nåtid.



Figur 7: Bran i et livløst landskap

Synet som møter ham er helt annerledes. Gjennom å sammenligne scenene, kjenner man igjen steinformasjonene og gudetreet, som gjør at vi uten at det blir uttalt kan plassere scenen geografisk. Det vi legger merke til er at det er en klar endring i landskapet, hvor både gudetreet og området generelt er frosset. Det virker å være en klar sammenheng mellom områdets forvandling og det faktum av at dette er episenteret til The White Walkers, som både gjennom det som var oppfattet som vandrehistorier og gjennom deres tilstedeværelse i serien virker å påvirker omgivelsene gjennom å bringe vinter, kulde og frost. Når man legger sammen den direkte konsekvensen og resultatet av handlingen fra den første scenen med den visuelle fremtoningen området nå har, får man en samlet uttrykk av de to scenene som er ganske annerledes enn dersom man ser til den første alene. Hvor den første scenen viser farger, natur, varme og liv, er den neste scenen fargeløs og preget av fraværet av den naturen og livet som var der tidligere. Magien knyttet til The White Walkers kan dermed gjennom dette observeres som en destruktiv og negativ kraft.

### 6.1.4 Sammendrag av The Old Gods (of the forest)

Som diskutert over ser man en klar utvikling av hvordan både seer og karakterene i serien må forholde seg til denne religionen. Fra å bli fremstilt som en folketradisjon med liten tilknytning til de reelle verdslige forhold, har den gjort seg gjeldende som en helt sentral del i handlingen, som nå mer eller mindre handler om menneskenes overlevelse. Store deler av denne endringen skyldes hvordan ulike former for magi og magiske hendelser har kommet frem i lyset, og dermed langt på vei bekreftet religionens mytiske historier, og med det også dens legitimitet. The White Walkers har, som tidligere nevnt, trekk som gjør at deres forhold til, og bruk av magi, ville vært interessante å analysere i større grad. Men basert på at tekstens mål er å se om en konkret link mellom det magiske aspekter og religionen påvirker virkelighetsoppfattelsen av den aktuelle religionen, vil det være tilstrekkelig å vise til to avgjørende faktorer. Det første er hvordan The White Walkers er knyttet til både magi og religion, noe man ser gjennom eksempelet over. Det andre er å vise hvordan de er synlig og påvirker handlingen i serien på en måte som gjør at de bekrefter deres tidligere betvilte eksistens, og dermed også bekrefter en link mellom deres form for magi og denne religionen.

## 6.2 The Lord of Light

### 6.2.1 “For the night is dark and full of terrors”

Seriens første møte med religionen knyttet til The Lord of Light, eller R'hllor<sup>79</sup>, er i *The North Remembers*<sup>80</sup>. Den har tradisjonelt minimal oppslutning i Westeros, men gjør seg først og fremst sterkt gjeldende i Westeros gjennom Stannis Baratheon, som er en av flere som erklærer seg som tronarvingen etter kongens død i sesong én. Allerede i første scene ser vi deler av religionens praksis. Scenen viser hvordan Stannis som leder, hærfører og selverklært konge gir avkall på sine tidligere guder (The Seven/de nye gudene), ved å brenne og ofre symbolene av disse til R'hllor.

---

<sup>79</sup> Se kap. 4.3.2

<sup>80</sup> Sesong 2, episode 1 (ca. 26. min)

Denne formen for ikonoklasme kan forstås som en måte å distansere seg fra sine tidligere guder, og på den måten etablere R'hllor som den ene, rette guden. Lignende situasjoner med fjerning og ødeleggelse av symboler kan man finne i flere kulturer, blant annet under kristningen av Norge, hvor en rekke symboler og gjenstander fra norrøn religion og tradisjon ble ødelagt. Etter ofringen av de gamle gudene, og etableringen av R'hllor som den rette guden, bygger så Melisandre opp Stannis som gjenfødselen av den legendarisk skikkelsen Azor Ahai<sup>81</sup>:

In the ancient books it's written that a warrior will draw a burning sword from the fire. And that sword shall be Lightbringer. Stannis Baratheon, warrior of light. Your sword awaits you. (Melisandre, *The North Remembers*, 25:10-25:30)

Når Stannis trekker det brennende sverdet ut fra ilden, bekrefter folket sin lojalitet ovenfor ham ved å knele. Det er av betydning at dette skjer i påsyn av lekfolket, da det både gir Stannis legitimitet som deres leder, men også viser at de, mer eller mindre frivillig, aksepterer å gi avkall på sine guder for å følge Stannis og hans (nye) gud.

Interessant i denne scenen er hvordan Maester<sup>82</sup> Cressen desperat prøver å få folket til å ta til motmæle gjennom å blant annet rope mot de tilhørende:

All you men were named in the light of the seven! Is this how you treat the gods of your fathers? Are you so eager to spit on your ancestors? (Maester Cressen, *The North Remembers*, 24:25-24:41)

Selv om dette er sterke ord, og viser en viss motstand, skiller det seg fra hvordan fremtoningen og den nesten bunnløse skepsisen til Melisandre og den røde guden fremstilles i boken (O'Leary, 2015, s. 10). Her er det viet et helt kapittel i *A Clash of Kings* (1998), som viser til tanker og planer Measter Cressen' har for å nå gjennom til Stannis.

Man introduseres også i denne scenen for religionens forhold til magi. Ved å trekke et brennende sverd fra ilden beviser Stannis at han er skikkelsen det er blitt

---

<sup>81</sup> Se kap. 4.3.2

<sup>82</sup> Person trent i blant annet religionsutøvelse, medisin mm. Ansett som lærd, og fungerer som rådgivere for lederne.

fortalt om i ulike profetier (se sitatet over). Dette viser at religionen og dens følgere ikke er fremmed for å basere sin praksis på troen om at guden, eller menneskene som opererer som talerør/tjenere for denne guden, evner å utøve handlinger som er utover det som er vanlig for mennesker. I dette tilfellet vil eksempler på dette være både klarsynthet (profeti) og det brennende sverdet Stannis trekker fra flammene.



Figur 8: Symboloffer til R'hllor

Som Figur 8 viser er lys en avgjørende faktor i scenen. Natten og mørket sammen med den ritualiserte formularen, som alltid sies ved gjennomføring av praksis knyttet til religionen; “the night is dark and full of terrors”, gjør at lyset fra flammene, og det brennende sverdet, får ekstra effekt. Dette kan sees på som et symbol på hvordan lyset R'hllor gir fra seg fjerner uvissheten mørket fører med seg. I nattens mørke hjelper statuene av de tidligere gudene lite. Natten er fortsatt mørk og full av farer. Gjennom flammene overvinner R'hllor mørket og gir lys til sine følgere.

Ansiktsuttrykkene til sentrale karakterer i scenen sammen med musikken og lydene gir den en mørk og negativ framtoning. Det virker som folket følger Stannis av lojalitet og respekt knyttet til hans person og navn, fremover et ønske om religiøs endring og troen på en ny gud. Dette kan langt på vei bekreftes gjennom hendelser som skjer i en senere episode, *The Dance of Dragons*<sup>83</sup>, hvor ofring igjen er tema.

---

<sup>83</sup> Sesong 5, episode 9 (ca. 31.min)





Figur 9: Menneskeoffer

Den røde prestinnen viser til den magiske kraften i kongeblod, når hun overtaler Stannis til (menneskeoffer ved) å gi sin datter til flammene for å oppnå den nødvendige beskyttelse, hjelp og lykke fra R'hllor i de viktige slagene som skal komme<sup>84</sup>. De samme virkemidlene brukes for å fremme stemningen i scenen. Bortsett fra flammene og den røde prestinnen, bærer hele scene preg av å være fargeløs, med lav og dyster musikk. Smertekrikene fra Stannis' datter setter et klart og fryktinngytende preg på scenen. Ansiktsuttrykkene til de tilstedeværende viser avsky, og kort tid etter hendelsen deserterer store deler av hæren. Vi ser her altså en tendens til at negativ bruk av magi, eller i dette å tilfellet ønsket om å oppnå noe magisk gjennom det som oppfattes som en negativt handling, markeres tydelig både gjennom de visuelle og auditive virkemidlene.

### 6.2.2 Skyggefødsel

Som vist av eksemplene over, baserer religionen til R'hllor seg på guden eller prestens/prestinnens evne til å søke eller utøve magi. Et eksempel på utøvelse (virknings)magi kan man se i *Garden of Bones*<sup>85</sup>, hvor Melisandre utfører en form for magi som langt på vei bekrefter at prestene/prestinnene som tjener R'hllor har

---

<sup>84</sup> Sesong 5, episode 9 (ca. 32.min)

<sup>85</sup> Sesong 2, episode 4 (ca. 47.min)

egenskaper eller evner som vanlige mennesker ikke besitter. Scenen viser til et skifte i hvordan magi knyttes til denne religionen da den endrer karakter fra hva som tidligere hvor fokus har lagt på klarsynthet gjennom profetier og evnen til å se fremtiden i flammene. I denne scenen føder den røde prestinnen en "skyggedemon", som har til oppgave å ta seg inn i leiren til en motstanderhær, hvor den skal drepe Renly Baratheon, deres konge og Stannis Baratheon's bror.

Scenen i fokus er annerledes fra de fleste andre scenene som er diskutert i teksten, da den kun inneholder to personer, hvor den ene er den røde prestinnen som utøver magien, og den andre er Davos Seaworth, en lojal følger av Stannis. Det at Stannis bare sender sin mest lojale følgesvenn med Melisandre for å utføre dette oppdraget, kan vise til at han ikke vil at andre skal vite eksakt hva som skjer, og at dette er en form for magi som er såpass negativ ladet at han ikke vil at det skal være kjent at han praktiserer, eller at denne formen for magi er akseptert i hans religion. Som man kan se fra figur 10 under, vil ansiktsuttrykket til Davos underbygge påstanden om at dette er en form for magi som de fleste ville sett på med sterk skepsis. Han viser gjennom hele denne scenen vantro ovenfor det som er i ferd med å skje, og virker ved slutten av scenen å være i tilnærmet sjokktilstand.



Figur 10: Skyggefødsel

Vi kan her, på lik linje med de andre eksemplene fra religionen knyttet til R'hllor, se hvordan scener knyttet til magiutøvelsen er formet i mørke farger og dyster stemning. Her finner den sted i en mørk hule med bare én lykt som lyskilde.



Synet av skyggen som bruker sine sorte hender til å dra seg ut av Melisandre, sammen med lydeffektene som minner om lyder man forbinder med ulike skrekkefilmer, gjør at scenen har et uhyggelig og skremmende uttrykk, som da er med på å gi denne formen for magi en tilsvarende fremtoning.

### 6.2.3 Oppvåkning

En av seriens virkelige kjernescener finner man i *Home*<sup>86</sup> hvor Melisandre, sammen med Davos Seaworth, Tormund Giantsbane og Eddison Tollett står over liket av Jon Snow. Jon ble forrådt av sine brødre i The Nights Watch, og ble knivstukket til døde. Han ligger på en benk, med de fleste av sårene lett synlig. I forkant av denne scenen har flere, deriblant den pragmatiske Davos, innsett at Jon er en nøkkelperson av flere årsaker, noe som gjør at på tross av hans skepsis til Melisandre, og hennes magiske evner, oppsøker henne for hjelp. Samtalen finner sted i etterkant av scenen som ble diskutert i 6.2.1, hvor Melisandre overtaler Stannis til å ofre sin datter til ilden, og den ønskede effekten av offeret uteble. Hun er sterkt preget av å ha tolket synene i flammene feil, og har som en konsekvens negative tanker om styrken på sin koblingen til R'hllor.

Samtalen mellom Davos og Melisandre er viktig ikke bare fordi den leder direkte til den kommende scenen med gjenopplivningen av den døde Jon Snow, og dermed påvirker en rekke sentrale fremtidige hendelser. Den er også viktig i denne tekstens kontekst fordi den helt konkret tar opp forholdet mellom religion og magi. Siden samtalen er såpass kort, vil den, for å ikke miste detaljer, gjengis i sin helhet.<sup>87</sup>

**Davos:** I assume you know why I'm here?

**Melisandre:** I will after you tell me.

**Davos:** It's about the Lord Commander.

**Melisandre:** The former Lord Commander.

**Davos:** Does he have to be?

**Melisandre:** What are you asking?

**Davos:** Do you know of... any magic... that could help him? Bring him back?

---

<sup>86</sup> Episode 2, sesong 6 (ca. 47.min)

<sup>87</sup> Transkribert fra episoden Home: HBO nordic:

<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-6/episode-2/1f10ced-009be13d92b/play> (42:27-44:52)

**Melisandre:** If you want to help him, leave him be.

**Davos:** Can it be done?

**Melisandre:** There are some with this power.

**Davos:** How?

**Melisandre:** I don't know:

**Davos:** Have you seen it done?

**Melisandre:** I met a man who came back from the dead, but the priest who did it... It shouldn't have been possible.

**Davos:** But it was. It could be. Now.

**Melisandre:** Not for me.

**Davos:** Not for you? I saw you drink poison that should have killed you. I saw you give birth to a demon made of shadows.

**Melisandre:** Everything I believed... The great victory I saw in the flames... All of it was a lie. You were right all along. The lord never spoke to me.

**Davos:** Fuck him then. Fuck all of them. I'm not a devote man. Obviously. Seven gods, drowned gods, tree goods. It's all the same. I'm not asking the lord of light for help. I'm asking the woman who showed me that miracles exist.

**Melisandre:** I've never had this gift.

**Davos:** Have you ever tried?

For det første kan man i denne samtalen se at begge karakterene ser ut til å konstatere at Melisandre har evner som regnes som magiske, noe Davos tydeligvis ikke trodde var mulig. Det den også viser er at Melisandre og Davos av ulik oppfattelse av hvor magien stammer fra. Melisandre tilskriver sine evner til R'hllor og mener med det at magien er en del av hennes religion og tilknytning til denne, mens Davos er av den oppfatning at det er Melisandre som individ som besitter magien og disse evnene, og at magien dermed ikke er bundet til religionen eller guden. I dette tilfellet kan det se ut som Davos forenkler bildet noe, da det, som serien viser med blant annet den røde presten Thoros of Myr, finnes det flere prester/prestinner av R'hllor som besitter tilsvarende egenskaper som Melisandre. I tillegg blir denne evnen kun vist hos de med en sterk tilknytning til R'hllor. Dette sammen med hennes egen overbevisning, gjør at koblingen mellom magi og religionen i stor grad er synlig.

Resultatet av denne samtalen ser vi i den påfølgende scenen hvor Melisandre forsøker å gjenopplive Jon Snow. Gjennom en rekke rituelle handlinger hvor blant

annet siteres det på "high valyrian"<sup>88</sup> og diverse kroppshår blir "ofret" til ilden, søker hun gudens hjelp. Etter en stund våkner etter hvert Jon opp igjen fra de døde, med sårene etter knivstikkingen fremdeles synlig. Oppstandelse er et kraftig virkemiddel i flere sammenhenger, og man kan se dette i både religiøse (kristendommen og Jesus) og ikke-religiøse (Superman i *Justice League* ) kontekster. George R. R. Martin har som nevnt tidligere nevnt dette som en helt konkret hendelse som kunne fått ham til å "bli religiøs".<sup>89</sup> Dette gjør at man fort kan begynne å reflektere om dette er hans måte å bekrefte eksistensen til den røde guden gjennom Melisandre's handling.

Selv om Melisandre ikke hadde noe tro på det selv, klarte hun å utføre magien Davos ønsket. Med bakgrunn i samtalen over, og de tidligere hendelsene med Melisandre og andre røde prester, vil det være grunnlag for å ta utgangspunkt i at det var Melisandre som i kraft av å være en rød prestinne, og da ved hjelp av sin tilknytning til The Lord of Light som stod for det magiske. Med andre ord virker det ikke som at det ene og alene var individet Melisandre uten andre påvirkninger som utførte handlingen.<sup>90</sup>



Figur 11: Jon Snow før gjenopplivningen

---

<sup>88</sup> Egen fiksjonsspråk skapt for serien.

<sup>89</sup> Se kap. 4.1

<sup>90</sup> Se kap. 3.5.1

Som figur 11 viser, er også denne scenen preget av mørke og alvor. Men i motsetning til de andre lignende scenene gir ikke denne negative assosiasjoner. Ritualet som gjennomføres, sammen med den rituelle siteringen og dyp musikk skaper en stemning preget av spenning og forventning som kan tolkes som positiv tross den mørke tilnærmingen. Spenningen løses etter hvert med at Jon våkner til live.

#### **6.2.4 Sammendrag av "The Lord of Light"**

Som alle eksemplene over viser, dreier det meste av tro og praksis i denne religionen seg om en eller annen form for magi, eller ønsket magisk effekt. Det knyttes sterke bånd mellom magi og religion allerede ved introduksjonen av religionen i serien, noe som gjør at denne linken hele tiden er tilstede, og er noe man forventer. Dette allerede etablerte forholdet mellom religion og magi gjør at man i liten grad ser en videreutvikling av koblingen gjennom serien. Karakterene som går igjen i scenene valgt som kildemateriale er sentrale for hvordan religionen fremstilles. Selv om det i løpet av serien er eksempler på andre røde prester/prestinner, har disse langt ifra den samme påvirkningen på verken serien generelt eller på hvordan man oppfatter religionen. Det disse derimot virker som, er å være referansepunkt for hvilke evner som kan knyttes til deres posisjon i religionsutøvelsen, og hva som da kan falle utenfor. Utenom en klar logisk kobling mellom The Lord of Light og flammene som et medium for klarsynthet, er scenen som diskuteres i 6.2.3 et klart bilde på dette. At Melisandre evner å vekke Jon Snow fra de døde, sammen med den siterte samtalen hvor hun bekrefter at dette er en egenskap hun kjenner til hos noen av de andre prestene, gjør det lettere å tilskrive samspillet mellom person og religion også denne typen magiutøvelse.

### **6.3 The Faith of The Seven**

#### **6.3.1 The Great Sept of Baelor**

I episoden *Second Sons*<sup>91</sup> får man et bilde på hvordan de som følger The Faith of The Seven<sup>92</sup>, eller de nye gudene, forholder seg til sin religion. Scenen viser et bryllup mellom Sansa Stark og Tyrion Lannister. Seansen er av en slik karakter utseendemessig at man ikke trenger mye bakgrunnsinformasjon om den spesifikke scenen for å skjønne hva den handler om. Oppsettet er veldig likt det man kan se under bryllups-seremonier i flere av våre samtidsreligioner. Den gjennomføres i hovedstadens største hellige hus, The Great Sept of Baelor. Selve bygget kan i likhet med seremonien minne om hellige hus slik man er vant til å se de blant annet i kristen tradisjon, med store åpne rom, detaljert arkitektur og store religiøse symboler lett synlig. På figur 12 (under) kan man for eksempel se hvordan symbolet "The Seven-pointed Star" har en sentral og synlig posisjon. Dette symbolet representerer deres guddom. De syv kantene viser til de syv ulike aspektene ved den ene guden. Der hvor kantene springer ut ifra, kjernen i stjernen, representerer denne ene guden. Seremonien styres av The High Septon<sup>93</sup>, en presteskikkelse som gjennom sin rolle som religiøs leder i hovedstaden og for religionens hovedbygning, også har rollen som den øverste religiøse lederen for religionen generelt.

Ser man på figur 12, ser man også at vielsen er satt opp på en måte som er gjenkjennelig, med de to som skal vies sammen med presten synlig i front, og med den mest sentrale delen av familiene på de første radene som tilskuere. Videre er det interessant å merke at denne scenen, i motsetning til flere andre scener som dreier seg om religion (og/eller magi), er preget av flere ulike farger og et lys som gjør at den oppfattes som vanlig og tradisjonell:

---

<sup>91</sup> Episode 8, sesong 3 (ca. 24.min)

<sup>92</sup> Se kap. 4.3.3

<sup>93</sup> Se kap. 4.3.3



Figur 12: Sansa Stark og Tyrion Lannister gifter seg.

Stemningen som presenteres i denne scenen, står i kontrast til hvordan de andre religionene og religiøse/magiske fremstillingene har blitt presentert. I denne settingen er det lite som gjør at man forventer at noe ekstraordinært eller uventet skal skje. Det kan på mange måter sees på som en scene med et ganske flatt hendelsesforløp, mens lignende scener knyttet til de andre religionene gjerne bygger opp mot én konkret hendelse, eller høydepunkt, som er gjenspeilet av scenes generelle stemning.

Ser man bort fra det faktum at dette kan omtales som et tvangsekteskap, hvor ingen av karakterene som skal giftes er tilfredse, ligger det ikke en spesielt negativ ladet tone over fremstillingen. Det hele utføres høytidelig og strukturert og virker å svare til de ulike karakterenes forventninger til hva en slik bryllups-seremoni skal inneholde. Som Carolynne Larrington (2016, s. 27-28) påpeker er ikke dette et nytt fenomen i en verden som har hentet en rekke av sine tradisjoner og praksiser fra kjente middelalderssamfunn. Scenen stemmer godt overens med hvordan man forholdt seg til blant annet kvinnerollen i mange av disse samfunnene:

The women of Westeros and Essos are, like their medieval sisters, subject to the rule of patriarchy. Noblewomen's values lies chiefly in their function to unite different families, and their lot is generally to be married off strategically by their kindred with a view to forming alliances and making good on promises. (...) Noble girls were

betrothed young and often married as soon as they reached puberty ("flowered" in Westerosi terms).

Prosessen som nevnt over ser man ved flere eksempler i TV-serien. I tillegg til Sansa Stark ser man det samme bli planlagt med Myrcella Baratheon (Lannister), og man hører gjennom serien ulike gjenfortellinger som viser at det samme var tilfelle for både Catelyn Stark som ble giftet bort til Eddard Stark, og Cercei Lannister som ble giftet bort til den daværende kongen, Robert Baratheon. At dette i stor grad er deres rolle, blir innprentet hos de fleste overklassejentene fra tidlig av, og det kommer derfor ikke som noen overraskelse på dem når det skjer.

Siden det stemmer godt overens med både tradisjon og forventet praksis, er det derfor naturlig i seriens kontekst at det ikke portretteres som en negativ hendelse.

### 6.3.2 Begravelse

I *The Breaker of Chans*<sup>94</sup> får man et nytt eksempel på hvordan praksis til de nye gudene minner om ulike religiøse praksiser man er vant til å se i den virkelige verden. Scenen i figur 13, viser hvordan en høytstående person (i dette tilfellet den avdøde kong Joffrey), fremstilles etter sin død. Syning av døde er et kjent fenomen i flere religiøse kontekster, og virker å bli praktisert av de som følge de nye gudene i Westeros også, spesielt blant de mest innflytelsesrike familiene i samfunnet. Ser man til figur 13 får man igjen et bilde av religionen som veldig organisert, hvor lite er opp til tilfeldighetene. Lyset som kommer gjennom vinduet formet som The Seven Pointed Star kan tolkes å symbolisere gudens tilstedeværelse. Ser man rundt liket, vil man legge merke til syv statuer som omringer senteret av bygningen. Disse statuene symboliserer, på lik linje med de ulike spissene på stjernen, de syv aspektene ved guddommen. Statuer og symboler som dette kan man sammenligne med det man ser i den virkelige verden, i blant annet i flere kirker, hvor Jesus, Jomfru Maria og ulike helgener ofte er portretterte.

Når kameraet flyttes nærmere liket, legger man også merke til små detaljer rundt oppsettet for syningen. Hele seansen virker å være gjennomgående

---

<sup>94</sup> Sesong 4, episode 3 (ca. 8.min)

tradisjonsbestemt og som opprettholdes av strenge krav. De besøkende ser også ut til å opprettholde en viss form for respekt for både situasjonen og den døde kroppen. Den blir ikke berørt, og stemmene til de som er tilstede er lav og preget av stunden.



Figur 13: Syning av den døde Joffrey Baratheon

Senere i scenen forandrer alt seg. På et tidspunkt er det kun Cersei og Jamie Lannister som står igjen ved liket. Som nevnt i kapittel 4.2, er Cersei's barn et resultat av incest mellom henne og broren, og ikke barnene til den avdøde kongen, Robert Baratheon. Trøsten de gir hverandre eskaleres til det som på det nærmeste kan kategoriseres som en voldtekt i umiddelbar nærhet til deres sønns lik.

Den første delen fremhever, som det blir påpekt over, i stor grad tradisjon og respekt, både for den døde, og for bygningen og hva den representerer for religionen. Den andre derimot, er direkte blasfemisk, og kan tolkes som et tegn på at man ikke har den grad av gudfryktighet som gjerne kan sees i andre tilfeller (hos følgerne av R'hllor blant annet). Med dette mener jeg at karakterene i handlingen kan tolkes å se mer på dette som brudd på moralske regler og tradisjoner som potensielt kunne gitt verdslige straffer, men at de ikke vurderer det som sannsynlig at en overnaturlig gud eller makt vil verken se eller straffer dem. Dette kan videre peke mot at en del av de som er knyttet til denne religionen, på et generelt grunnlag,



gjærne anser den mer som en rekke sosiale og moralske retningslinjer enn som en religion med base i en mektig gud eller en overmenneskelig makt.

### 6.3.3 "Mother's Mercy" – menneskelig straff

Den nevnte formen for menneskelig straff får man et innblikk i gjennom episoden *Mother's Mercy*<sup>95</sup> hvor den tidligere nevnte ekstremistgruppen The Sparrows (4.3.3), har anholdt Cercei Lannister, kongens mor, på bakgrunn av anklagelser om incest, og utroskap mot sin tidligere mann, kong Robert Baratheon. For å slippe fri fra fangenskapet, må hun tilstå og gjøre bot for sine synder, slik at hun motta morens nåde (The Mother som er et aspekt av guddommen). Etter å ha tilstått ovenfor The High Sparrow, tillater han henne å forlate fangenskapet etter hun har gjort bot. Under er et utdrag av samtalen som finner sted (42:10-42:40):

**The High Sparrow:** You have taken the first step on the path back to righteousness. In light of this, I will permit you to return to The Red Keep.

**Cercei Lannister:** Thank you, thank you.

**The High Sparrow:** The Mother is mercifull, it is her you should thank.

Interessant med denne samtalen er hvordan The High Sparrow tydelig er den som avgjør hva som skal skje. Dette ser man blant annet ved at han eksplisitt sier "I will permit you to return...", før han senere krediterer gudene denne handlingen. Siden "The Mother" tillegges kvaliteten nåde, er det naturlig at det er dette aspektet ved guddommen som assosieres med handlingen, selv om man ikke har noen form for interaksjon fra gudens side. Dette kan videre tolkes som at det ikke er guden som krediteres handlingen, men "prinsippet nåde" som de anser å stamme fra guddommen.

---

<sup>95</sup> Sesong 5, episode 10 (fra ca 45.min)



Figur 14: Cercei's botshandling

I figur 14 ser man hvordan botshandlingen tar form. Cercei skamklippes og strippes naken, før hun må gå naken gjennom hovedstadens gater som er fulle av folk. Bak henne følger medlemmer av The Sparrows som repeterer bare ett ord: "Shame". Scenen gir et sterkt visuelt uttrykk, og viser at religionen har potensielt kan ha sterke straffer for de som ikke følger de moralske og sosiale reglene de er forventet å følge. Men man ser likevel at dette er en straff av mennesker for mennesker. Det er lite som gir et inntrykk av at det er noe form for guddommelig kraft eller magi inne i bildet. I denne situasjonen straffes Cercei Lannister enkelt, ved at hun må vise sin skyld, og latterliggjøres foran hele byen. Denne formen for straff som kan sammenlignes med ulike metoder som blant annet har vært i bruk gjennom middelalderen. Gapestokken er et eksempel som blant annet ble brukt i blasfemiske straffesaker, og som førte til offentlig skam og ydmykelse av den skyldige.

#### **6.3.4 Sammendrag av The Faith of The Seven**

Som de ulike scenene over viser, bærer denne religionen sterkt preg av blant annet dens forhold til tradisjon og struktur. Man ser her et klart hierarkisk system, hvor religiøse spesialister spiller en viktig rolle, ikke bare i utførelsen av ulike religiøse praksiser og ritualer (se bla 6.3.1), men også hvordan de har egeninteresse i både den politiske og den militære sfæren (se 6.3.3). Selv om religionen har en idé om et kraftsenter i form av en guddom, ser man sjeldent/aldri at man henvender seg til

guddommen med ønske om løsning på andre ting en verdslige problemet. Det bes gjerne i forbindelse med krisesituasjoner, hvor man ønsker seg økt mental styrke eller vilje. Da er et også naturlig at de ikke har noen reell form for søken etter, eller utførelse av, magi knyttet til religionsutøvelsen.

## 6.4 Sammendrag av analysen

Som de ulike scenene og eksemplene viser, er det stor forskjell i hvordan de tre religiøse retningene forholder seg til sin tro og praksis. Dette kommer til syne ikke bare gjennom hva personer faktisk gjør i scenene, men også hvor og hvordan det skjer. Sammenligner man for eksempel lokasjon for religionsutøvelse kan man se hvordan de gamle gudenes praksis er knyttet til gudetrærne/gudeskogen i naturen, R'hllor er knyttet til den åpne flammen, mens praksisen til de nye gudene for det meste skjer i hellige hus. Dette gir et inntrykk av tilnærmingen til de nye gudene som en mer sivilisert og moderne form for religiøs praksis. Det gir også denne tilnærmingen et mer konstruert utseende i forhold til de mer naturlige og tradisjonelle formene for tilbedelse og praksis i de andre retningene. Som motsetning til dette ser man hvordan kultusen og tilbedelsen både til de gamle gudene og R'hllor er knyttet til naturen og/eller ulike element fra naturen. Det gir et villere, og mer rått uttrykk, noe som gjenspeiler seg i tanken om at deres gud(er) på en måte er fysisk tilstede ved religionsutøvelsen. R'hllor er til stede gjennom bålet og ilden, mens de gamle gudene er til stede overalt i naturen, men først og fremst kan se gjennom gudetrærne.

Man kan også se hvordan religionene forholder seg forskjellig til bruken og tanken om magi. Blant følgerne til R'hllor søker man aktivt etter magi. Her er man gjerne overbevist om dens eksistens og potensielle bruksverdi. Tro og praksis baseres på ulike former for klarsynthet og virkningsmagi, mens magiske objekter også har tilstedeværelse.

Forholdt mellom folkene i nord og de gamle gudene er noe annerledes. Selv om man som seer utover i sesongen kan relatere flere magiske egenskaper og hendelser til religionen, er det bare et fåtall av de som holder disse gudene som har den samme informasjonen som seere av serien. Magi er derfor ikke noe de fleste

har et bevisst bruksforhold til i den første delen av seriens handling, men definitivt noe som begynner å gjøre seg gjeldende i den siste og avsluttende fasen.

For blant annet Marcel Mauss kan lokasjonen for utførelse ritualer spille en viktig rolle for hvordan den kan tolkes:

First there is the choice of place where the magical ceremony is to be performed. This is not generally inside a temple or at some domestic shrine. Magical rites are commonly performed in woods, far away from dwelling places, at night or in shadowy corners, in the secret recesses of a house or at any rate in some out-of-the-way place. Where religious rites are performed openly, in full public view, magical rites are carried out in secret. (1972, s. 28-29)

Interessant med dette er at det nesten er direkte overførbart på hvordan magi og religion forholder seg gjennom scenene som vist over. Alle scenene som inneholder en form for magi, eller ønsker en magisk reaksjon, skjer ute i naturen og/eller i mørke avsidesliggende områder (se kap. 6.2.2 og 6.2.3), mens de scenene som inneholder religionsutøvelse uten tilknytning til magi er utført i hellige bygninger (se kap. 6.3.1 og 6.3.2) eller i lyse omgivelser utendørs (se kap. 6.1.1 og 6.3.3).

# 7 Hvordan fremstilles magi og religion i GoT?

Hovedfokus i dette kapitlet vil først være å besvare de ulike underproblemstillingene. Dette vil så gi et grunnlag for å kunne svare på oppgavens hovedproblemstilling, og senere evaluere hypotesen som ble lagt frem i innledningen.

## 7.1 Hvordan blir religiøse systemer fremstilt i GoT?

Som vist gjennom kapittel 4, har de religiøse systemene en sentral rolle i hvordan samfunnsstrukturen i Westeros fremstår. Som Martin også gjentatte ganger presiserer, er religion noe som former samfunn på tvers av tid, sted og kultur:

But I do always try to consider the question of religion, which I think is important because religion shapes societies and shapes cultures and shapes values that even in our modern world, of course, we see conflicts all around the world being driven by religious disputes, even now. (2014, George R. R. Martin)

En slikt bevisst fokus på hvilken rolle religion har hatt og vil fortsette å ha på ulike typer samfunn, gjør at de religiøse systemenes fremstilling er tatt på alvor, og virker gjennomarbeidet og rike på detaljer. De har tradisjoner, ritualer, myter og det meste annet man vil forbinde med virkelige religiøse systemer. Tydelig er det også at Martin, gjennom å sette sammen disse ulike tilnærmingene til religion har latt seg inspirere rikelig fra blant annet ulike religioner slik de fremstod i tidlige perioder, og kanskje mest i europeisk middelalder (se kap. 4). Dette gjør at man på tross av at religionene totalt sett er nye og ukjente enheter, virker både deler av praksis og tro kjent. Dette hjelper blant annet seere å relatere tilstandene og den religiøse praksisen til sin egen realitet. Tar man utgangspunkt i *The Old Gods of The Forest* og religionen knyttet til R'hllor, kan man se en klar kobling til de ulike førkristne samfunnene, mens *The Faith of The Seven* har overveiende mange likhetstrekk med katolisismen.

I serien møter vi mest de sentrale karakterene og folkegruppene for handlingen, noe som betyr at man som stort sett følger personer og familier i det øvre hierarkiske sjiktet, eller i helt konkrete roller i samfunnet. Dette gjør at noe av fremstillingen av folket og "deres religion" blir stilt litt i skyggen. På en generell basis kan det virke som at folket er knyttet til en religion mer på bakgrunn av geografi og tradisjon, enn av tro. De mest synlige personene i samfunnet generelt, virker å portrettere seg selv som fromme, med rett praksis og rett levesett. Denne tilnærmingen er mer synlig i de områdene som hører til The Faith of The Seven, da struktur, moral og praksis er viktige, og synlige aspekter ved religionsutførelsen. Hva som skjer bak lukkede dører, er som regel noe annet, som for eksempel vist i kapittel 6.3.2.

Religioner i GoT fremstilles altså veldig virkelighetsnære. Selv om de kanskje ikke har hovedfokus i fortellingen, er de alltid til stede, uansett hvor i landet og hvilken kultur man befinner seg i. Selv om de ikke har hovedfokus, har de en helt sentral rolle i hvordan handlingen utvikler seg, noe som fort kan tolkes som en speiling av George R. R. Martins forestilling av religioner som et sentral aspekt ved å skape og utvikle ulike verdier, holdninger og kulturer.

## **7.2 Magi: positiv eller negativ fremstilling?**

Et sentralt aspekt i analysen har bestått av å se om magi har blitt fremstilt positivt eller negativt. Dette har, som nevnt i kapittel 1.2, bakgrunn i en tanke om at hvordan magi fremstilles i de ulike scenene kan være avgjørende for magiens relasjon til religion. Det vil si at dersom magi alene fremstilles negativt mens religionsutøvelse fremstilles positivt innenfor den samme kulturelle sfæren, vil de kanskje kunne sees på som to adskilte enheter. Dersom man kan se gjennomgående likheter mellom magi og religion, eller klare relasjoner og koblinger mellom de to, vil man ha grunnlag for å se om magi har en direkte innvirkning på religionsoppfattelsen til karakterene.

Basert på de scenene og eksemplene som er brukt i analysen inneholder over halvparten magi. Med dette mener jeg at det enten skjer en magisk handling eller det er en bevisst søken etter en magisk handling/reaksjon. Som poengtert i 6.4, kan man se at de fleste av disse magiske handlingene skjer i relativt mørke eller fargefattige

omgivelser, og for det meste finner sted ute i naturen. I tilfellene hvor magi utføres kan man se at handlingen tillegges en viss stemning gjennom hvordan den fremstilles. Den er som regel vanskelig å kategorisere som utelukkende positiv eller negativ (selv om noen skiller seg ut), noe som gjerne ikke er tilfeldig basert med tanke på hvordan dette universet er bygget opp. Som George R. R. Martin (2017) ved flere anledninger påpeker hva angår karakterene:

The greatest monsters of history, as we look back on them, thought they were the heroes of the story. The villain is the hero of the other side, as sometimes said.

Dette er veldig relevant når man ser på handlingene som tidligere i oppgaven har blitt kategorisert som magiske. Tar man spesielt utgangspunkt i magien som utføres på vegne av R'hllor, kan man se at flere av disse handlingene blir mottatt og oppfattet som klart negative av de andre karakterene. Dersom man ser på bakgrunnen for handlingen, og hvilken realitet Melisandre forholder seg til<sup>96</sup>, kan man se at det er en logisk tilnærming til det hun foretar seg, og at det som fremstilles negativt, og ondskapsfullt, ikke nødvendigvis er hverken hennes intensjon eller ønske. Hun, og flere av de mest fanatiske følgerne av R'hllor tolker, som påpekt i religionens bakgrunnskapittel, sin eksistens i verden som negativ og at kun Azor Ahai<sup>97</sup> vil ha makten til å fri dem og resten av verden fra mørket. Når hun da ofrer mennesker til guden, er dette for å gi Stannis Baratheon, som hun mener er Azor Ahai, den kraften han trenger for å seire over mørket. Hun mener at gjennom å ofre noen, vil Azor Ahai få makten som skal til for å frigjøre verden, og dermed redde alle. Samtidig som hun og hennes forhold til magi gjerne blir portrettert negativt, får hun på mange måter en positiv fremstilling i scenen hvor hun vekker Jon Snow fra døden. Med Melisandre kan man se en direkte kobling til sitatet over, hvor vi kan oppfatte henne som en slags "villian" i enkelte sammenhenger mens hun selv stort sett oppfatter seg som en tjener av lyset og den gode guden.

En lignende problemstilling kan man se i scenene som omtales i 6.1.3. Her ser man Bran "reise" til samme sted i to ulike tidsperioder. Den første scenen er lys, full av liv, og på tross av handling fremstilles ikke scenen, og magien, som negativ. Den andre scenen er forfrossen, livløs og ensfarget. Den gir et inntrykk av at skapelsen

---

<sup>96</sup> Se kap. 4.3.2

<sup>97</sup> Se kap. 4.3.2

av The White Walkers/The Night King var en destruktiv og negativ handling, selv om intensjonen med handlingen ikke var utført med negative baktanker. At det er to sider til alle handlingene og bruksformene av magi er noe man ser går igjen i alle scenene som er behandlet i analysen. Martin (2017) oppsummerer sitt syn på godhet og ondskap, positivitet og negativitet generelt og i GoT, på følgende måte:

It's not waged as fantasy would have it where a character called the Dark Lord gathers all the evil people together and puts them in black cloathing and they're evil because they're really ugly and all the good people are handsome and they wear white and they meet on a big battlefield. (George R. R. Martin, 2017)

Det som kommer frem når man ser på disse ulike formene for magiutøvelse, er at magi i seg selv ikke fremstilles som et utelukkende negativt element. Det virker som utenforstående karakterer som observerer disse handlingene for det meste ser noe av helt ukjent karakter (som for eksempel Davos og skyggefødselen), og at det derfor kan fremstå som fremmed og skremmende. Dette understrekes også gjennom måten magi i seg selv fremstår på i serien. Det ligger noe uavklart ved magien, og verken karakterer i serien eller seere er helt innforstått med hva magien faktisk er, og hvor den kommer fra.

Med bakgrunn i dette vil det være lite konstruktivt å vurdere magi som et utelukkende positivt eller negativt fenomen. Jeg vil påstå at siden magi generelt har vært, og er lite praktisert i Westeros, vil det føre til at magi i flere henseende vil bli møtt med skepsis og frykt, men at dette i stor grad skyldes at det er fremmed og skremmende.

### **7.3 Hvordan fremstilles magi og religion i GoT?**

Mens det i det to foregående kapitlene har blitt gjennomgått hvordan religiøse systemer og magi fremstår som uavhengige enheter, skal det nå evalueres om, og hvordan, disse to kategoriene står sammen, og hvordan de fremstilles i den type fantastisk populærkultur som GoT representerer.

Som de to foregående delkapitlene sammen med analysen har vist, er både religion og magi sentrale deler av hvordan både samfunnsstrukturer, livsførsel,



tradisjoner og handlingen i seg selv presenteres og videreutvikles. Som analysen viser, er det i to av de behandlede religionene magi tilstede, eller hvor det er en form for magisk kraft knyttet til deler av det som kjennetegner religionen. Selv om man som seer kan knytte magi til de gamle gudene på ulike måter, er det ikke en utbredt praksis å søke etter, eller bruke, magi, verken for folk flest, eller de som er trent i religiøs praksis (maesterne). De ulike formene for magi var/er ansett som noe som hører mytene til, og som det gjerne antas har blitt tillagt mytene over tid for å skape en viss stemning og effekt. Gjennom utviklingen av handlingen hvor gradvis mer magi trer fram i lyset, innser stadig flere karakterer at magi, og ulike mytiske vesener (som The White Walkers, The Children of The Forest mm.) eksisterer. Denne kunnskapen og informasjonen gjør at karakterene får en annen oppfattelse av magi, og dermed utvikler en dypere forståelse for relasjonene mellom det mytiske og religion, i samspill med magi. Skillet mellom magi og religion virker å bli mindre etter hvert som handlingen i serien avdekker hva som eksisterer, og dermed gjør at disse to enhetene fremstilles med relasjon og påvirkningskraft på hverandre.

I religionen knyttet til R'hllor ser man et grunnleggende annerledes forhold til magi. Her er det blant de praktiserende ikke tvil om at guden, gjennom enkelte individer, kan utføre magiske handlinger. Magien er som vist i analysen, sterkt knyttet til religionen, og kraften som de personene som utførere magi kan kobles til deres relasjon med guddommen. Noe som underbygger denne påstanden, er egenskapen til å bringe mennesker tilbake fra de døde. Dersom dette hadde vært en enkeltstående hendelse, som man ikke hadde noe kjennskap til fra tidligere, ville det vært vanskelig å koble Melisandre's evner til R'hllor. Men med bakgrunn i at serien tidligere har vist en annen rød prest gjøre den samme gjerningen, og at Melisandre i samtalen med Davos (sitert) bekrefter at enkelte av prestene har denne egenskapen, kan man lokalisere en faktor som er felles i alle tilfellene hvor døde mennesker vekker til live igjen; The Lord of Light. Dette vil på mange måter være med på å bekrefte at disse to enhetene eksisterer sammen uten et klart skille, og dermed har potensiale til å påvirke hverandre.

Som vist gjennom analysen, har ikke The Faith of The Seven et verdslig forhold til magi. Med dette mener jeg at de religiøst praktiserende ikke trenger å forholde seg til magiske fenomener som finner sted andre steder enn i den mytiske tradisjonen. I deres liv kan man i større grad tolke religionens praktiske funksjon som et slags moralsk og etisk kompass. Religionen har absolutt en innflytelse på

samfunnet, og betydningen av den må ikke forstås som overflødig, verken for karakterene eller seeren. Det man derimot kan se, er at den utover i serien mister sin tilstedeværelse og innflytelse i samfunnet jo mer synlig magi og magiske handlinger blir.

Det er stor forskjell mellom de tre religiøse tilnærmingene som har blitt behandlet i denne teksten. I to av tilfellene er det et konkret forhold mellom magi og religion, men kun i en av disse to er magi en sentral del av religionsutøvelsen.

## 7.4 Er magi en legitimerende faktor?

I innledningen presenterte jeg en hypotese om magi og religion i fantastisk populærkultur, som gikk ut på at magi med direkte tilknytning til religion vil virke som en bekreftende og legitimerende faktor for denne religionen, og at det samtidig vil gjøre at religioner uten denne tilknytningen vil miste innflytelse og oppslutning. Denne ville jeg forsøke å belyse gjennom å analysere hvordan religiøse systemer og magi fremstilles i GoT, først som separate enheter og deretter hvordan forholdet mellom de to enheten er, og hvordan det utvikler seg. Det har tidligere i teksten blitt vist hvordan Martin som skaper av det aktuelle universet ser på sammenhengen mellom magi og religion på et generelt grunnlag, noe som gjenspeiles og spiller inn på hvordan mange av holdningene i serien også fremstilles. Han viser blant annet til akkurat denne problemstillingen når snakker om hva som gjør at enkelte karakterer bytter ut religionen de har kjent gjennom hele oppveksten og livet, *The Faith of The Seven*, med noe de nylig har fått kjennskap til, *The Lord of Light*:

People are saying “why are the brotherhood without banners abandoning their own religion in that they were raised with, the seven, to follow Thoros of Myr and the red god”. Well, it’s partly because they have seen him raise the dead. Not once, but several times. Thats persuasive. (George R. R. Martin, 2014)

Som man kan se i sitatet over, kan magi i sammenheng med religion potensielt ha en veldig overbevisende effekt på mange. I religionen knyttet til *The Seven*, ser man gjerne hvordan det i alle henseende er mennesker som utfører alt som har med religion å gjøre. Det som finner sted er handlinger som ikke er overnaturlige eller

magiske, og i prinsippet er det handlinger som de fleste kan utføre da det for det meste krever mental styrke og tilstedeværelse, og ikke evner eller egenskaper utenfor det som er normal for mennesker. Ser man til hvordan R'hllor som har en direkte kobling til magi og gjennom sine prester/prestinner gjentatte ganger utfører overnaturlige hendelser, er det naturlig at handlingene og religionen vil virke mer overbevisende. Guddommene blir i begge religionene oppfattet som overnaturlige vesen, og det er ikke overraskende at den religionen med en guddom som aktivt handler gjennom bruk av magi virker mer som en reell makt enn den som ikke gjør det. Vi ser også en slik tendens hos de som følger de gamle gudene. Fra å i enkelte tilfeller nesten fremstå mer som en samling tradisjoner og praksiser, enn en religion, utvikler den seg til å bli svært aktuell og legitim ettersom de fleste magiske trekkene fra mytologien med tiden viser seg å være reelle.

Basert på det både analysen og dette kapittelet har kommet frem til, har magi en bekreftende og legitimerende kraft på religionen slik den er fremstilt i Game of Thrones. Det virker også å være tilfelle at religioner uten tilknytning til en form for magi, som The Seven, får mindre innflytelse og oppslutning jo mer magi og magiske hendelser som finner sted. På mange måter bekrefter dette hypotesen som ble satt frem i innledningen. Det som er mindre sikkert er hvor overførbart dette er på andre verker innenfor samme sjanger. Som poengtert tidligere i oppgaven, er det en betydelig forskjell på hvordan magi i seg selv fremstilles i forhold til andre fantasy-produkter som for eksempel hvordan det er presentert i Harry Potter-universet. At man har forskjellig utgangspunkt for hvordan magi både omtales, behandles og hvordan/hvorfor det eksisterer, gjør det vanskelig å si at magi på tvers av all fantastisk populærkultur virker legitimerende, selv om det gjør det i Game of Thrones.

## 8 Avslutning: Fantastisk populærkultur

Som oppgaven har konkludert, virker magi som en bekreftende og legitimerende faktor for religion i en Game of Thrones-kontekst. Det som også har blitt vist er at det er vanskelig å si om dette er et svar som kan gjelde hele sjangeren fantastisk populærkultur. Innad i denne kategorien er det flere måter å nærme seg magi, og langt ifra hos alle fantasy-produktene kan man spore magien tilbake til ulike former for maktkilder som man kan i GoT.

Som forskningsfelt er det mange aspekter ved populærkultur og religion som er interessante og relevante. Som Stig Hjarvard påpeker i artikkelen *Mediatization and the changing authority of religion* (2016, s. 15), kan man i stedet for å fokusere på sekularisering og tilbakegang av mengden organisert religion, heller snakke om en oppblomstring av former for religion som har et annet uttrykk enn det man historisk har vært vant til:

Changing media structures challenge existing forms of religious authority at the same time as they allow new forms of authority to emerge – forms that have a more individual-ized and temporary character and rely on popular cultural forms.

Den samme tilnærmingen til dette tema ser man også Endsjø og Lied (2011, s. 12-13, poengtere. De også peker på en tendens som viser tilbakegang i tradisjonelt organisert religiøsitet, men at det i stedet for å snakke om nedgang på et generelt grunnlag kan det sees på som en utvikling av en stadig mer mangfoldig religiøsitet, der den organiserte religion ikke er enerådende men bare er en liten del av en total pakke. Populærkultur og religion er en del av denne pakken, og er med andre ord et veldig interessant og raskt voksende felt innenfor religionsvitenskapelig forskning.

Interessant er også potensialet for videre arbeid med fantastisk populærkultur og religion. Hva er det som gjør at religion og forskjellige religiøse aspekter virker så bra i denne sjangeren og i denne settingen? Man kan se at flere fantasy-produkter som inneholder magi, mirakler og ulike religiøse referanser har blitt store suksesser. Med utgangspunkt i arbeidet med denne oppgaven, slår det meg at magi, eller bare det overnaturlige aspekter sammen med kjente religiøse elementer i stor grad er med på å skape følelser hos både karakterene, og blant seerne/leserne av de aktuelle populærkulturelle produktene. Gjennom denne følelsesmessige appellen

skapes det relasjoner som på mange måter kan være med på å løfte deler av disse kulturuttrykkene ut av underholdningssfæren, og inn i den verdslige sfæren som en del av utviklingen til både moderne og mangfoldig religiøsitet.

# Litteraturliste

## Primærkilder:

*Game of Thrones* (2011-) D.Benioff og D.B. Weiss. USA: Home Box Office (HBO)  
<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/93903f01-a1af-416b-a1f9-d1b454dcb31b><sup>98</sup>

## Visuelle kilder:

Martin, George R. R. "The World of Ice and Fire". By Laura Miller. *Youtube*, 2014  
<<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>> Sist åpnet 13.05.18.

Martin, George R. R. "Georg R. R. Martin: Good and evil". By *Goalcast* 24.07.2017  
<<https://www.goalcast.com/2017/07/24/george-martin/>> Sist åpnet 13.05.18

*The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring* (2001) P. Jackson. USA: New Line Cinema

## Sitert litteratur og kilder:

Anders, Charlie Jane. Interview with George R. R. Martin. "George R. R. Martin explains why we'll never meet any gods in A Song of Ice and Fire". *IO9 Gizmodo*, July 2011. <http://io9.gizmodo.com/5822939/george-rr-martin-explains-why-well-never-meet-any-gods-in-a-song-of-ice-and-fire>. Sist åpnet 13.05.18

Anker, Trine "Med himmelen som tak. Ungdom, religion og fandom" i *Prismet* Volum 68, hefte 1/2, 2017.s. 133-148

---

<sup>98</sup> Krever abonnement

- Choleva, Magdalini. *Fantasy Litterature as genre of Popular Culture. Harry Potter and Lord of the rings*. Akademisk Avhandling. Tyskland: Grin Verlag, 2014
- Cusack, Carole. "Invented Religion". *The Religious Studies Project*, By David G. Robertson
- Dag Øistein Endsjø & Liv Ingeborg Lied. *Det folk vil ha. Religion og populærkultur*. Oslo: Universitetsforlaget, 2011
- Engelstad, Audun. *Film og Fortelling*. Norge: Fagbokforlaget, 2015
- Frazer, James G. *The Golden Bough – A Study in Magic and Religion. 1 Volume, Abridged Edition*. New York: The Macmillan Company, 1940.
- "Game of Thrones – Statistics & facts" *Statista.com* 2017  
<<https://www.statista.com/topics/4187/game-of-thrones/>> sist åpnet 13.05.18
- "Game of Thrones-premierer knuste alle HBO-rekorder" NRK 2017. 18.07.17.  
<[https://www.nrk.no/kultur/\\_game-of-thrones\\_-premierer-knuste-alle-hbo-rekorder-1.13607138](https://www.nrk.no/kultur/_game-of-thrones_-premierer-knuste-alle-hbo-rekorder-1.13607138)> sist åpnet 13.05.18
- Gilhus, I. & Mikaelsson, L. *Nytt blikk på religion*. Oslo, Pax Forlag, 2012
- Hansen, Marie. *"All Men Must Serve" Religious Conversion in A Song of Ice and Fire*. Akademisk Avhandling. Avdeling for fremmedspråk, Universitetet i Bergen, 2017.
- Hindz H. E., Motz M. F. og Nelson A. M. S. (Ed.) *Popular Culture Theory and Methodology*. USA: The University of Wisconsin Press, 2006.
- Hjarvard, Stig. "Mediatization and the changing authority of religion" *Media, Culture & Society* 2016, Vol. 38(1). s 8–17
- Indick, William. *Ancient Symbolology in Fantasy Literature*. North Carolina og London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.

Klassen, Chris. *Religion & Popular Culture*. Canada: Oxford University Press, 2014

Larrington, Carolyne. *Winter is Coming*. London: I.B. Tauris, 2016

Lothe, Jacob. *Fiksjon og Film*. Norge: Universitetsforlaget, 2007

Martin, George R. R. *The World of Ice and Fire*. UK: Harper Collins UK, 2014

Martin, George R. R. "The Beatrice Interview: George R .R. Martin" By Ron Hogan. 2000. <<http://beatrice.com/wordpress/interview-george-r-r-martin>> Sist åpnet 13.05.18

Matthews, Dylan. "Naming babies after Game of Thrones characters got even more popular last year" *Vox.com* 09.05.2014. Internett <<https://www.vox.com/2014/5/9/5699448/naming-babies-after-game-of-thrones-characters-got-even-more-popular>> sist åpnet 15.03.18

Mauss, Marcel. *A General Theory of Magic*. Overs. Robert Brain. London: Routledge and Kegan Paul, 1972.

McGee, Adam. "Haitian Vodou and Voodoo: Imagined Religion and Popular Culture". *Studies in Religion/ Sciences Religieuses*. Vol. 31 (2) 2012. s. 231 – 256. Internett. Lastet ned: 19.01.18.

O`leary, Peter. "Sacred Fantasy in Game of Thrones". *The Critical Quarterly*, April, 2015, vol. 57(1). Sider 6-19. Internett. Lesedato 09.01.2018

Otto B. & Stausberg M. *Defining Magic – A Reader*. Great Britain: Equinox Publishing Ltd., 2013.

Possamai, Adam. *Religion and Popular Culture:A Hyper-Real Testament*. European Interuniversity Press, 2007



Riesebrodt, Martin. *The Promise of Salvation*. Overs. Steven Rendall. Chicago: The University of Chicago Press, 2010.

Ringstad, Jan Marius. *"Patterns of Magicity" i Romersk og Norrøn Religion*. Akademisk tekst. Humanistisk fakultet, Universitetet i Bergen, 2015.

Ringstad, Jan Marius. *Populærkultur som religion*. Akademisk tekst. Humanistisk fakultet, Universitetet i Bergen, 2017.

Sounders, Ben. *Do The Gods Wear Capes?*. New York: Continuum International Publishing Group, 2011

Steinsland, Gro. *Norrøn Religion: Myter, Riter, Samfunn*. Oslo: Pax Forlag A/S, 2005.

Strenski, Ivan. *Understanding Theories of Religion: An Introduction*. Wiley-Blackwell, 2015

Stout, Daniel A. *Media and Religion: Foundations of an Emerging Field*. Hoboken: Taylor and Francis, 2012

Ström, Folke. *Nordisk Hedendom: Tro och sed i förkristen tid*. Sverige: Akademiförlaget, 1967.

Tylor, Edward B. *The Origin of Culture – Part 1 of "Primitive Culture"*. New York: Harper Torchbooks, 1958.

### **Indirekte litteratur og kilder:**

Davidson, Markus Altena. "From Star Wars to Jediism – The Emergence of Fiction-based Religion". *Words: Religious Language Matters*. RED. Hemel, Ernst van den Szafraniec, Asja. New York: Fordham University Press, 2014

Feldt, L. "Contemporary fantasy fiction and representations of religion: playing with reality, myth and magic in His Dark Materials and Harry Potter" i Religion Volume 46, 2016 - Issue 4: Thematic Issue on Religion and Fiction. Guest editor: Markus Altena Davidsen

Harry Potter and The Sorcerer's Stone (2001) C. Columbus. USA: Warner Bros.

--- The Chamber of Secrets (2002) C. Columbus. USA: Warner Bros.

--- The Prisoner of Azkaban (2004) A. Cuarón. USA: Warner Bros.

--- The Goblet of Fire (2005) M. Newell. USA: Warner Bros.

--- The Order of The Phoenix (2007) D. Yates. USA: Warner Bros.

--- The Half-Blood Prince (2009) D. Yates. USA: Warner Bros.

--- The Deathly Hollows: Part 1 (2010) D. Yates. USA: Warner Bros.

--- The Deathly Hollows: Part 2 (2011) D. Yates. USA: Warner Bros.

Martin, George R. R. *A Game of Thrones*. UK: Harper Collins UK, 1997

--- *A Clash of Kings*. UK: Harper Collins UK, 1998

--- *A Storm of Swords*. UK: Harper Collins UK, 2000

--- *A Feast for Crows*. UK: Harper Collins UK, 2005

--- *A Dance with Dragons*. UK: Harper Collins UK, 2011

Taira, Teemu. "The Categories of Invented Religion: A new opportunity for studying discourses on religion". *Culture and Religion* 2013. 14:4. Side 477-493. Internett. Lesedato: 10.01.18.

*The Matrix* (1999) L. Wachowski & L. Wachowski, USA: Warner Bros., Village Roadshow Pictures m. fl.

# Vedlegg: Oversikt over figurer

**Figur 1:** *Frodo i Rivendell, Alvenes by.*

Hentet fra: Lord of The Rings: Fellowship of The Ring (1:03:10)

<https://www.netflix.com/watch/60004480?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C70ead78575a4af49affe2ee39dafaa88c838e59a%3Ac732b4d999d1d5523772237d96af50d5c9be7b64%2C%2C> >

**Figur 2:** *Frodo bruker ringen.*

Hentet fra: Lord of The Rings: Fellowship of The Ring (1:16:47)

<https://www.netflix.com/watch/60004480?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C70ead78575a4af49affe2ee39dafaa88c838e59a%3Ac732b4d999d1d5523772237d96af50d5c9be7b64%2C%2C> >

**Figur 3:** *Jon og Sam avlegger ed.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 1, episode 7 (55:00)

<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-1/episode-7/1f10ced-004973964f3/play> >

**Figur 4:** *Bran berører treet.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 4, episode 2 (26:23)

<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-4/episode-2/1f10ced-0058d375e46/play> >

**Figur 5:** *Bran og Hodor.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 4, episode 2 (26:20)

<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-4/episode-2/1f10ced-0058d375e46/play>>

**Figur 6:** *Bran observerer The Children lage The Night King.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 6, episode 5 (16:01)

<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-6/episode-5/1f10ced-009be16898e/play> >

**Figur 7:** *Bran i et livløst landskap.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 6, episode 5 (35:44)  
<<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-6/episode-5/1f10ced-009be16898e/play>>

**Figur 8:** *Symboloffer til R'hllor.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 2, episode 1 (25:58)  
<<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-2/episode-1/1f10ced-004973defab/play>>

**Figur 9:** *Menneskeoffer.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 5, episode 9 (31:51)  
<<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-5/episode-9/1f10ced-007bf6c8cb1/play>>

**Figur 10:** *Skyggefødsel.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 2, episode 4 (48:36)  
<<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-2/episode-4/1f10ced-00497406c4d/play>>

**Figur 11:** *Jon Snow før gjenopplivningen.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 6, episode 2 (47:12)  
<<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-6/episode-2/1f10ced-009be13d92b/play>>

**Figur 12:** *Sansa Stark og Tyrion Lannister gifter seg.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 3, episode 8 (24:27)  
<<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-3/episode-8/1f10ced-004974e661d/play>>

**Figur 13:** *Syning av den døde Joffrey Baratheon.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 4, episode 3 (8:00)  
<<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-4/episode-3/1f10ced-0058d38afa9/play>>

**Figur 14:** *Cersei's botshandling.*

Hentet fra HBO nordic: Game of Thrones sesong 5, episode 10 (46:27)  
<<https://no.hbonordic.com/series/game-of-thrones/season-5/episode-10/1f10ced-007bf6dfc56/play>>