

Introduktion: Religion og populærkultur

Brian Arly Jacobsen, Maria Lindebæk Schmidt Lyngsøe og Morten Warmind

Religion ses overalt i populærkultur. Det gælder ikke alene i form af genkendelige religiøse symboler, fortællinger og figurer, men også i praksisser, fællesskaber og måder at skabe mening på. Studiet af religion og populærkultur handler derfor ikke blot om at identificere religion i populærkulturelle produkter, men også om at undersøge, hvordan religion bruges, omformes og tillægges betydning, og hvordan grænserne mellem det religiøse og det ikke-religiøse skabes, forhandles og undertiden udviskes. Som John Lyden fremhæver, er vanskeligheden ved at afgrænse religion og populærkultur netop analytisk interessant, fordi kategorierne i praksis griber ind i hinanden, og grænserne mellem dem løbende forhandles (Lyden 2015b, 7–8, 19–20).

Nogle gange er forbindelsen mellem religion og populærkultur ganske eksplicit. Tegneseriefigurer har religion: Superman påkalder Rao, og Conan råber på Crom, når noget går dem imod.¹ Andre gange bruges religion og religiøse symboler snarere som virkemidler. Kirker kan i film og computerspil fungere som markører for det hellige, det uhyggelige eller det overnaturlige, ligesom religiøse symboler og forestillinger kan indgå i populærmusik uden nødvendigvis at være udtryk for en bestemt religiøs overbevisning. I andre tilfælde går bevægelsen den modsatte vej, når religiøse aktører tager populærkulturelle former i brug, eksempelvis når kristne budskaber formidles gennem rock-musik. Forbindelserne mellem religion og populærkultur antager med andre ord forskellige former og kan ikke reduceres til spørgsmålet om, hvorvidt et populærkulturelt produkt indeholder noget, der kan identificeres som religiøst.

Det er en grundlæggende præmis for dette særnummer, at populærkulturen er relevant som forskningsfelt for religionsvidenskaben, fordi de populærkulturelle former og praksisser – som artiklerne i nummeret viser – er centrale for nutidige medieringer af det religiøse. Måske legende og lettilgængelige i deres form, men ikke af den grund ubetydelige for ideer om religion. Nummerets forskellige artikler viser netop, hvordan det populærkulturelle *gør* noget ved verden (Nieuwkerk, Levine og Stoke 2016; Sagau, Bobrowicz og Otterbeck 2025). Det vender vi tilbage til. Først et bud på, hvordan man

¹ Rao er i Superman-universet navnet på Kryptons sol og samtidig en guddom, som traditionelt dyrkes af kryptonianerne. Crom er i Robert E. Howards Conan-univers en fjern og lidet indgribende guddom, som Conan og hans cimmeriske folk dyrker.

kan begrebsliggøre populærkultur samt spillet mellem det populærkulturelle og religion.

Populærkultur og religion: en sammensætning

Ifølge *Den Danske Ordbog* er populærkultur en "kultur eller livsstil, som deles og dyrkes af brede dele af en befolkning, udbredes gennem massemedierne og er præget af anonyme, masseproducerede varer eller kulturelle værker, fx popmusik, tegneserier og populære tv-udsendelser" (*Den Danske Ordbog* 2026). Andre definitioner tilføjer, at kortvarighed er karakteristisk for populærkulturelle frembringelser. Definitionen indfanger nogle centrale træk ved populærkulturen, men begrebet er omdiskuteret. Populærkultur er blandt andet også blevet defineret i modsætning til elite- eller finkultur og som den masseproducerede kultur, der voksede frem med industrialisering og moderne massemedier. Men også sådanne forståelser er blevet kritiseret, blandt andet fordi grænserne mellem populærkultur, finkultur og folkelig kultur er flydende, og fordi publikum ikke blot passivt modtager masseproducerede kulturprodukter, men fortolker, tilegner sig og omformer dem (Lyden 2015b, 13–14). Derfor er det måske mere meningsfuldt med en bredere forståelse, der betragter populærkultur som de fælles omgivelser, praksisser og ressourcer, hvorigennem hverdagslivet leves og gives mening. Det omfatter ikke kun film, musik, tegneserier og andre medieprodukter, men også eksempelvis mode, mad, sport, shopping og digitale praksisser (Lyden 2015b, 14–15).

Forholdet mellem religion og populærkultur kan analytisk anskues på flere måder. Forbes og Mahan (2005) har foreslået fire delvist overlappende perspektiver: religion i populærkultur, populærkultur i religion, populærkultur som religion og religion og populærkultur i dialog (se også Lyden 2015b, 15–16). Følger man denne firedeling, kan man undersøge, hvordan religiøse symboler, fortællinger og aktører fremstilles i populærkulturelle produkter; hvordan religiøse aktører selv anvender populærkulturelle former; hvordan populærkulturelle fænomener kan få funktioner, der normalt forbindes med religion, eksempelvis ved at skabe ritualer, fællesskaber og verdensbilleder; og endelig hvordan religion og populærkultur indgår i dialog, udveksling og gensidig påvirkning. Kategorierne kan imidlertid ikke altid holdes adskilt. Det samme fænomen kan ses fra flere af disse perspektiver, og det er netop et udtryk for, at grænsen mellem religion og populærkultur er flydende (Lyden 2015b, 15–16).

Hvad populærkulturen kan vise os

Som kulturelt fænomen skabes religion hele tiden igennem menneskers mange og forskellige fremstillinger af det religiøse. Nogle artikulationer har mere indflydelse end andre, og den brede appel, der er kendetegnende for det populærkulturelle, betyder også, at det må tages alvorligt som en del af forhandlingen af religion og religiøsitet (Rashid og Petersen 2023). Det populærkulturelle er ikke en slags neutral 'beholder' for religion. Religion, på den anden side, optræder heller ikke som fast eller frosset mening, værdi eller symbolik i populærkulturelle produkter eller begivenheder (Nieuwkerk, Linive og

Stoke 2016, 9). Et centralt spørgsmål er derfor ikke kun, hvad populærkulturelle produkter indeholder, men også hvad mennesker gør med dem, og hvad de gør ved mennesker. I kulturstudiernes såkaldte *circuit of culture*-perspektiv må produktion, produkt, distribution og reception ses i sammenhæng.² Populærkulturelle genstande og praksisser har ikke én på forhånd fastlagt betydning; deres betydning opstår også gennem den måde, hvorpå de tilegnes, fortolkes og bruges af forskellige grupper (Lyden 2015a, 1–2). Det er særligt relevant for religionsforskningen, for eksempel fordi den samme genstand eller praksis kan få religiøs betydning for nogle mennesker uden at have det for andre. Populærkulturen gør noget ved verden, og det populærkulturelle er en effektiv arena for forhandlinger af det religiøse. Måske kan det undslippe vores blik, netop fordi det ofte tager appellerende former såsom computerspil, musik, tegneserier eller mode-trends. Vi mener, at netop populærkulturens brede appel gør den væsentlig at tage alvorligt som genstandsfelt for religionsvidenskabelig analyse.

Sådan et blik mod det populærkulturelle kan hjælpe os til at se religionernes mange forskellige fremtrædelsesformer og måder at medieres på. Det giver et indblik i, hvordan religion forhandles gennem disse mange former og ude hos 'masserne', og hvordan det også bliver politisk relevant gennem netop massekulturen og for eksempel indgår i forhandlinger om tilhørsforhold og køn (Nieuwkerk, Levine og Stoke 2016). Populærkulturelle produkter og praksisser er ikke blot underholdning, men også steder, hvor forestillinger, værdier og identiteter produceres, formidles og forhandles. Det gælder også religiøse forestillinger, som netop fordi de indgår i hverdagslige og velkendte sammenhænge, ikke altid umiddelbart genkendes som religiøse (Clark 2023, 2–3). Studiet af religion og populærkultur gør det dermed muligt at undersøge religion uden for de institutioner og sammenhænge, der på forhånd defineres som religiøse. Samtidig kan det vise, hvordan religiøse aktører tilegner sig populærkulturelle former, og hvordan populærkulturelle fænomener kan skabe fællesskaber, ritualer og identiteter. Ikke altid, men ofte finder den populærkulturelle mediering af religion sted uden for den arena, vi umiddelbart forstår som 'den religiøse', herunder udenfor den institutionaliserede religion. Her bliver andre sider af religionens betydning i hverdagen synlige, ligesom andre aktører end de etablerede religiøse træder frem. Et blik mod det populærkulturelle hjælper os dermed til at få øje på en større diversitet af aktører, der er med til at forhandle, skabe og udtrykke religion. Det er artiklerne i dette nummer tydelige eksempler på.

Religion og populærkultur som forskningsfelt

Som selvstændigt forskningsfelt er studiet af religion og populærkultur forholdsvist ungt, og det har hidtil været mindre opdyrket i skandinavisk religionsforskning end i især Nordamerika. Her blev feltet fra 1990'erne gradvist institutionaliseret gennem forsk-

² *Circuit of culture* betegner et perspektiv, hvor populærkultur analyseres gennem sammenhængen mellem produktion, produkt, distribution og reception, idet betydning også skabes gennem brugernes fortolkning og tilegnelse (Lyden 2015a, 1–2).

ningsgrupper, konferencer og en voksende strøm af publikationer (Mazur 2015, 27–28). Denne udvikling kom også til udtryk i etableringen af specialiserede tidsskrifter som *Journal of Religion & Film*, *Journal of Religion & Theatre* og *Journal of Religion and Popular Culture*, hvoraf sidstnævnte har været udgivet siden 2002 (Mazur 2015, 31). I dag er der tale om et etableret, tværdisciplinært forskningsområde, der er vokset markant og har etableret sig som en anerkendt del af kulturstudierne og religionsforskningen (Clark 2023, 1–2). Adskillige monografier, der på en eller anden måde beskæftiger sig med religion og populærkultur, er også udgivet især i de sidste 25 år. Et kursorisk blik på denne litteratur giver det indtryk, at hovedinteressen er, hvordan religion udtrykkes eller bruges i populærkulturelle medier. Her kan f.eks. henvises til opbygningen af *The Routledge Companion to Religion and Popular Culture* (Lyden og Mazur 2015), hvor det første hovedafsnit (Part 2, Section A, B og C) simpelthen tager udgangspunkt i forskellige populærkulturelle udtryksformer, såsom journalistik, film, radio, TV, mode og tegneserier.

Selvom feltet er lille, findes der publikationer om religion og populærkultur fra Norden. Fra Sverige kan nævnes Pierre Wiktorins (2011) bog med titlen *Religion och populärkultur: från Harry Potter til Left Behind*. Som det fremgår af titlen, er dens fokus mest (men ikke udelukkende) på religion i populærkulturelle narrativer. Samme år udkom i Norge Dag Endsjø og Liv Ingeborg Lieds (2011) noget bredere bog, *Det folk vil ha'. Religion og populærkultur*. Heri overvejer forfatterne blandt andet, om religiøsitet og den kreative udøvelse og omformning af religion har flyttet sig fra de organiserede religioners sfære til andre samfundssfærer. Fra Finland har Sofia Sjö gennem en årrække beskæftiget sig med religion, film og medier, især med repræsentationer af religion i nordiske film og med spørgsmål om blandt andet køn og religiøs forandring (Sjö 2012; 2016; 2019). Fra Danmark kan Laura Feldts arbejde med mødet mellem populærkultur og religion fremhæves. Hun har blandt andet undersøgt religion og overnaturlige væsner i fantasy-film (Feldt 2020; se også Feldt 2023).

Selvom feltet altså ikke har haft den store bevågenhed i Norden, er der ikke tvivl om, at det fortjener opmærksomhed. Med dette særnummer bidrager vi til feltet, og vi håber at inspirere læserne til at åbne blikket mod det populærkulturelle i undersøgelser af, hvordan religion kommer til udtryk og tager form.

Nummerets indhold

Maria Lindebæk Schmidt Lyngsøe undersøger nye måder at fejre ramadan på i Danmark med fokus på de dekorationsgenstande og livsstilsprodukter, der i stigende grad omgiver højtiden. På baggrund af feltarbejde blandt danske iværksættere viser hun, hvordan markedsliggørelse og populærkultur bidrager til at forme nye religiøse praksisser og tilhørsforhold. Med Birgit Meyers begreb 'æstetisk formation' analyserer Lyngsøe blandt andet ramadan-kalenderlyset som en genfortolkning af en velkendt dansk tradition. Gennem skandinavisk minimalisme, "hygge" og former hentet fra julefejringen gøres

ramadan til en dansk-muslimsk højtid, og populærkulturelle produkter bliver dermed redskaber i en bredere forhandling om islams plads i Danmark.

Brian Arly Jacobsen diskuterer de religiøse aspekter af heavy metal-festivalen Copenhell. Han demonstrerer, at de eksplicit satanistiske og antikristne symboler ikke er religiøse udtryk, men snarere præcis det modsatte, nemlig eksplicit a-religiøsitet. Med udgangspunkt i Hartmut Rosas begreb om resonans kan Jacobsen til gengæld forklare den religions-agtige grebthed, der går igen i de interviews af festivaldeltagere, som han baserer artiklen på. Han argumenterer for, at den fælles følelse af samhørighed modsvarer 'det hellige' hos Durkheim, og han viser, at festivalens præg af karneval i bakhtinsk forstand gør det rimeligt at tale om festivalen som et helligt rum uden religion. Det er bemærkelsesværdigt, at udenforstående, der tolker de satanistiske symboler som religiøse, derimod vil opleve festivalen som et religiøst rum med satanistisk indhold.

Douglas Mattson skriver også om metal-musik og religion, men i en tyrkisk sammenhæng, hvor musikkens tilknytning til religion er anderledes. Med udgangspunkt i den før-islamiske tyrkiske religion, kaldet tengrismen, og referencer til gudeskikkelser som Tengri og Erlik er dele af metalmusikken udtryk for et eksplicit og ganske alvorligt opgør med islam. Tengrismen synes at være formuleret som et modsvar til ideen om islam som tyrkernes selvfølgelige religion. Der er forskellige sammenhænge mellem neopaganistiske overbevisninger og de omtalte bands, og selv om tyrkisk nationalisme synes at være et fælles tema, behandles også det forskelligt.

Olivia Cejvans bidrag er også baseret på feltarbejde blandt Wicca-udøvere i Sverige. Hun viser, hvordan det ofte er gennem populærkulturens fremstillinger af hekse og hekseri, at senere indviede hekse første gang møder dette univers. Populærkulturens hekseverden bliver således der, hvor religiøse ideer måske fødes og i hvert fald kan afprøves og eventuelt blive til alvor. Baseret på en kombination af tre teoretiske begreber om religiøsitet, nemlig Birgit Meyers 'sensational forms', Webb Keanes 'semiotic ideology' og Tanya Luhrmanns 'kindling', kan Cejvan danne en syntese, der demonstrerer processerne i forløbet fra mødet med populærkultur til personlig religiøs engagement.

Malte Fenger Maron analyserer i sit bidrag et af de felter, hvor alternative religiøse ideer kan findes i et populærkulturelt felt som computerspil. Med et teoretisk udgangspunkt i Christopher Partridges begreb om 'occulture' som en forståelse af nyere åndelige bevægelser behandler Maron aspekter af originalversionen af spillet World of Warcraft. Maron fokuserer mere specifikt på monstre, der optræder i dette spil, og viser, at de har træk som peger i retning af religionsfænomener fra store dele af verden, uden at det er eksplicit i spillet. Maron argumenterer for, at rigide former, som religion tager i spillene, kan sammenlignes med religiøse ritualers ensartede udførelse.

Rune Engelbreth Larsen undersøger animismens markante tilstedeværelse i moderne populærkultur med eksempler fra Tolkien, Disney og Miyazaki til Harry Potter, Avatar og Philip Pullmans *His Dark Materials*. Med udgangspunkt i ny-animismen og den ontologiske vending argumenterer Larsen for, at populærkulturens talende dyr,

ånder, levende landskaber og andre ikke-menneskelige personer kan forstås som en reaktualisering af animistiske verdensforståelser, der tidligere var langt mere udbredte i Europa. Populærkulturen fremstiller ikke blot sådanne væsener som symboler eller som noget, karaktererne "tror på"; inden for fiktionens verdener eksisterer de faktisk. Dermed foregriber og illustrerer populærkulturen på sin egen måde den ontologiske vendings opgør med forestillingen om en selvfølgelig vestlig opdeling mellem natur og kultur, subjekt og objekt.

Brian Arly Jacobsen, Emma Keller Møller og Anton Fromberg Andersens artikel om Grøn Kirke-netværket ligger uden for dette nummers tema, men tager til gengæld tråden op fra forrige nummer af RELevans, religion og klima. Baseret på spørgeskemaundersøgelser viser forfatterne, hvordan initiativet Grøn Kirke, der både omfatter praktiske og åndelige klimaforanstaltninger, er blevet implementeret og forstået i de tilknyttede kirker. Hartmut Rosas ide om resonans med naturen uden for eksplicit religion kobles med Jens Koehrsens forståelse af religiøse organisationer som forandringsagenter og Peter Sloterdijks idé om praksis som øvelse, og således analyseres Grøn Kirke som et laboratorium for institutionel forandring.

Referencer

- Clark, Terry Ray. 2023. "Introduction: What Is Religion? What Is Pop Culture? How Are They Related?" In *Understanding Religion and Popular Culture*, redigeret af Elizabeth Rae Coody, Dan W. Clanton, and Terry Ray Clark, 1–14. New York: Routledge.
- Den Danske Ordbog. 2026. "Populærkultur", udgivet af Det Danske Sprog- og Litteraturselskab. Hentet 16. september 2026 fra <https://ordnet.dk/ddo/ordbog/populærkultur>.
- Endsjø, Dag Øistein og Liv Ingeborg Lied. 2011. *Det folk vil ha: Religion og populærkultur*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Feldt, Laura. 2020. "Religion, fantasyfilm og fantastiske væsener: Mediering af religion i Fantastic Beasts and Where to Find Them." *Religionsvidenskabeligt Tidsskrift* 70 (1): 1–25.
- Feldt, Laura. 2023. "Havets vilde væsener – om det monstrøse og miljøhumaniora fra oldtidens Mesopotamien til samtidens populærkultur." I *Havets mysterier: Myter, virkelighed og videnskab*, redigeret af Christian B. Thøstesens, Kirsten Rathjen, and J. K. Eriksen, 313–321. Esbjerg: Fiskeri- og Søfartsmuseet.
- Forbes, Bruce David og Jeffrey H. Mahan, eds. 2005. *Religion and Popular Culture in America*. Berkeley: University of California Press.
- Lyden, John C. 2015a. "Introduction." I *The Routledge Companion to Religion and Popular Culture*, redigeret af John C. Lyden and Eric Michael Mazur, 1–3. London: Routledge.
- Lyden, John C. 2015b. "Definitions: What Is the Subject Matter of 'Religion and Popular Culture'?" I *The Routledge Companion to Religion and Popular Culture*, redigeret af John C. Lyden and Eric Michael Mazur, 7–20. London: Routledge.
- Lyden, John C. og Eric Michael Mazur, red. 2015. *The Routledge Companion to Religion and Popular Culture*. London: Routledge.

- Mazur, Eric Michael. 2015. "Conversations and Confessions: Who's Writing about This, and Why?" I *The Routledge Companion to Religion and Popular Culture*, redigeret af John C. Lyden og Eric Michael Mazur, 21–34. London: Routledge.
- Nieuwkerk, Karin Van, Mark LeVine og Martin Stokes. 2016. "Introduction: Islam and Popular Culture." I *Islam and Popular Culture*, redigeret af Karin Van Nieuwkerk, Mark LeVine og Martin Stokes, 1–20. Austin: University of Texas Press.
- Rashid, Hussein, og Kristian Petersen. 2023. "Introduction: The Orientations of Muslim Popular Culture." I *The Bloomsbury Handbook of Muslims and Popular Culture*, redigeret af Hussein Rashid og Kristian Petersen, 1–10. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Saggau, Emil Hilton, Ryszard Bobrowicz og Jonas Otterbeck. 2025. "Introduction: The Signs of the Times at the Intersection between Popular Culture and Political Theology". I *The Signs of the Times. The Intersection between Popular Culture and Political Theology*, redigeret af Ryszard Bobrowicz, Emil Hilton Saggau og Jonas Otterbeck, 1–23. Cham: Springer.
- Sjö, Sofia. 2012. "Bad Religion/Good Spirituality? Explorations of Religion in Contemporary Scandinavian Films." *Journal of Scandinavian Cinema* 2 (1): 33–46.
- Sjö, Sofia. 2016. "Beyond Cinematic Stereotypes: Using Religion to Gender Film Characters in Alternative Ways." *Journal for Religion, Film and Media* 2 (2): 123–140.
- Sjö, Sofia. 2019. "Religion på film." I *Religion i det offentlige rum: Et dansk perspektiv*, redigeret af Henrik Reintoft Christensen, Brian Arly Jacobsen og Signe Engelbreth Larsen, 187–200. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Wiktorin, Pierre. 2011. *Religion och populärkultur: Från Harry Potter till Left Behind*. Lund: Sekel.