

# Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 22.08.18

## Fantasylitteratur

(\_sjanger) Fantasylitteratur er en type “moderne eventyr” som foregår i underlige, annerledes verdener. Det er spekulativ fiksjon om alternative virkeligheter med eventyrlignende og magiske innslag. Handlingen foregår i “virkelighetsfjerne” fiktive verdener som oftest har noe drømmelignende og gåtefullt ved seg.

Handlingen i mange fantasy-fortellinger foregår i en ikke gjenkjennelig tid eller i en periode som minner om middelalderen. I handlingen er det ofte drager, monstre, onde trollmenn, dverger, riddere, dyr med menneskelige egenskaper, underlige folkeslag eller stammer, gigantiske militære slag og jakt på en skatt som kan være konkret eller åndelig.

Fantasy kan kalles moderne eventyr, men er ikke i samme grad formel-/regel-styrt som folkeeventyr. Litteraturen kan minne om både myter og eventyr, dvs. med mange og delvis uventede magiske muligheter. Likheten med eventyr, sagn, legender og lignende sjangrer er at handlingen i vesentlig grad er løftet ut av den direkte gjenkjennbare virkelighetens tid og rom. “Fantasyforfattere formidler ikke til leserne det inntrykk at magien også kan fungere i vår verden.” (Feige 2003 s. 249).

Fantasy er litteratur som skal *være* en annen, alternativ virkelighet for leseren, framfor å være litteratur som *tolker* den enkelt gjenkjennbare virkeligheten rundt oss. Men konflikter fra leserens samfunn kan opptre forkledt i mytologisk (og delvis satirisk) drakt. Mange fantasyfortellinger kan oppfattes som allegoriske. “En fördel med fantasylitteraturen är att den genom sitt modus kan kritisera institutioner och positioner utan att väcka avståndstagande hos föräldrar och lärare: det som kritiseras existerar ju i en annan värld (och får läsas allegoriskt för att kunna appliceras på vår tillvaro).” (Dag Hedman i <https://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:913216/FULLTEXT01.pdf>; lesedato 16.08.18)

I boka *Fantasy: The Literature of Subversion* (1981) skriver Rosemary Jackson: “Fantasy re-combines and inverts the real, but it does not escape it: it exists in a parasitical or symbiotic relation to the real. The fantastic cannot exist independently of that ‘real’ world which it seems to find so frustratingly finite. [...] The actual world is constantly present in fantasy, by negation” (her sitert fra Lüdeke 2011 s. 78).

“Fantasy literature does not fit comfortably into any scheme. Both old and new, traditional and innovative, popular and elite, mainstream and esoteric, escapist and engaged, high-tech and anti-technology, fantasy defies definitions and transcends categories, dramatizing the incompleteness of our understanding of our own imaginations.” (<http://lpcm.hypotheses.org/tag/fantasy/page/2>; lesedato 22.11.17)

“I suppose you might define realism as fantasy pretending to be true; and fantasy as reality pretending to be a dream.” (Lloyd Alexander i 1968; sitert fra <http://windling.typepad.com/blog/2013/02/on-fantasy.html>; lesedato 14.07.16)

“Å være menneske er en tilstand som i bunn og grunn er mystisk og uforståelig. Men ved å sette tilværelsen inn i en symbolsk virkelighet som er fjernet noen grader fra vår egen, får vi, om ikke annet, ta del i og hilse på det ubegripelige.” (Janne Stigens Drangsholt i *Aftenposten Innsikt* desember 2009 s. 89)

Fantasy viser ofte mennesker som må ta på seg et stort oppdrag, overkomme all frykt, bli voksen – for leseren representerer dette en “rite de passage”, en overgangsrite. Helten må igjennom mange prøvelser og vokser som menneske og helt på grunn av dem. En person blir testet til det ytterste, i møte med det Fremmede: trolldom, magi, dører mellom ulike virkeligheter osv.

I fantasyverdener gjelder det vanligvis å *finne* den riktige veien, ikke stake den ut selv. Det gjelder å kjempe mot det éntydig onde, ikke innsirkle hva det onde består i. Dette er fiksjonsuniversets trygge rammer, og fortellingene minner på denne måten om folkeeventyr. Men folkeeventyr følger fastere og mer forutsigbare litterære mønstre enn fantasy. Det uforutsigbare i en fantastisk verden skaper spenning (Rogé 1976 s. 160).

Åsfrid Svensen påpeker “et mønster vi ofte møter i fantastisk diktning: Når det ignorerte og fortrenget er holdt ute lenge nok, bryter det ødeleggende inn over normalvirkeligheten.” (i Birkeland og Risa 1993 s. 98)

Fantasylitteratur er en undersjanger av fantastisk litteratur. Fantasylitteraturen har på sin side mange tematisk baserte undersjangrer, f.eks. “urban fantasy” (foregår i storbyer), “fantasy of manners”, “dark fantasy” (grenser opp til skrekklitteratur, eventuelt skrekkfilm), “science fantasy” (minner om science fiction), “romantic fantasy”, “superhero fantasy”, “comic fantasy”. Den amerikanske forfatteren Robert Ervin Howards historier om Conan (1932 og senere) anses som opprinnelsen til “heroic fantasy”-sjangeren (Feige 2003 s. 81).

“Høyfantasy” (“high fantasy”) har handling fra en helt alternativ verden, f.eks. et mystisk sted kalt Midgard med drager, hekser, orker, magiske sverd, flyvende hus osv. “Lavfantasy” (“low fantasy”) har handling fra “virkeligheten”, men med overnaturlige innslag, f.eks. hvis Dracula dukker opp i Bergen i 2011 (med

universitetet, Bryggen, restauranter osv. slik det reelt finnes). Hovedpersonen går f.eks. gjennom en slags magisk portal inn til en parallell verden.

Den engelske fantasyforfatteren Terry Pratchett, som blant annet skrev et stort antall bøker i serien *Discworld*, plasseres ofte i kategorien “comic fantasy”. “In his lifetime he poured his keen wit, imagination and vast power of storytelling into the *Discworld*, setting of 40 of his most popular works, visited by some 80 million others who have bought one of his books and lost themselves within. Pratchett’s *Discworld* is arguably the best example of a new genre: comic fantasy.” (<https://netivist.org/debate/comic-fantasy-a-new-genre-created-by-pratchetts-discworld>; lesedato 30.05.16)

“Gaslamp fantasy” (også kalt “gaslight fantasy”) er “a subgenre of fantasy (and more specifically of Historical Fantasy) with a setting that is clearly recognizable as the real-world 19th or very early 20th century (or a reasonable analogue thereof). That’s the Regency period and the Victorian and Edwardian eras, if the work’s set in England, which it usually, though not necessarily, is. Victorian London is especially popular. It may be identical to the real world with a Masquerade, or it may be a full-on Alternate History where magic exists openly and has affected the course of events. Gaslamp fantasy often draws on gothic horror tropes, and is sometimes seen as a sort of Reconstruction or revival of the genre. The key difference between gaslamp fantasy and Steampunk is that Steampunk focuses on alternate developments in technology (and need not have any magic at all), while gaslamp fantasy focuses on supernatural elements (and need not have any technology that didn’t actually exist). Yet, the two can overlap, especially with Magitek.” (<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GaslampFantasy>; lesedato 11.06.13) Magitek er en kombinasjon av magi og innslag av maskiner/apparater som ligner moderne teknologi.

Sagnet om kong Arthur og ridderne av det runde bord, og lignende historiske sagn og legender, brukes ofte som utgangspunkt for fantasyromaner, men kles i “heroisk-mytologisk-fantastisk drakt” (Feige 2003 s. 13).

Noen fantasybøker er utformet som sakprosalitteratur, f.eks. Stella A. Caldwell’s *Dragenes verden: Dragerikets hemmeligheter* (på norsk 2010). I denne boka blir forskjellige dragetyper og egenskaper ved dragene framstilt som om dragene faktisk har levd eller er i live i dag. Det gis mange presise detaljer i teksten. Boka er illustrert med tegninger og dataskapte bilder.

“Jeg vil hevde at fantasy har kjennetegn som klart skiller den fra annen fantastisk litteratur, men det finnes selvsagt glidende overganger. Noen mener at fantasy er en ny sjangerbetegnelse som ikke kan brukes på litteratur skrevet før 1980. Men hva da med Tolkiens Ringenes herre? De fleste vil jo nevne denne trilogien som det beste eksemplet vi har på fantasy. Jeg synes det er problematisk å avgrense en sjanger etter tid. Det er lettere å se på de spesielle kjennetegnene for denne

litteraturen, og de viktigste kjennetegnene har den til felles med urmyten som vi møter i folkeeventyrene: helten som drar ut i verden, bekjemper det onde og vinner prinsessen og halve kongeriket. Denne myten stemmer godt overens med tankegangen som ligger bak innvielsesritualene hos urfolk. Den unge må gjennom en rekke prøvelser, ofte isolert fra stammen, for å bli opptatt som voksent medlem av fellesskapet (og får dermed retten til å ta seg ektefelle og sin lille del av kongeriket).” (Anne Berit Aspås i <http://www.nbuforfattere.no/pub/nbu/fagartikler/>; lesedato 07.11.09)

“Nå handler ikke mobbing på norske skoler så mye om å få føttene bundet sammen av magiske formler. Men fantasysjangeren er ikke noe dumt sted å starte. En hovedperson som føler seg utenfor er nærmest fast sjangertrekk der. [...] Fantasy litteraturen er full av “Den stygge andungen”-historier om ensomme nerder som vokser opp og redder verden.” (*Dagbladet* 9. januar 2016 s. 46)

“Ikke sjelden rommer denne diktningen også utopiske elementer, når den skildrer den undertrykte anormaliteten som en kilde av ubrukte ressurser.” (Åsfrid Svensen i Birkeland og Risa 1993 s. 99)

“I fantasy-historier møter leseren en fiktiv verden som befinner seg et annet sted, ofte også i en annen tid, eller det kan være en parallell verden bak vår synlige virkelighet. Hele handlingen kan foregå i den andre verdenen, eller den kan starte i vår virkelighet, men etter en kort innledning, går hovedpersonen gjennom en dør eller en annen form for åpning over til fantasiverdenen. Magi spiller en viktig rolle i de fleste fantasiunivers, både som en del av dagliglivet der, og som et middel for å løse problemene som oppstår. Hele handlingen i *Drageherren* [av den danske forfatteren Josefine Ottesen] foregår i fantasilandet Terra, hvor samfunnet er føydalt, med stor likhet til europeisk middelalder. Kampen mellom det onde og det gode er sentral i fantasy. Det finnes sjelden nyanser her, et svart/hvitt-bilde av partene er det normale. Helten er selvsagt på det godes side, og det onde han skal vinne over, er grenseløst ondt og svart og stygt. Utgangspunktet for problemene er at det onde er i ferd med å vokse seg sterkere og truer med å overta makten. Heltens oppgave er å ta tilbake makten og gjenopprette balansen. Slik sett kan man si at fantasy formidler et konservativt samfunnssyn. Det bestående blir framstilt som det gode, forandring som en utvikling mot noe ondt og farlig.” (Anne Berit Aspås i <http://www.nbuforfattere.no/pub/nbu/fagartikler/>; lesedato 07.11.09)

“Throughout history, maps have shown fantastic phenomena, such as monsters, unknown civilizations, heaven and hell, as situated outside the known world: in a deep sea, underground, in the shadows or in the sky. This applies to both Western and Eastern societies, in which chaos, i.e. things outside our organized society or cosmos, has been placed outside the borders of the known civilization (Korhonen, 2005). In general, this can be related to the well known and worldwide political phenomenon of situating the unknown (often the enemy) outside of the borders of one’s world. [...] reading fantasy in general enhances our abilities to understand

cultural differences and other people, and that fantasy literature is an essential tool in supporting individual growth. [...] In the postcolonial world that aims keeping 'the foreign' out (Smith & Brinker-Gabler 1997, 10) the way that fantastic literature brings strange cultures, values and habits into our consciousness is vital to our tolerance, understanding and knowledge (Hall 1996, 4). [...] It could be claimed that fantasy as a genre is devoted to moral and ethical issues, practically to the questions of life and death, and this way it is an excellent tool to young readers' intellectual, social and identity growth." (Irma Hirsjärvi i [http://www.participations.org/volume%203/issue%202%20-%20special/3\\_02\\_hirsjarvi.htm](http://www.participations.org/volume%203/issue%202%20-%20special/3_02_hirsjarvi.htm); lesedato 03.06.14)

“Although relatively unknown among contemporary readers, nineteenth-century Scottish fantasist George MacDonald is considered by numerous scholars to be the grandfather of modern fantasy. [...] two of MacDonald's most famous works, *The Princess and the Goblin* (1872) and *The Princess and Curdie* (1883). The *Princess* books tell the story of eight-year-old Princess Irene and the twelve-year-old miner Curdie. In *The Princess and the Goblin*, guided by Irene's otherworldly, benevolent great-great-(many times great) grandmother, Irene and Curdie unite against the threat of an invading kingdom of subterranean goblins. In *The Princess and Curdie*, Curdie, again guided by Irene's grandmother, embarks on a spiritual journey as he battles the morally corrupt, degenerate subjects of Irene's kingdom.” (<https://open.library.ubc.ca/cIRcle/collections/ubctheses/24/items/1.0067760>; lesedato 18.07.16)

Den mest kjente fantasyforfatteren er briten J. R. R. Tolkien. Et av hans litterære motiver – den av skjebnen utvalgte – er mye brukt i senere fantasy. Frodo Baggins er “the chosen one” som må redde verden, som er bestemt av skjebnen til å fylle en verdenshistorisk rolle. Hovedpersonen i en fantasyroman er ofte på en heltmodig reise gjennom ekstreme farer og utfordringer, og må vise sin verdi i kamp med det onde, for gjennom denne kampen å vokse til å bli et nytt menneske (Friedrich 2003, innledningen).

Tolkien var i en kort periode infanterist i 1. verdenskrig, til han ble hardt skadet (Feige 2003 s. 441). Noen mener denne krigen har inspirert forfatteren til skildringen av de store rikene og de enorme slagscenene i *The Lord of the Rings*.

Etter 2. verdenskrig var papir et knapphetsgode i England, og bøker var derfor dyre. For ikke å gjøre prisen på Tolkiens *The Lord of the Rings* uoverkommelige for de fleste, ble boka delt inn i tre bind som ble gitt ut hver for seg. Fantasyromanen var opprinnelig ikke tenkt som en trilogi. Tolkien avviste at *The Lord of the Rings* er en trilogi, og mente en inndeling i seks deler var rettere hvis en ikke så teksten bare som en helhet. Da *The Lord of the Rings* kom i piratutgave på det amerikanske markedet på begynnelsen av 1960-tallet, ble Tolkien en kultforfatter i USA. Også *The Hobbit* ble en kultbok i USA i samme periode; den solgte 35 millioner eksemplarer, mens den langt mer omfangsrike *The Lord of the Rings* solgte 20 millioner (Feige 2003 s. 442).

“I *Ringenes herre* er treet et sentralt symbol. Røtter og kontinuitet holdes frem som noe positivt. Trådene trekkes stadig bakover til en mytisk fortid. Kampen om ringen er bare en fase i en større historie, og det å kjenne sine røtter er et ideal. Dette henger også sammen med fortellerformen. Fortellingen er bygd opp som en stamme, og så skjer det en forgrening. I fortellerformen trekkes også paralleller til Yggdrasil, livstreet i norrøn mytologi. Man kan si at forfatteren J. R. R. Tolkien i *Ringenes herre* arbeider med en fusjon av bilder fra norrøn mytologi og katolisisme. Det religiøse ligger dypt begravet, mange kan lese *Ringenes herre* uten å tenke så mye over dette aspektet. Men holder jeg karakterenes moralske argumentasjon opp mot etisk teori, finner jeg et samsvar her med Tolkiens katolske verdisyn. [...] Harry Potter framstilles som en kristus-figur, han må ofre livet for å vinne over det onde.” (Lykke H. A. Guanio-Uluru i *Morgenbladet* 26. april – 2. mai 2012 s. 24)

“J.R.R. Tolkien used the word *legendarium* sparingly. He first used the word in late 1951 in Letter No. 131, which he wrote to Milton Waldman, a publisher who had expressed interest in working with Tolkien. Tolkien wrote a lengthy summary of the history he had contrived for middle-earth, covering events that he had both written about and imagined (without fully narrating them) in numerous essays and stories that both predated and were coeval with his then unpublished *Lord of the Rings* narrative. Tolkien touches upon many external topics, attempting to explain or justify or rationalize why he should have devoted so many years to making up stories in such depth and complexity. [...] Referring to the uncompleted *Silmarillion* text (encompassing at least “The Music of the Ainur” and “Quenta Silmarillion”) further on in the letter, Tolkien wrote: “This legendarium ends with a vision of the end of the world, its breaking and remaking, and the recovery of the Silmarilli and the ‘light before the Sun’ – after a final battle which owes, I suppose, more to the Norse vision of Ragnarök than to anything else, though it is not much like it.” With this curious word, combining the noun “legend” with the suffix “-arium” (denoting a place), Tolkien coined a word that probably had a unique meaning to him which we cannot fully articulate. The literal sense of the word is “a place of legend” or “a legendary place”. He was not thinking so much of the Middle-earth his readers have been so devoted to (which could figuratively be declared the foundation upon which the *legendarium* was constructed) as of the imaginary landscapes and history and world of his legends and myths, which he married to the name “Middle-earth” (beginning with an obscure reference Tolkien placed on a map in the 1930s).” (Michael Martinez i <http://middle-earth.xenite.org/2011/10/14/what-is-j-r-r-tolkiens-legendarium/>; lesedato 29.05.13)

Tolkiens sønn Christopher Tolkien ga ut den posthume *The Silmarillion* i 1977, en bok som blant annet inneholder fortellinger om personer som spiller statistroller i *The Lord of the Rings*.

Det er få viktige kvinner i Tolkiens verk, men “as fantasy matured as a 20th-century genre, authors began to use stories about magic and chivalry not as a way

to reconcile women to waiting for better outcomes, but to imagine claiming kinds of power that were previously off-limits to them. Bravery and initiative shattered class barriers in early fantasy stories, turning poor boys and hobbits into knights of the realm and saviors of their worlds. It's only natural that fantastical settings should, at some point, apply those same meritocratic principles to gender. If it's true, as Margalit Fox wrote in the *Times* this weekend in an obituary of science-fiction author Joanna Russ, that "the science fiction writer has the privilege of remaking the world," fantasy writers often transfigure tropes from the past as a way to prepare readers for the future. Take Tamora Pierce's *Song of the Lioness* quartet, a fairly typical chronicle of a hero's journey from untrained novice to champion of the realm, with the twist that the hero is a woman. What makes Alanna so effective as a fantasy heroine is that it isn't just the people around her who need to reconcile themselves to the idea that a woman could be the most talented knight in their country – Alanna has to come to terms with strengths she possesses that make her uncomfortable. Pierce recognizes that liberating women isn't just about opening up societal roles to them, it's about getting women comfortable with exercising power." (Alyssa Rosenberg i <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/05/why-women-love-fantasy-literature/238576/>; lesedato 07.09.11)

I den amerikanske forfatteren Edgar Rice Burroughs' fantasyroman *The land that time forgot* (1918) redder en ung mann og kvinne seg i land på øya Caprona, der det befinner seg dinosaurer og mennesker som legger egg.

Amerikaneren Thomas Burnett Swann skrev i årene 1966-77 en serie fantasyromaner som framstår som et alternativ til realhistorien om den gresk-romerske antikken. Hans *Minotaur*-trilogi består av *Cry Silver Bells* (1977), *The Forest of Forever* (1971) og *The Day of the Minotaur* (1966) (bøkene er her oppgitt i historiens kronologiske rekkefølge). De foregår blant annet på Kreta i minoisk tid. Der lever det en lang rekke mytiske vesener, fabelvesener som kentaurer og dryader. Den siste overlevende av minotaurene, dikteren Eunostos, skriver en elegi om livet slik det var tidligere, lykkeligere tider (Bessières 2011 s. 307). Swanns *Latium*-trilogi (som bør leses i rekkefølgen *Queens Walk in the Dusk*, 1977, *Green Phoenix: The Last Stand of the Prehumans*, 1972, *Lady of the Bees*, 1976) gjenforteller i grenselandet mellom myte og historie hendelser rundt Romerrikets grunnleggelse – fra den greske helten Aeneas forlater Troja til Roma grunnlegges av Romulus og Remus. Underveis støter leseren blant annet på en båt full av bjørners sjeler, en elefant som er sjalu på Aeneas, en nereide som er dronning Didos mor. Fjerde bok i romeren Vergils antikke epos *Aeneiden* "gjenfortelles" av en som tror på eventyr (Bessières 2011 s. 308).

Den britiske forfatteren William Horwoods debutroman *Duncton Wood* (1980) skildrer livet til et samfunn av muldvarper som trues av undergang på grunn av noen herskesyke muldvarper og sykdom (Feige 2003 s. 224). Romanen er den første i en serie. Horwood har også skrevet bøker der de sentrale skikkelsene er ulver (første bind *The wolves of time: Journeys to the Heartland*, 1995). "Under the

austere yet inspiring leadership of Klimt, the Wolves of Time have taken back the Heartland. They have defeated the treacherous Magyar wolves, successfully avoided a confrontation with the Mennen and their first cubs have been raised. But now they begin to lose their spiritual direction and purpose and Klimt must delve deeper yet into his qualities of courage, resource and leadership...”  
(<http://www.williamhorwood.co.uk/fantasy-fiction-books.html>; lesedato 25.01.12)

“And fantasy authors haven't even needed to create new worlds to play with gender roles. Marion Zimmer Bradley's *The Mists of Avalon* is a forceful intervention into the narrative of Morgan le Fey. King Arthur's famously witchy sister began as Arthur's healer in the 12th century, and becoming his enemy in the 13th [...]. In *The Mists of Avalon*, Bradley closes that loop, bringing Morgan to the fore as healer, politician, and ultimately, agent of theological reconciliation between British paganism and Christianity. The book is a reminder that there's something contradictory about a reading process that has us stretch our imaginations enough to accept the existence of magic, but leaves us sanguine about hoary old tropes like the innocent princess or the evil witch. And Bellefante [*New York Times*' Gina Bellafante] wonders why women might rush to embrace fantasy? It might be unrealistic to hope that we can dream our way out of social strictures, of bad marriages to barbarians, of the requirements of needlework, or a Saturday night out looking for Mr. Right. But sometimes, playing pretend can help us figure out what we want for real.” (Alyssa Rosenberg i <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/05/why-women-love-fantasy-literature/238576/>; lesedato 07.09.11)

“Andre forfattere leker med sjangeren, for å sprengre grenser, eller kanskje heller for å utvide dem og dermed fornye sjangeren. I bøkene deres er de typiske kjennetegnene gjort ekstra tydelige, ofte forstørret til det latterlige, som i *Drager spiser ikke joggesko*. Sissel Chipman er en forfatter som både er i stand til å holde seg innenfor grensene av fantasy og å leke med sjangerkravene.” (Anne Berit Aspås i <http://www.nbuforfattere.no/pub/nbu/fagartikler/>; lesedato 07.11.09)

Den britiske forfatteren Philip Pullman ga i 2010 ut boka *The Good Man Jesus and the Scoundrel Christ*. “Forlaget presiserer med store bokstaver på bokens bakside at “Dette er en *fortelling*” – og har plassert den i det de kaller “Myteserien”, som dreier seg om gjenfortellinger av de historiene som har dannet grunnlaget for folk og kulturer. [...] Som antydnet av tittelen, er bokens premiss at det vi kjenner som ett menneske fra Bibelen, i stedet var to brødre. I Philip Pullmans scenario er Jesus en politisk rebell og visjonær menneskevenn, mens tvillingbroren Kristus er en svak, svikefull og selvforherligende tviler, som er den som ender opp med å grunnlegge kristendommen. Etter at Jesus dør på korset, blir broren Kristus overbevist av en fremmed om at det eneste som kan sikre en livskraftig kirke hvor Guds autoritet forbli uimotsagt, er magiske triks og gjøglerknep. Dermed utgir han seg for å være den gjenoppståtte Jesus. Slik sparkes en verdensomspennende religion i gang. [...] Boken ble lynraskt en bestselger, på samme måte som Pullmans fantasytrilogi “Den mørke materien” (1995-2000), hvor man følger



hovedpersonen Lyra i hennes kamp mot onde krefter. Disse bøkene sammenlignes ofte med J. K. Rowlings bøker om Harry Potter, men mens sistnevnte bokserie i stor grad bygges på et kristent grunnsyn, har Pullman alltid vært uttalt kritisk til kristendommen. I hans fantastiske univers tilhører religionen de mørke kreftene, og Gud avskrives i stor grad, redusert til et nyttig verktøy til å opprettholde eller tilrane seg makt.” (Janne Stigen Drangsholt i *Aftenposten Innsikt* oktober 2010 s. 86)

I et “multivers” beveger de fiktive karakterene seg mellom forskjellige univers, mellom parallelle, alternative verdener. Hovedpersonene kan f.eks. tre over i “en annen virkelighet fordi de rømmer fra noe. Et tydelig eksempel er Harry Potter, som gjennom å flykte inn i Hogwarts’ magiske verden unnslipper onde formyndere og en ensom tilværelse. [...] I 1908 definerte Sigmund Freud “fantasi” som et slags lager hvor man huser all angst, begjær og drømmer. Denne lesningen kan også brukes som en forklaringsmodell på hvordan alternative verdener og parallelle virkeligheter fungerer i fantasy litteratur. Heller enn virkelighetsflukt utgjør de et forsøk på å vise oss hvordan angsten, begjæret og drømmene våre ser ut. Gjennom det symbolske språk den andre verdenen er, får man satt ord på det man føler og det man nekter seg selv å føle.” (Janne Stigens Drangsholt i *Aftenposten Innsikt* desember 2009 s. 87-88)

Skolesystemet på Hogwarts/Galtvort (i romanserien om Harry Potter er det en skole for hekseri og trolldom) fungerer som “et overnaturlig speilbilde” av det engelske skolesystemet (Lüdeke 2011 s. 78).

Fantasyhistorier skrevet av forskjellige forfattere kan inngå i en “shared world”. Et fellesskap av forfattere utvikler sammen et felles fiksjonsunivers som de så skriver fortellinger til. Et eksempel gjelder det tyske *Gezeitenwelt*, der fantasyforfatterne Bernhard Hennen, Hadmar von Wieser, Thomas Finn og Karl-Heinz Witzko sammen med geofysikere, arkeologer, arkitekter, etnologer, biologer, medisinere og andre yrkesgrupper har skapt et eget fantasy-univers (Feige 2003 s. 189). De har skrevet hver sine romaner som foregår i denne utarbeidete verdenen. De fire forfatterne har dessuten skrevet noen av bøkene under det felles psevdonymet Magus Magellan. Første bind i serien ble utgitt i 2002, siste i 2005 og serien utgjør til sammen 14 bind. Handlingen skjer i jordens framtid. En komet asteroidesverm har truffet jorden og satt teknologi og samfunn svært langt tilbake. Menneskene lever omtrent som i middelalderen. En av hovedpersonene er en sjaman som prøver å lede folket. Romanpersonene lever på de tre kontinentene Esanuk, Ajuna og Serkan Katau. Til bokserien har det blitt lagd et “verdenskart” og flere detaljkart, med opplysninger om geografiske navn, havstrømmer (som påvirker handelsveier), vind- og værforhold m.m.

Et merkelig verk som det er vanskelig å sjangerinnplassere, men som ligner en illustrert fantasyroman, er *The Story of the Vivian Girls, in What Is Known as the Realms of the Unreal, of the Glandeco-Angelinian War Storm, Caused by the Child*

*Slave Rebellion* av amerikaneren Henry Darger. Han skrev på manuskriptet fra ca. 1912 og lagde tegninger til det fram til han døde i 1973, og det omfatter over 15.000 sider med tekst og bilder. I tillegg lagde han et oppfølgerverk kalt *Further Adventures in Chicago*, på over 8.000 sider. Han skrev også et ca. 5.000 langt selvbiografisk manus kalt *The History of My Life*, som blant annet inkluderer enormt detaljerte skildringer av herjingene til en orkan kalt "Sweetie Pie". Darger jobbet som vaktmester på et sykehus og bodde i en toromsleilighet i Chicago. Han var en outsider som svært få mennesker visste at skrev og tegnet. Mye av barndommen hadde han tilbrakt i institusjoner, blant annet i et hjem for "Feeble-Minded Children" i Illinois.

Handlingen i *In the Realms of the Unreal* foregår på en oppdiktet planet som er tusen ganger større enn jorda, og som har jorda som sin måne. Her utkjemper kriger mellom kristne og djevelske nasjoner om retten til å ha barneslaver (jf. den amerikanske borgerkrigen). Hovedpersonene er sju små jenter: Vivian-søstrene. De er prinsesser som leder et opprør mot barneslaveriet. Armeen av onde slaveeiere kalles "Glandelinians". Kongen av Angelinia er Vivian-søstrenes far (men én av jentene er adoptert), og han fungerer som general i den kristne motstandskampen. Deres onkel er general på den gode siden. Darger er selv en person i historien, nemlig som den elegante "Captain Henry Darger", og fungerer både som en frelserskikkelse og en forræder. I løpet av kampen må Vivian-jentene tåle grufulle lidelser. Darger skildrer korsfestelser, oppkutting, kannibalisme m.m. Det er mange detaljerte skildringer av krigens kampscener, og dessuten av stormer, skipsforlis, skogbranner og oversvømmelser. Det er mange litterære reminisenser i teksten fra verk av Harriet Beecher Stowe, Lewis Carroll, Jules Verne, Charles Dickens, Miguel de Cervantes, Dante og andre.

Konservative kristne i USA avviser det meste av fantasylitteraturen, men ikke alt. "For the launch of *The Lion, the Witch, and the Wardrobe*, the first of a series of big screen adaptations of C. S. Lewis's *Narnia* books, Walden [dvs. det kristne medieselskapet Walden Media] contracted with specialist evangelical marketing agency Outreach Inc., to develop a pamphlet of endorsement from church leaders and faith groups, a series of suggested Sunday school exercises, and an online collection of *Narnia*-themed sermons. While fantasy films have historically been a hard sell to conservative Christians, the *Narnia* franchise was endorsed by, among others, the Mission America Coalition, the National Association of Evangelicals, and the Billy Graham Center." (Jenkins 2008 s. 212)

"[V]ideo production companies, such as Jeremiah Films, could produce DVD documentaries with titles such as *Harry Potter: Witchcraft Repackaged* (2001) and sell them to concerned parents via the Web or infomercials on late-night cable. The evangelical community sought to identify some Christian fantasy writers as alternatives to *Harry Potter*. Following in the tradition of Lewis and Tolkien, G. P. Taylor, an Anglican vicar, used his fantasy novel, *Shadowmancer* (2004), to explore moral and theological questions. The book outpaced *Harry Potter* for

fifteen weeks in the United Kingdom and held six straight weeks in the *New York Times* best-seller list in the summer of 2004. The book was heavily promoted through Christian media, including Pat Robertson's *The 700 Club* and James Dobson's Focus on the Family as "just the right thing to counter Harry Potter's magic." *Shadowmancer* broke into Christian bookstores that normally did not carry fantasy books, and from there it made it into secular bookstores that still don't carry large amounts of spiritual fiction. The film rights were quickly optioned by Fortitude Films, a group formed to support Mel Gibson's [film] *The Passion of Christ*" (Jenkins 2008 s. 213-214).

Hvorfor liker mange å lese fantasy? R. Scott Bakker gir dette svaret: "Fantasy is the celebration of what we no longer are: individuals certain of our meaningfulness in a meaningful world. The wish-fulfillment that distinguishes fantasy from other genres is not to be the all-conquering hero, but to live in a meaningful world. The fact that such worlds are enchanted worlds, worlds steeped in magic, simply demonstrates the severity of our contemporary crisis. 'Magic' is a degraded category in our society; if you believe in magic in this world, you are an irrational flake. And yet magic is all we have in our attempt to recover some vicarious sense of meaningfulness. [...] Fantasy is the primary expression of a terrible socio-historical truth: the fundamental implication of our scientific culture is that life is meaningless. If so many religious groups are up in arms about Harry Potter, it is because they see in it a competitor – and rightly so. Fantasy novels can be construed as necessary supplements to the Holy Bible. In a culture antagonistic to meaning, the bald assertion that life is meaningful is not enough. We crave examples." ([http://www.sffworld.com/authors/b/bakker\\_scott/articles/whyfantasyandwhynow.html](http://www.sffworld.com/authors/b/bakker_scott/articles/whyfantasyandwhynow.html); lesedato 15.05.12)

Verkene kan romme en slags religionserstatning: Leserne, som ofte tilhører en sekulær verden, har behov for å se store dimensjoner i livet, kampen mot ondskapen osv. (jamfør vektleggingen av tro i C. S. Lewis' *Narnia*-bøker). "The typical fantasy is epic, involving great battles for freedom, even for the survival of the world – concerns that overreach the mundane and petty details of day to day life. [...] Fantasy themes typically include loyalty, courage, self-sacrifice, and the need to be ever vigilant in fighting against the forces of evil. [...] Best of all, fantasy novels are almost always about great heroes which I see as illustrative of our Lord, the greatest hero of all. Courage, confidence, humility, self-sacrifice, virtue, perseverance, love – the qualities of a hero reflect our Lord's character. They are also the qualities to which we ourselves should all aspire since we have been designed by God to be heroes just like Him in the unseen battle in which we fight. Especially significant to me is the fact that being a hero always exacts a price." (Hancock 2005)

"Frequently the hero is presented in the context of a journey which echoes that of our Savior's. He typically begins the story as a menial of unknown parentage (often turning out to be a king's son) who suddenly comes to realize not only that there is

a great battle raging – or about to break out – in his world, but that he has a calling upon his life to fight in it. He also discovers in himself unusual abilities that will be required to win it. After enduring many trials and difficulties (the cross before the crown) the hero and his followers succeed in defeating the evil and delivering the realm. Justice prevails and the rule of good triumphs, as will eventually occur in our own world. [...] Not only is it just plain fun, it also provides ways of looking at spiritual truths from angles I might not have considered before.” (Hancock 2005)

For mannlige lesere kan mannlige heltebragder i fiksjonen fungere som et alternativ til en “svekket mannsrolle” i de rike, vestlige demokratiene. Fysisk styrke er imidlertid ikke nok for å overleve. Det må kunnskap, innsikt og klokskap til for å klare seg, og gjerne også en mirakuløs egenskap. En liten, “ubetydelig” person kan vise seg å få en frelserfunksjon for hele verden.

“Revisjonistisk fantasy [...] Tapernes versjon. “The Last Ringbearer” er en såkalt parallellroman, der vi får gjenfortalt deler av handlingen i “Ringenes Herre” sett fra Mordors perspektiv. Boken er skrevet av russeren Kirill Yeskov, og en engelskspråklig oversettelse ble i fjor høst lagt ut på nettet. En ordinær utgivelse var ikke aktuell fordi Yeskov fryktet stevning fra Tolkiens etterkommere. Premisset for romanen er at historien blir skrevet av vinnerne, og at taperne gjerne blir demonisert, faktisk i en slik grad at de blir fremstilt som vanskapninger og monstre. Innbyggerne i Mordor kalles for orocuen i Yeskovs roman. Dette høres selvfølgelig ut som orker, men de er helt vanlige mennesker – ikke monstre. I “The Last Ringbearer” er Saurons rike et innovativt land som ligger langt fremme vitenskapelig. I en verden preget av magiske ritualer utgjør Mordor fortroppen i en spirende kultur preget av rasjonalitet. Men ikke alle liker dette. Trollmannen Gandalf mobiliserer til krig mot Mordor fordi teknologien “ødelegger harmonien i verden og tørker ut menneskets sjel”. Og Gandalf har mektige allierte, ikke minst de imperialistiske alvene. I denne fortellingen er Aragorn en hensynsløs intrigemaker, mens hobbitene ikke er med i det hele tatt.” (*Aftenposten Innsikt* mai 2011 s. 78)

Den amerikanske forfatteren Alyson Noëls fantasyromaner “tilhører sjangeren paranormal romantikk, som har fått et voldsomt oppsving etter suksessen til vampyrserien “Twilight” ” (*Dagbladet* 30. november 2010 s. 52).

Handlingen i Torbjørn Øverland Amundsens ungdomsroman *Bian Shen* (2013) “starter i Trondheim. Arthur våkner på fjortenårsdagen sin med lys og sang fra søstre og foreldre. Han blir lamslått. Han skulle nemlig dødd natt til 14-årsdagen. Det har han gjort i 7000 år. Han tilhører de 421 barn i verden som aldri kan bli mer enn fjorten år, før de gjenfødtes. Det betyr at de kan all verdens språk, verdenshistorien og de fleste av menneskehetens hemmeligheter. Hvorfor de er skapt – og av hvem – har de ikke visst før nå. [...] Boka tilhører det forfatteren Sverre Knudsen kaller retro-futurisme, en blanding av fantasy og science fiction. Den tar opp i seg eksistensfilosofiske temaer som liv og død, godt og ondt og

meningen med det hele. Et hovedtema er hvorvidt det er verdt å ofre de du elsker for å redde menneskeheten.” (*Dagbladet* 11. mars 2013 s. 48)

“Iselin Alvestad [er] forfatter om natta og statsansatt med hemmelige oppgaver om dagen. Hun har skrevet “Alanya”-serien, med et opplag på hele 30 000. [...] Oslojenta har studert konfliktløsning i Berlin, Øst-Asia-studier på Blindern og kung fu i Hong Kong. Til daglig jobber hun i et forvaltningsorgan under justisdepartementet som jobber med internasjonal politikk og Midtøsten. Detaljene er hemmelige. - Siden jeg er statsviter, synes jeg det er spennende å skrive om tyranni og demokrati, sier Alvestad. Den politiske tankegangen i boka er kompleks – for eksempel regjeres Alvestads verden av et Trollråd, som er like handlingslammet som vårt FN. [...] Alvestads bruk av storpolitikk er blant disse nye taktene. En annen ting er hvordan hun vil gi seg i kast med skjebnetenkningen som dominerer i klassikerne. - Alanya innser i løpet av bøkene at hun kanskje ikke er så “utvalgt” som hun blir fortalt – at den slags skjebnebestemte forestillinger kanskje bare er noe vi mennesker bruker for å gjøre virkeligheten forståelig. [...] Helten i Alvestads bok er en ungdomsjente. Der de gamle heltene som Tolkien kunne ha lange, krigstekniske passasjer om strategi, har de nyere bøkene et større fokus på relasjoner og følelser underveis i historien. [...] - Litteraturen er ikke bare virkelighetsflukt.” (*Dagbladet* 4. desember 2012 s. 34)

Forfatteren Kristine Tofte skrev i 2004: “Jeg lette i bibliotek og bokhandler etter all den fantastiske norske litteraturen jeg hadde til gode. Men norsk fantasy for voksne fantes ikke i det hele tatt. Det bestemte jeg meg for å gjøre noe med. “Song for Eirabu 1” kom i 2009, og den avsluttende oppfølgeren kommer nå til sommeren. [...] Nå er de [dvs. voksne lesere] klare for mørk, skitten sarkasme, de er klare for episke, fantastiske samfunnsanalyser. De er klare for fantasy skrevet for voksne. Men det får de ikke på norsk. Man skulle tro norsk forlagsbransje var ganske velstående, siden de tar seg råd til å ignorere sitt eget marked, og ikke satser på den sjangeren som vokser mest internasjonalt. [...] Så hvilke argumenter møter jeg, da, når jeg spør hvorfor forlagene ikke satser på fantastisk litteratur? “Det er ikke noe vits i å oversette bestselgende fantasy. De som liker fantasy har allerede lest det på engelsk.” “Leserne forbinder fantasy med barne- og ungdomslitteratur.” “Vi får bare tilsendt dårlige manus, fra folk som aldri har utgitt noe og ikke forstår hvordan man skriver en god roman. Etablerte forfattere skriver ikke fantasy eller sci-fi.” Dette kalles selvoppfyllende profetier. [...] At de store forlagene ikke vil ha fantasyen, selv om den kunne revitalisert norsk litteratur og inkludert det store, lesende publikummet som nå enten kjøper bøkene sine på engelsk, eller ikke gidder lese romaner i det hele tatt. De overlater til modige småforlag som Tiden og Vendetta å ta risikoen og gevinsten. Selv vil de ikke ha Harry Potter-generasjonen som voksne lesere. De vil heller dø i fred blant sine nærmeste: Samtidslitteraturen og krimmen.” (Tofte i *Dagbladet* 4. mai 2014 s. 56-57)

“Av en eller annen grunn har [George R. R.] Martins univers truffet samtidens publikum akkurat nå. Den slovenske filosofen Slavoj Zizek [...] har foreslått at

seriens sterke appell skyldes en utbredt skuffelse ved det moderne sivilisatoriske prosjektet, som i manges øyne har avslørt seg som en endeløs rekke av fiaskoer. “Hele denne lengselen etter et nygotisk univers”, sier han, vitner om “en stor engstelse ved hele moderniteten”. Han sikter her både til høyrepopulistenes forkjærlighet for den førmoderne verden – den gang da menn var menn – og miljøforkjempernes fortelling om at moder jord har lidt ubotelig skade som følge av industrialisering og konsumerisme.” (*Morgenbladet* 22. – 28. april 2016 s. 46)

## **Fantasysjangrer**

Fantasyeksperten Nicola Alter har delt inn sjangrer på denne måten: “17 Common Fantasy Sub-Genres [...] The fantasy genre is rich with a myriad of sub-genres, and each has its own conventions and trends. With the different terms floating around out there it can be easy to confuse or overlook key sub-genres. [...] Some of the below sub-genres overlap significantly, and the books given as examples may fit into multiple sub-genres, even if they are not listed in more than one. The “typical elements” I list are ones commonly found in books of that sub-genre, but they are not always present. [...]

High Fantasy / Epic Fantasy [...] Perhaps the most traditional sub-genre, high fantasy or epic fantasy takes place in an entirely fictional fantasy world. The stories are often lengthy and epic, involving multiple characters and large-scale quests where the fate of the world rests on the shoulders of the heroes. Some people use the term epic fantasy to specifically refer to more lengthy or large-scale high fantasies, however many (myself included) use the terms epic and high interchangeably. Typical Elements: lengthy journeys, dragons, magicians, assassins, legendary swords, royalty, medieval societies, battles, a hero or heroine of humble origins, exotic names, a map on the inside cover. Examples: *The Lord of the Rings Trilogy*, *The Hobbit*, *A Wizard of Earthsea*, *The Final Empire*, *Assassin’s Apprentice*, *The Lies of Locke Lamora*, *The Ill-Made Mute*, *The Name of the Wind*, *A Game of Thrones*, *The Tower of Ravens*, *The Emperor’s Blades*, *Six of Crows*

Low Fantasy [...] A fantasy that takes place in the real world, or something very like the real world, and includes magical or supernatural elements (“low” does not mean this is a lesser or poorer form of fantasy!). Characters often discover secret magical forces or supernatural creatures within their supposedly normal surrounds. Typical Elements: supernatural creatures, hidden magical spaces, real-world mythological influences, characters discovering the existence of supernatural forces. Examples: *Harry Potter and the Philosopher’s Stone*, *Neverwhere*, *Shiver*, *Storm Front*, *Artemis Fowl*, *War for the Oaks*, *City of Bones*, *Twilight*, *Angelfall*, *Vampire Academy*

Portal Fantasy [...] A fantasy where characters travel from the real world into a fictional fantasy world, often through a portal or gateway. They are usually swept up in the problems and politics of the fantasy world and become important to the

course of history there, then return to the real world greatly changed by their experience. Typical Elements: Magical portals, magical objects, evil kings or queens, problematic family relationships in the real world, time discrepancy between the two worlds. Examples: *The Chronicles of Narnia*, *Stardust*, *Peter Pan*, *Alice in Wonderland*, *The Subtle Knife*, *The Neverending Story*, *Mythago Wood*, *Daughter of Smoke and Bone*, *The Autumn Castle*, *The Book of Lost Things*

Urban Fantasy [...] A low fantasy set in primarily in an urban environment, i.e. a city. It has strong ties with paranormal romance and contemporary fantasy, and the three terms are sometimes used interchangeably, though urban fantasy ultimately denotes a fantasy with an urban setting. Typical Elements: large city, secret supernatural underworld, hidden passageways, modern weaponry, interference from human institutions (e.g. police, lawyers). Examples: *Nowhere*, *War for the Oaks*, *Daughter of Smoke and Bone*, *City of Bones*, *Storm Front*

Contemporary Fantasy [...] A low fantasy set in the present day real world or something very similar to it. Many paranormal romances and urban fantasies are also contemporary fantasies. Typical Elements: contemporary slang, colloquial language, modern weaponry, pop culture references, interference from human institutions (e.g. police, lawyers). Examples: *Storm Front*, *War for the Oaks*, *City of Bones*, *Twilight*, *Shiver*, *Angelfall*, *Fallen*, *Vampire Academy*

Paranormal / Paranormal Romance [...] A paranormal novel or film is a low fantasy in which supernatural creatures or talents exist and are a key focus of the story. This is often seen as a blend of the fantasy and Gothic/Horror genres. A paranormal romance is a paranormal novel or film where romance is a key focus of the plot. It is usually, but not always, a romance between a supernatural being and a human. Typical Elements: vampires, fairies, werewolves, angels, demons, witches, zombies, ghosts, psychics, love triangles, supernatural love interest, sex, female protagonist. Examples: *Twilight*, *The Scorpio Races*, *Vampire Academy*, *Shiver*, *Angelfall*, *Fallen*, *Warm Bodies*, *Halfway to the Grave*

Fantasy Romance / High Fantasy Romance [...] A high fantasy in which romance is a core element. Some people use the term to refer to any fantasy story with a strong romantic element. However, because low fantasy romance is usually dubbed paranormal romance, the term fantasy romance tends to be reserved for high fantasy romances. I often call it high fantasy romance or epic fantasy romance to make it clear what I'm referring to. Typical Elements: medieval societies, royalty, politics, warrior-like female characters, romance, sex, magic, betrayal, cruelty. Examples: *Graceling*, *Fire*, *Kushiel's Dart*, *Lord of the Fading Lands*, *Daughter of the Blood*, *Throne of Glass*, *Bound*, *A Girl of Fire and Thorns*, *Shadow and Bone*, *Daughter of the Forest*, *A Poison Study*

Young Adult Fantasy (YA Fantasy) [...] A fantasy that is primarily aimed at a young adult (teenage) readership, usually with young adult protagonists. Typical

Elements: orphans, young adult characters discovering hidden powers/skills, coming of age dilemmas, first romances, high school or school-like settings, adult mentors. Examples: *Vampire Academy*, *Daughter of Smoke and Bone*, *The Scorpio Races*, *Obernewtyn*, *Sabriel*, *Angelfall*, *Fallen*, *Twilight*, *Graceling*, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, *The Northern Lights*, *Throne of Glass*

Children's Fantasy [...] A children's fantasy (sometimes also called juvenile fantasy) is one primarily aimed at children, usually with child protagonists. Sometimes novels are considered to be both YA fantasies and children's fantasies, particularly if they appeal to an age group that bridges late childhood and the early teenage years. Interestingly, portal fantasies are also often juvenile fantasies (something I learned through putting together this list!). Typical Elements: orphans, unhappy children, cruel or absent parents, princes, princesses, monsters (both friendly and unfriendly), fairy-tale influences, secret portals, tests. Examples: *The Neverending Story*, *Alice in Wonderland*, *The Wonderful Wizard of Oz*, *Peter Pan*, *The BFG*, *Matilda*, *The Chronicles of Narnia*, *Ghost Letters*, *Redwall*, *Coraline*, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, *The Northern Lights*, *Artemis Fowl*

Sword and Sorcery / Heroic Fantasy [...] Heroic Fantasy and Sword and Sorcery are terms used to refer to high fantasy novels that focus primarily on "swashbuckling heroes", swordplay, exciting battles and violent conflicts. [...] Typical Elements: mighty heroes, battles, magic, swordplay, medieval societies, romance, moral ambiguity, action, conflict. Examples: *Conan the Barbarian*, *Elric of Melniboné*, *The Blade Itself*, *The Lord of the Rings Trilogy* [...]

Medieval Fantasy / Arthurian Fantasy [...] A medieval fantasy is one with a setting strongly inspired by medieval society, or set during the medieval period. These stories often draw heavily on myths and legends from this period of history. Arthurian fantasy is a subset of medieval fantasy that focusses on the legend of King Arthur or its elements, involving characters like Merlin, Arthur, Guinevere, Uther, Mordred etc. Typical Elements: Royalty, arranged marriages, patriarchal societies, battles, dragons, wizards, quests, knights, legendary swords. Examples: *The Mists of Avalon*, *The Once and Future King*, *A Game of Thrones*, *Assassin's Apprentice*

Historical Fantasy [...] A fantasy set in a historical period of the real world. These stories often offer an alternative version of history where magic and/or supernatural creatures exist and place a strong emphasis on historical accuracy (with regards to the elements that aren't supernatural). They essentially blend the historical fiction and fantasy genres. Typical Elements: Dragons, magicians, mythological influences, key battles/events in history, time travel. Examples: *Daughter of the Forest*, *Jonathan Strange & Mr Norrell*, *Outlander*, *His Majesty's Dragon*, *The Mists of Avalon*, *The Golem and the Djinni*



Comic Fantasy [...] A blend of fantasy and comedy, where the prime purpose of the fantasy is to amuse the reader and the tone is humorous. Typical fantasy elements and conventions are often satirised or subverted. Typical Elements: Ridiculous or pathetic characters, quirky settings, absurd magical rules and creatures, subverted fantasy clichés, witty writing. Examples: *The Colour of Magic* (and all the *Discworld* Novels), *The 13½ Lives of Captain Bluebear*, *Warm Bodies*, *Dark Lord of Derkholm*

Science Fantasy [...] A blend of science fiction and fantasy, where advanced technology and the supernatural both come into play, or tropes from both genres are used. Often fantastical and impossible things occur under a thin guise of scientific credibility. Steampunk sometimes falls into this category, though it is generally regarded as a sub-genre of science fiction. Typical Elements: fantastical planets and alien races, magical technology, grand divine or supernatural forces at work, victorian era influences. Examples: *The Knife of Never Letting Go*, *Blightborn*, *Perdido Street Station*, *Shadows of the Self*, *Clockwork Angel*, *Cinder*

Grimdark Fantasy [...] A high fantasy with a gritty or grim setting, often focussing on characters with less-than-impeccable morals, anti-heroes, or on criminal underworlds within fantasy societies. This sub-genre provides a contrast to more traditional fantasy worlds and their moral heroes, quaint medieval villages and resplendent cities. Typical Elements: thieves, assassins, torturers, organised crime, filthy cities, torture, murder, rape, violence, corrupt rulers. Examples: *Prince of Thorns*, *The Lies of Locke Lamora*, *The Blade Itself*, *A Game of Thrones*, *Daughter of the Blood*, *Perdido Street Station*, *The Black Company*

Gothic Fantasy / Dark Fantasy [...] Gothic fantasy is a blend of the fantasy and horror/the Gothic, where elements of the latter (such as ghosts, the undead, haunted castles and monsters) form a key focus of the story or set its tone. It aims is to unsettle or spook the reader. Gothic fantasy is sometimes referred to as dark fantasy, however the term dark fantasy is a little ambiguous as it is also occasionally used to refer to grimdark fantasy. Typical Elements: Ghosts, graveyards, crypts, tombs, zombies, monsters, ruins, haunted castles, abandoned buildings. Examples: *Sabriel*, *Grimoire*, *The Graveyard Book*, *Coraline*, *Perdido Street Station*

The New Weird [...] The new weird is a genre defined in Ann and Jeff Vandemeer's anthology of the same name: "a type of urban, secondary-world fiction that subverts the romanticized ideas about place found in traditional fantasy, largely by choosing realistic, complex real-world models as the jumping off point for creation of settings that may combine elements of both science fiction and fantasy." It has strong ties with Gothic and horror genres, as well as science fantasy, and is seen as a revival of classic weird fiction like that of H.P. Lovecraft. Typical Elements: gritty realistic fictional settings, squalid cities, science fiction

and fantasy tropes, non-typical story structure, horror and Gothic elements, morally ambiguous characters, dystopias. Examples: *Perdido Street Station*, *Annihilation* [...]

There are also some genres that are generally not considered part of the fantasy genre, but are closely related:

**Speculative Fiction** [:] This is a supra-genre, rather than a sub-genre. It's a term generally used to encompass the genres of fantasy, science fiction, horror, superhero fiction and dystopian fiction. As the name suggests, these stories centre around speculative elements – characters, places or things that do not currently exist in our present-day world, but can be invented or imagined by humans. It's a useful supra-genre as the genres it encompasses are very inter-related.

**Horror / The Gothic** [...] A Gothic novel is dark in tone, and aimed at giving the reader a sense of menace or “the uncanny” (unsettling them), and typically refers to novels written during the 18th and 19th Centuries when this style came into fashion. Southern Gothic is a more contemporary sub-genre, referring to Gothic novels that take place in the American South. Typical Elements: endangered heroines, haunted castles, sinister past events, ruins, tombs, graveyards, ghosts, monsters, wild and intimidating landscapes. Examples: *Dracula*, *The Castle of Otranto*, *The Mysteries of Udolpho*, *Frankenstein*

Horror is generally seen as the contemporary descendant of the Gothic genre, and describes a story with a dark tone whose primary purpose is to scare, horrify or spook the reader. Typical Elements: haunted houses, ruins, tombs, graveyards, ghosts, monsters, gore, demons, murderers, psychopaths, witches, zombies. Examples: *Carrie*, *The Shining*, *Dracula*, *World War Z*, *The Passage*, *Let the Right One In*, *The Exorcist*, *Interview with the Vampire*

Plenty of horror novels are also considered to be fantasy novels, and could technically be deemed so by most definitions of fantasy (due to the supernatural content). However, because the horror genre is so large, so rife with its own specific conventions, and so specifically aimed at scaring the audience, it is generally considered to be separate. Additionally, the horror genre, with its roots in the Gothic, developed fairly separately from fantasy novels and traditions historically.

**Fairy Tales / Fairy Stories** [...] Fairy tales are generally considered to be precursors to or influences on the fantasy genre, rather than part of the genre, though some people would disagree with me on this point. As I see it, fairy tales are short folk tales, often with a long oral history, that can involve magical or supernatural elements. They focus more on plot, have limited character development, and often involve repetition and a simple narrative structure. By contrast, fantasies are novel-length or series-length stories with complex plots and multiple characters, and

don't usually follow traditional fairy tale structures. However, sometimes the term "fairy tale" or "modern fairy tale" is used when a novel-length or film-length fantasy work draws heavily on the conventions of fairy tales. For example: *Daughter of the Forest* and *Uprooted*. Typical Elements: curses that need to be broken, princes, princesses, damsels in distress, repetition, children, witches, evil step-mothers, monsters, wolves. [...]

Dystopian Fiction [...] A story with a dystopian or post-apocalyptic setting. Dystopian fiction is generally regarded as a science fiction sub-genre, because the dystopias are usually presented as real possible futures without supernatural elements. However, some dystopian novels and films are also fantasies, if impossible happenings or magic are at play. Typical Elements: Oppressive societies, secret rebellions, ruined cities, ostracised minorities, tyrannical governments, propaganda. Examples of Dystopian Science Fiction: *1984*, *The Hunger Games*, *Divergent*, *The Handmaid's Tale*, *Ready Player One*

Examples of Dystopian Fantasy / Dystopian Science Fantasy: *Obernewtyn*, *Angelfall*, *Blightborn*, *Warm Bodies*, *The Knife of Never Letting Go*

Magical Realism [...] A magical realist story is one where the impossible or supernatural happenings are likely the delusions, fantasies, or imaginings of the character/s (though whether or not they are is often kept deliberately unclear), or where they appear as non-central elements of an otherwise highly realistic setting. This definition differs to many others out there, however I have personally found it to be the most useful way to differentiate magical realism from low fantasy. Magical realist stories are generally not considered fantasies, as the fantasy elements are not presented as real, important or believable elements in the story. However, some would consider it a fantasy sub-genre, and in particular, a blend of literary fiction and fantasy. Typical Elements: mental asylums, cruel authority figures, quirky imaginative characters, characters trying to escape the harsh realities of the world. Examples: *Big Fish*, *Chocolat*, *Pan's Labyrinth* (film), *Sucker Punch* (film)" (Nicola Alter i <https://thoughtsonfantasy.com/2015/12/07/17-common-fantasy-sub-genres/#contemporary>; lesedato 09.06.17)

Litteraturlista til hele leksikonet: <http://edu.hioa.no/helgerid/litteraturogmedieleksikon/litteraturliste.pdf>

Alle artiklene i leksikonet: <http://edu.hioa.no/helgerid/litteraturogmedieleksikon/bibliotekarstudentens.html>