

Sol Nordheim

Fantasy og den Metafiktive Narren:

Personanalyse i *The Way of kings*.

Bacheloroppgave i ALIT2900

Veileder: Siv Gøril Brandtzæg

Juni 2021

Sol Nordheim

Fantasy og den Metafiktive Narren:

Personanalyse i *The Way of kings*.

Bacheloroppgave i ALIT2900
Veileder: Siv Gøril Brandtzæg
Juni 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for språk og litteratur



NTNU

Kunnskap for en bedre verden

Innhold

1. Innledning.....	2
2. Resumé av <i>The Way of kings</i> , og vanlige sjangertrekk	3
3. Former for fantasy	4
4. Hvordan passer Stormlight Archive inn i sjangeren?.....	7
5. Analyse av Wit med narrativ metode	10
6. Metafiksjon.....	15
7. Konklusjon	18
Litteraturliste:	19

1. Innledning

Mange leser bøker for å koble av virkeligheten og den stressfylte hverdagen til fordel for et spennende eventyr, engasjerende mysterier eller fantasier om et annerledes liv. Historiene så mange lengter etter er bygget opp og skapt av forfattere som bruker narratologiske teknikker og metoder for å gjøre bøkene interessante. I denne oppgaven skal jeg gjøre rede for hvordan fiktive personer blir konstruert for å fremstå som realistiske og troverdige mennesker, altså at personene er skrevet på en måte som tillater leseren å opprettholde illusjonen av virkelighet. Dersom målet er å skape en fiktiv verden som fremstår virkelig, må også personene imitere virkelige menneskers kompleksitet.

Hvordan blir fiktive personer bygget opp og formet? Hvilke metoder blir benyttet for å få en leser til å tro på personen og deres plass i det fiktive universet? Jeg skal spesielt fokusere på hvordan fiktive personer kan bygges opp i fantasy-historier. Jeg ser på en pågående serie som heter *The Stormlight Archive*, skrevet av Brandon Sanderson. Jeg skal analysere aspekter ved den første boken i serien, som heter *The Way of Kings* (2010). *The Stormlight Archive* tar for seg krigen mellom den magiske gruppen mennesker kalt «The Knights Radiant» og demonene som har vært menneskenes slaver i tusenvis av år, «The Voidbringers». I tillegg skal jeg se nærmere på personen Wit, en mystisk og tilsynelatende allvitende hoffnarr, for å se hvordan han støtter opp under handlingen, utviklingen av protagonistene og den tematiske kjernen i verket, og bringer inn et metafiktivt element til serien.

Jeg vil studere konstruksjonen av fiktive personer i fantasy, fordi denne sjangeren er mer åpenbart fiksjon enn realistisk skjønnlitteratur. Sjangeren tar for seg oppdiktete plott og personer, men også et fullstendig oppdiktet bakteppe. Ifølge Lothe et al. er fantasy: «Fiksjonslitteratur som bryter med samtidens forventninger om sannsynlighet, oftest gjennom fri anvendelse av mytiske, eventyraktige og overnaturlige elementer.» (Lothe et al., 2007, s. 62). Sjangeren fantasy fikk sin begynnelse som en egen sjanger på slutten av 1800-tallet og fikk et oppsving på begynnelsen av 2000-tallet med utgivelsen av Harry Potter serien, og ble mer universelt relevant for et voksent publikum da George R.R. Martin sin serie *A Song of Ice and Fire* ble adaptert i tv-serien *Game of Thrones* i 2011. (Chau & Vanderwees, 2019; Mendlesohn & James, 2012). Andre kjente sjangerbidrag er *Lord of the Ring* av J.R.R. Tolkien og *The chronicles of Narnia* av C.S Lewis.

Historisk har fantasy vært vanskelig å definere, på grunn av de utydelige grensene mellom hva som er sannsynlig og hva sannsynlighet innebærer for de forskjellige teoretikerne. Det er også mange undersjangre og glidende overganger til lignende sjangre som Science

Fiction og horror, som gjør sjangerdefinisjoner upresise. Også tilstedeværelsen av fantastiske elementer i eldre tekster skaper problemer for sjangerdefinisjonen. Skal vi for eksempel regne de greske eposene for å være fantasy? Hvordan klassifiserer vi 1500-tallets tekster om hekser, er dette fantasy? Det som da ble sett på som virkelig eller i det minste realistisk, vil være fantasy for en moderne leser. De greske eposene og Shakespeares *Macbeth* er relevante eksempler av verker som inkluderer det fantastiske, men ikke kan regnes som fantasy. (Clute & Grant, 2012).

Uansett hvor vanskelig det er å definere sjangeren er den vanligvis lett gjenkjennelig, og følger ofte de samme handlingsforløpene, eller har med faste karakterer. Fantasy-historier handler om heroiske prinser, hekser og trollmenn, drager, magiske objekter og andre magiske eller mytiske motiv. Mange av elementene kommer fra eventyr og overtro, og forbindelsen med eventyr har ført til at mange ser på fantasy som en sjanger reservert for barn, men det er ikke fullstendig sant. Denne sjangeren kan leses av alle aldre og det er et stort utvalg av bøker for barn, ungdommer og voksne, som alle er tilpasset sin aldersgruppe. Selv om sjangeren har tendenser til eskapisme og tar sine elementer fra dagdrømmer og eventyr betyr ikke det at den ikke har like mye potensiale for dybde og refleksjoner som realistiske bøker. Det er uten tvil en sjanger som skal underholde, men den er også godt egnet for å fremstille vanskelige, politiske og kontroversielle temaer. Samfunnsproblemer kan fremstilles i allegorier og metaforer, noe som fjerner det fra dagliglivet og gjør det mindre personlig, som åpner for friere refleksjoner og diskusjon om disse temaene.

2. Resumé av *The Way of Kings*, og vanlige sjangertrekk

For å kunne analysere *The Way of Kings* og få innsikt i hvordan personer er konstruert, er det nødvendig med en oversikt over handlingen i boken. Som den første boken i serien fungerer den som en introduksjon til verdenen og de viktigste personene. I *The way of kings* følger vi tre plott. Først har vi generalen Dalinar og hans sønn Adolin, som forsøker å gjøre ende på krigen. Han har begynt å motta profetiske visjoner og ordre om å samle menneskeheten. For å oppnå samarbeid har han begynt å skape allianser, men det ender allikevel med at en annen general lurte Dalinar inn i en felle og nesten får han drept. Den andre vi følger er eks-soldaten som nå er slave, Kaladin. Han er en «bridgeman», en slave som må bære broer som hæren bruker for å komme seg ut på slagmarken. Dette er den mest farlige jobben, og Kaladin forsøker å trene opp troppen sin, slik at de kan unnsnippe slaveriet. Han er en av dem som har begynt å få magiske krefter, og han bruker de til å redde Dalinar når han blir forrådt. Den siste personen vi følger er Shallan, en ung adelsdame som er student under og medhjelper av Jasnah, en verdenskjent

historiker. Hun finner ut av at Jasnah studerer historie for å lære sannheten om «The Voidbringers». Demonene som ville utslette menneskene er på vei tilbake og kommer til å få magiske krefter og ønsker hevn.

For *The Stormlight Archive* er den interne logikken helt sentral for oppbyggingen. Det som for oss fremstår som magi er naturvitenskap i bokens verden. Selv om Brandon Sanderson bruker regler og logikk for å skape et overbevisende og sammenhengende magisystem, er det mange andre forfattere som benytter seg av magi mer tilfeldig. Sanderson er blant de forfatterne som har detaljerte skjema over magiske evner og egenskaper. Enkelte forfattere bruker fantasielementet for humor og absurditeter, mens noen har nytte av magien som en løsning på problemer. Enkelte fantasy-bøker har også en tendens til å utbrodere fantasier hvor alt er mulig. Fantasy tillater en å slippe inn i en verden hvor farlige eventyr alltid ender godt og magien hjelper en ut av kniper. (Grenby, 2014, s.149). Det betyr ikke at det ikke kan være et medium for tunge tema og virkelige samfunnsproblemer. Selvsagt er forskjellige fantasy-verker skrevet for sine målgrupper, men temaer som å overkomme fordommer, å ikke akseptere diskriminering, og å stå opp for det man mener kommer til syne i fantasy for alle aldre.

I *The Stormlight archive* er mental helse og likestilling svært viktig for handlingen og personutviklingen. Dersom vi ser på personene igjen ser vi at det er et spekter av folk fra forskjellige lag av samfunnet. En av dem er general og i slekt med kongen. En annen er en slave som ble straffet for en forbrytelse han ikke begikk. En av dem er en kvinne fra en fattig lavadelig familie. Rasisme blir tatt opp og diskutert på sjangerens premisser. Istedenfor å imitere vår verdens statussymbol er det øyenfargen som bestemmer klasse. Rasediskusjonen får enda et lag når vi får innblikk i livet på den andre siden av konflikten gjennom det ikkemenneskelige Parshendi-folket; de har vært menneskenes slaver i årtusener og blir behandlet som dyr av eierne sine, og er på randen til å utvikle seg til «voidbringers». Deres synspunkt viser oss at de ikke er onde, men et folkeslag på randen av utslettelse. Individualitet og selvstendige valg er svært viktig i *The Stormlight archive* og det bringer til overflaten maktmisbruk og sosialt ansvar. Vi ser hvordan alle personene må jobbe med sine egne valg og sin plass i verden. Selv om serien er ment for et voksent publikum ser vi hvordan barnelitteraturen sine didaktiske tendenser gjøres gjeldende.

3. Former for fantasy

Det finnes to hovedgrupperinger innen sjangeren, nemlig høy og lav fantasy. Høy fantasy er situert i en fullstendig oppdiktet sekundær verden hvor hendelsene er logiske innenfor denne

fiktive verdenens naturlover. I høy fantasy er det en forståelse av at magi er naturlig og forventet i denne verdenen. Lav fantasy foregår i en imitasjon av den virkelige verdenen, hvor magi eller andre usannsynlige elementer blir introdusert i tillegg til virkeligheten. Det finnes også verker som blander disse to metodene, hvor overgangen fra en verden til en annen markerer starten på en reise eller et oppdrag. (Grenby, 2014, s.144). De mange forskjellige undersjangrene er ofte basert på hvordan verdenen er bygget opp. Er det for eksempel iscenesatt i en storby som er befolket med magiske skapninger, har vi å gjøre med urban fantasy, men om det er snakk om middelalderen med magiske elementer er det historisk fantasy.

The Stormlight Archive er et verk innen høy fantasy som alltid foregår i en annen verden enn den vi lever i. Det er ikke forsøk på å imitere den virkelige verden. En måte å kjenne igjen høy fantasy på er gjennom magien, men den er jo også til stede i lav fantasy. I *The Stormlight archive* vet vi at vi har å gjøre med høy fantasy fordi det eksisterer små alvelignende vesener som blir tiltrukket av menneskelige følelser. I tillegg er alle omgivelsene formet av en storm som kommer flere ganger i uken og former planetens økosystem og samfunn, alt fra plantelivet til arkitekturen. I tillegg til identifiserende naturfenomen og magiske skapninger kan vi se på stedsnavn. I *The Stormlight Archive* vet vi for eksempel at det meste av handlingen finner sted på «the shattered plains» og at de fleste av personene kommer fra landet Alethkar. Mange fantasy-bøker har kart over den fiktive verdenen på de første sidene, for at leseren skal kunne følge reisene og orientere seg dersom det er snakk om «internasjonale» hendelser. Kartene er også veldig ofte et tegn på at man leser det som kalles en «portal-quest fantasy».

I boken *Rhetorics of fantasy* deler Farah Mendlesohn sjangeren inn i fire underkategorier, som hun kaller «portal-quest», «immersive», «intrusion» og «liminal» fantasy. (2008, s. xiv) De fire kategoriene kan fremstå hver for seg, blandet eller med overganger hvor det starter i en kategori og skifter modus underveis. Den første kategorien er ganske konkret oppkalt etter hovedtrekkene i handlingsløpet, som består i overgangen gjennom en *portal*, og reisen for å utføre et *oppdrag*. Portalen kan representere overgangen fra en umagisk og trygg verden til en magisk og ukjent verden. Mendlesohn kaller det en portal-fantasy, men portalen trenger ikke nødvendigvis være mellom to separate verdener, det kan også være den metaforiske portalen mellom det kjente og det ukjente. Vi ser her at det er viktigere at det forekommer en overgang, enn at man faktisk krysser en grense:

Modern quest and portal fantasies rely upon very similar narrative strategies because each assume the same two movements: transition and exploration. The portal fantasy is about entry, transition, and exploration, and much quest fantasy, for all we might initially assume that it is immersive (that is, fully in and of its world), adopts the structure and rhetorical strategies of the

portal fantasy: it denies the taken for granted and positions both protagonist and reader as naïve (Mendlesohn, 2008, s.2)

Når protagonistene ankommer den fremmede verdenen får de ofte umiddelbart en oppgave og en veileder som skal lære dem om verdenen, og hjelpe dem med å nå målet. Protagonisten er undrende og uvitende, og deltar i en reise hvor de får verdenen forklart for seg steg for steg. Ettersom protagonistene er såpass uvitende, er fokuset mer på den indre reisen og utviklingen enn det er på den faktiske konflikten i verket. Personene godtar hjelperens forklaringer uten tvil, og ofte er det en tilstedeværelse av en personifisering av denne verdenens fullstendig gode autoritetsfigur som gjør at konflikten ikke blir nyansert nok til å fremme et dypere moralsk budskap. Godt og ondt har en tendens til å bli fremstilt som totalt antitetiske konsepter, hvor det alltid er en klar og tydelig «riktig» løsning. Det er derfor mer fokus på hvordan protagonistene takler oppgaven, og hva de lærer fra den.

Den neste kategorien kalles «immersive fantasy». I dette tilfellet betyr ordet «immersive» at alle aspekter ved verdenen er behandlet som naturlig. I denne kategorien er alle personene allerede kjent med magien og verdenen, og når personene selv ikke undrer seg over hva de er omringet med blir også forklaringene for leseren gjort på en annerledes måte. For eksempel blir det velkjente landskapet beskrevet med uttrykk og ord som må plukkes opp etter hvert. Noe ukjent kan bli introdusert, men ikke bli forklart før senere i teksten. Leseren vil bare lære om verdenen dersom personen er spesielt observant eller når de selv lærer noe nytt. Denne typen kan virke lite leservennlig, men dette er et virkemiddel for å oppnå en slags ironisk realisme:

The immersive fantasy is a fantasy set in a world built so that it functions on all levels as a complete world. In order to do this, the world must act as if it is impervious to external influence; this immunity is most essential in its relationship with the reader. The immersive fantasy must take no quarter: it must assume that the reader is as much a part of the world as are those being read about. (Mendlesohn, 2008, s.59)

Denne formen er spesielt vanlig i høy fantasy, og tillater en mer plottbasert fortelling. Det er fordi en person som er mer kjent med verdenen de er i vil i større grad være i stand til å se problemer og vite hvordan de skal gå frem for å endre dem. Den neste kategorien er «intrusion fantasy» hvor det magiske elementet kommer utenfra og *trenger seg inn* hvor det ikke hører hjemme. Denne kategorien skiller seg fra de andre i strukturen. «Portal-quest fantasy» går mot et mål, og «immersion fantasy» tar for seg livet og virket til protagonistene, mens «intrusion fantasy» er en kamp, en frem og tilbake mellom to sider med konstant endring og tilpassing. Den siste kategorien er «liminal fantasy», som tar for seg fantastiske element som er utenfor

rekkevidde eller vanskelig å få øye på. Denne formen for fantasy er ofte bygd opp på mer subtile sjangerkonvensjoner og krever mer kunnskap og nærmere lesning for å forstå, og få øye på særtrekkene.

4. Hvordan passer Stormlight Archive inn i sjangeren?

I en serie som har så stort omfang som *The Stormlight Archive* er det vanskelig å definere hvilken kategori som passer best. De fire bøkene i serien har også mange forskjellige personer og synspunkt, og nesten alle fører sine egne plottlinjer. Hver eneste individuelle historie kan dømmes individuelt, og derfor er det vanskelig å definere serien. Det er helt klart ikke en «liminal fantasy», for reglene for verdenen og magien er tydelig definert, og de magiske elementene møter oss fra starten av. Når reglene for verdenen er godt definert og universelt forstått, betyr ikke det at det er en «immersion fantasy»? «Immersion fantasy» kan best defineres i sine kontraster til den virkelige verden, og derfor ser vi sterke preg av «immersion» i *The Stormlight Archive*. Folkene i bøkene er kjent med omgivelsene sine. Vi ser det i det første møtet med magien i *The Way of Kings*:

On a nearby mound, a small figure flitted around the plants, dancing like a fluttering insect. The figure was amorphous, vaguely translucent. Windspren were devious spirits who had a penchant for staying where they weren't wanted. He'd hoped this one had gotten bored and left, but as Kaladin tried to toss his wooden bowl aside, he found that it stuck to his fingers. (Sanderson, 2010a, s. 38)

Dette er en vanlig del av livet til Kaladin, men ettersom det i dette øyeblikket er spesielt irriterende er det med i narrasjonen. Dette er et av aspektene vi får ytterligere forklart, men det er også ting som aldri blir forklart. For de fiktive personen fremstår det for eksempel som helt naturlig at menn ikke kan lese, eller at kvinner må gå med hanske på en hånd. Selv om det virker absurd for oss at konger og prinser ikke kan lese er dette helt normalt for samfunnet som er bygget opp i denne bokserien. Den utenforstående ser hvor upraktisk det er at kvinner skal være forventet å dekke til en av hendene sine, men i det fiktive universet er det skandaløst og uanstendig å vise frem «the safehand» for noen andre. Serien bygger et fungerende samfunn med regler for anstendighet og alle omveiene som blir brukt for å få et slikt samfunn til å fungere, noe som er veldig i tråd med «immersion fantasy».

Det blir ikke gitt noen forklaring på hvordan disse skikkene utviklet seg, men etter hvert er det noe leseren blir vant til og kommer til å akseptere. Veien for forståelse av en immersive

fantasy verden starter med undring, går over i argumentering, og gradvis over til å godta det. Dette er det mest unike med kategorien, og det viktigste å gjøre bra. Man begynner å forstå hvordan systemet og verdenen er bygget opp og følelsen av at noe er naturlig smitter over på leseren som lærer å sette spørsmålene sine til siden, og vente på den gradvise forklaringen. Forklaringer kommer også på forskjellige måter. Enkelte av hovedpersonene kan for eksempel være mer kunnskapsrik. I *The Stormlight Archive* er Navani, Jasnah og Shallan vitenskapsfolk innen forskjellige disipliner; fysikk, historie og biologi respektivt. Dette gjør at leseren blir eksponert for deres kunnskaper og teorier, og får forklart mange konsepter gjennom dialog med bipersoner og mindre kunnskapsrike hovedpersoner. Dette er et av de vanlige kjennetegnene med «immersion fantasy», ettersom formen er avhengig av at alle elementer må virke naturlig, så forklaringene kan i liten grad bestå av forklaringer rettet mot den felles uvitende protagonist/leser kombinasjonen.

Et annet tegn på at *The Stormlight archive* er en «immersion fantasy» er at verdenshistorien ikke er allment kjent, den er faktisk oppe for debatt, og kunnskapen om fortiden er dynamisk. Historikeren Jasnah dedikerer seg til å finne ut sannheten av fortiden, ikke bare det som er allment akseptert. En viktig del av plottet går også ut på forsøk på å endre samfunnet, for det meste ledet av Dalinar, som er «highprince» og general. I slike plott er det viktig at personene er kjent med verdenen de forsøker å endre. Vi ser dette når vi kontrasterer personene Kaladin og Dalinar. Kaladin er en slave som tvinges ut på slagmarken for å transportere krigsmaskiner, og i et forsøk på å redde livet sitt endrer han på etablerte strategier, noe som fører til at han blir alvorlig straffet. Han endret planen uten å vite hva planen egentlig var. Dalinar derimot leder hæren, og er en anerkjent strateg, så det er trykt å si at hans idéer på det feltet er trygge og veloverveide. Ettersom han kan reglene og konvensjonene og er erfaren på dette feltet, vil også hans endringer antagelig vis være gode. Problemet for han er at han ikke er like god i politikk, og klarer ikke å overtale sine kolleger til å følge rådene hans, og det er derfor bøkene fokuserer på det politiske spillet.

I *The Way of Kings* er Dalinar i en ukjent situasjon, han har gått fra å være hærfører til å være politiker, noe han ikke har noen erfaring eller naturlige evner i. Dette kan vi se på som en portal. Han har også en oppgave som han har fått i visjoner fra en guddommelig kraft om å «samle folket». Det er en slags «quest». Han må navigere et ukjent terreng for å oppnå en oppgave som fører til at han kommer ut på andre siden med mer kunnskap og er en endret person. Det samme ser vi for Kaladin, han er i en ny situasjon i og med at han nylig har blitt gjort til slave og begynner å oppdage at han har magiske krefter og hans mål er å redde livene til vennene sine. Han vet ikke alt om slavearbeidet sitt, og ingen har trodd på magi på

generasjoner. For å oppnå målet må han lære reglene om begge disse temaene. Det samme for den tredje hovedpersonen Shallan. Hun har forlatt hjemmet sitt, og skal begynne studiene sine samtidig som hun planlegger å stjele fra en prinsesse. Hun må lære hvordan man er selvstendig i verden utenfor familiegodset for å utføre planen sin.

Alt dette tyder på at *The Way of Kings* er en «portal-quest fantasy». Bare i første bok er det tre separate handlingsløp som følger den formen, og den strukturen fortsetter i senere bøker. Det er allikevel å strekke definisjonen litt langt, ettersom vi aldri faktisk blir vist overgangen gjennom «portalen», siden boken og alle de tre handlingslinjene starter in medias res en stund etter at overgangen er overstått. Vi vet at den har funnet sted og at de står i en ukjent posisjon, men det ble ikke vist i teksten. I tillegg er det oftest snakk om en fysisk reise i «quest-fantasy», og det er det minimalt av i *The Way of Kings*. Men det er effekten av «portal-quest fantasy» som er mest relevant for *The Stormlight archive*. Den mentale og kunnskapsmessige utviklingen er definitivt et viktig aspekt i *The Stormlight archive* og personenes psykiske helse er viktig for plottet og for å gjøre dem til runde personer. Vi ser spor av «portal-quest fantasy», men «immersion fantasy» er den dominerende formen.

Til sist ser vi at den store fienden i bøkene definitivt tar formen av en «intrusion fantasy», og bringer med seg magien til verdenen. Ankomsten bringer med seg mer magi enn det tidligere har vært, og det endrer hvordan magien blir sett på og øker dens relevans i livene deres. «Intrusion fantasy» kan så klart stå for seg selv, men er oftest koblet sammen med en av de andre formene slik vi ser her. Jeg vil konkludere med at *The Stormlight archive*, altså bokserien som helhet, er en «immersion fantasy» og «intrusion fantasy». Dette er fordi historien har fokus på verdens undergang, noe som er et trekk ved «immersion fantasy», og det motsatte målet av «quest-fantasy». «Portal-quest fantasy» har ofte som mål å gjenopprette landet eller verdenen til en fordums storhet. Reisen viser ofte hvordan verdenen en gang var bedre og kan være det igjen, mens livene som blir levd i «immersion fantasy» går mot en verden som sakte ødelegges. Dette kalles «thinning», og er en av måtene å skille kategoriene fra hverandre. «Thinning» er et aspekt vi best kan se i innholdet, ikke i formen og formidlingsprosessen. I likhet med hvordan kategoriene har forskjellige bevegelser, den målrettede «quest fantasy» og den nesten passive dagligdagse bevegelsen i «immersive fantasy» er «thinning» et aspekt ved kategoriernes modus. Mendlesohn fremhever hvordan dette skiller kategoriene fra hverandre:

Where the portal-quest fantasies emphasized recognition and healing, the restoration of the grandeur of previous days, the immersive fantasies are overwhelmingly concerned with the entropy of the world. (Mendlesohn, 2008, s.62)

Dette er også den viktigste fellesnevneren for «immersion» og «intrusion», altså at historien ser på hvordan landet faller, folkeslag blir utslettet, og eldgamle minnesmerker og byer blir ødelagt. «Portal-Quest fantasy» fokuserer ofte på restaurasjonen av ødelagte land og helbredelse. Det er allikevel med plottelag fra «Portal-Quest fantasy», noe som opprettholder bøkernes momentum og tvinger historien fremover i stadig nye oppgaver og endringer.

5. Analyse av Wit med narrativ metode

Det er kanskje slående at jeg ennå ikke har nevnt karakteren Wit, hverken i sammendraget eller når jeg har diskutert bøkene sin plass innen fantasy sjangeren. Dette er fordi han ikke er en av hovedpersonene, men en biperson som ikke er til stede i mer en seks scener og bare blir nevnt et par ganger når han ikke er til stede. *The Stormlight Archive* er skrevet med en personorientert tredjepersonsforteller. Dette tillater innsyn i verdenen som helhet, men også i interessepunkter som er unike for personene. Som oftest er fortelleren orientert rundt samme person i et helt kapittel, men når tempoet øker bytter synsvinkelen orientering oftere. Hver bok har flere synspunkt-personer, og hver av bøkene skildrer fortiden til en utvalgt person gjennom en serie analeptiske kapitler. I hver av bøkene er synspunktet orientert rundt Wit i epilogen, men ingen andre steder i teksten. Bortsett fra dette faste innslaget, er det nokså sporadisk når i bøkene han er med. Serien har et omfattende persongalleri, og det er ingen klare tegn på hvem som er bøkernes hovedperson. Det er tre personer vi ser mer av en andre, og de kan fremstå som protagonister, i tillegg er det flere personer som er relativt viktig og har stor rolle i bøkene som kan sees på som deuteragonister. Denne termen viser til personer som har en stor rolle, men som hverken er protagonist eller antagonist. Det er også vanskelig å anslå hvem som er antagonist når teksten gjør motstanderne sympatiske og skaper diskusjon om hvilken side i konflikten som har rett.

Wit har ikke engang stor nok rolle til å regnes som en deuteragonist. Han er tydelig på protagonistenes side i konflikten, men i en veldig liten rolle. Han har liten og indirekte effekt på handlingen, og det er derfor han er interessant som objekt for en personanalyse. Hovedpersoner blir tildelt en stor andel av teksten, som benyttes til å beskrive, evaluere og utdype karaktertrekk, men vanligvis er det ikke nødvendig å gi mindre sidepersoner en utdypet personlighet og motivasjoner. I motsetning til andre personer med like mye plass i teksten har han en karakterisering som viser at han er viktigere enn hva frekvensen av hans scener tilsier. Jeg skal se hvordan han er bygget opp narratologisk, og på hvilken funksjon og rolle han spiller i historien. I narratologi er plottet det som kobler mange ulike og enslige hendelser sammen til

en historie. Som oftest er det handlingene til hovedpersonene som styrer hvordan plottet skal utvikle seg, men også en hovedperson kan bli påvirket av sine omgivelser. For å skape en troverdig fiktiv person må leseren overbevises om at denne personen har en slags eksistens og nærvær. De må ha en personlighet, de må kunne ta valg og påvirke den fiktive verden de lever i, og det må virke som om de har hatt et liv og en fortid. Dette er fordi valgene de tar som påvirker handlingen må til en viss grad være begrunnet av personligheten og karakteriseringen deres. (Lothe, 2003, s.119)

Ifølge Lothe er de forskjellige måtene å karakterisere personene på gjennom direkte definisjon og indirekte presentasjon. Direkte definisjon er hvordan han blir beskrevet med adjektiv, mens indirekte presentasjon er hvordan handlinger, tale og miljøet kommer sammen og oppfordrer til tolkninger av dem. (2003, s. 121-125) Den første gangen vi møter Wit blir han beskrevet som skarp og intelligent. Navnet Wit blir forklart noen sider senere, og er med til å bygge opp personen. «Wit nodded to them as he approached, wearing one of those keen smiles of his. He had blue eyes, but he wasn't really a lighteyes. Nor was he a darkeyes. He was... well, he was the King's Wit.» (Sanderson, 2010a, s.209). Det avsløres at han har gått under mange falske identiteter, men at han ikke lenger bruker det virkelige navnet sitt. Vi får også vite om statusen og yrke hans, noe som plasserer han i omgivelsene, og som forteller oss om noen av egenskapene hans. «The king's Wit» er tittelen til landets versjon av en hoffnarr. I stedet for å bare være til underholdning skal han også kontrollere de politiske alliansene ved hoffet, ved å spre rykter og ydmyke kongens motstandere. Han må altså være oppmerksom på informasjon om folkene rundt seg. Wit blir ofte beskrevet som annerledes, men det blir ikke utdypet på hvilken måte han skiller seg ut. «This new Wit had been with them for some months, and there was something...different about him. He seemed to know things that he shouldn't, important things. Useful things.» (Sanderson, 2010a, s. 210).

Vi får ofte inntrykk av at han skaper mystikk rundt seg selv med vilje. Han er annerledes og kunnskapsrik. Dette er de to viktigste trekkene hans og de går igjen i mange av møtene med ham. Direkte definisjon blir som oftest presentert av fortelleren, og uttrykker meningene til den personen fortelleren er orientert om, men det er også ofte at de andre personene kommer med sine egne tolkninger og meninger om Wit. Det er et anaforisk trekk gjennom alle Wit sine scener at folk kommenterer på om de liker ham.

'Stormwinds, but I like that man,' Adolin said. 'Best Wit we've had in ages!'

'I find him unnerving' Renarin said softly.

'That's half the fun!' (Sanderson, 2010a, 210).

Når oppfatningen av han blir poengtert på denne måten viser det at dette er viktigere enn det utgir seg for å være. Han er minneverdig både på historienivå og fortellingsnivå, altså når personene i verket undrer seg og har sine meninger, oppfordrer det leserne til å gjøre det samme.

Den indirekte presentasjonen tar for seg utseende, tale, handling, og miljø, og siden utseende og miljø er mer overfladisk, skal jeg starte der. I første scene blir Wit beskrevet på følgende måte:

Tall and thin, the kings Wit rode easily on a black gelding. He wore stiff black coat and black trousers, a colour matched by his deep onyx hair. Though he wore a long thin sword tied to his waist, as far as Adolin knew, the man had never drawn it. A duelling foil rather than a military blade, it was mostly symbolic. (Sanderson, 2010a, s.209)

Ettersom han er så sporadisk med i boken blir han beskrevet hver gang han dukker opp, og det blir ofte påpekt at han skiller seg ut fra mengden. Det er viktig for karakteriseringen, fordi hans bruk av den riktige uniformen burde fått ham til å passe inn bedre. Han skiller seg ut fordi resten av hoffet følger de nye trendene, noe Dalinar misliker. Han mener derimot at Wit, som ikke engang er med i hæren, er den eneste som kler seg i passende uniform. Dette fremhever dualiteten ved karakteren Wit. Selv om han er i yrke hvor oppgaven er å være useriøs og komisk, er han klar over rollen sin, og dedikert til å fremstå som en som tar den rollen seriøst. Det er også denne dualiteten som får Dalinar til å endre mening om han.

Vanligvis er miljø med på å skape fiktive personer, men i dette tilfellet er det ikke et veldig identifiserende aspekt. Ettersom Wit ikke er hovedpersonen vil ikke miljøet være ment til å forme hans personlighet, men de personene som boken faktisk handler om. Allikevel er Wit i sentrum noen ganger i løpet av *The Way og Kings*. Først er det når han snakker med Kaladin. Når de møtes sitter han oppå en kampestein, på kanten av et stup omringet på tre sider av enorme sprekker i bakken. Denne samtalen er i stor grad iscenesatt av Wit, så derfor er det ikke urimelig å si at omgivelsene har mening. Kaladin kan sies å stå både på et fysisk og metaforisk stup, altså at han har en skremmende og ukjent fremtid foran seg dersom han velger å fortsette. Wit er også opphøyet slik at han har en slags scene å opptre på, fra toppen av steinen sin. Dette er også noe som gjentar seg. Neste gang Wit er i fokus sitter han også opphøyd på noen bokser, og når han er med hoffet klatrer han ofte opp på en høy stol. Han har altså en tendens til å plassere seg høyt slik at han blir hørt og sett, som på en scene.

Hans mangel på tilhørighet er slående. Hvis vi sammenligner Wit med Kaladin ser vi forskjellene. Som slave ser vi at Kaladin sin mentale tilstand blir reflektert først i en vogn med gitter, og senere i de mørke vindusløse brakkene hvor han må sove på steingulv, begge stedene

skitne og trange. Wit blir derimot aldri reflektert i noe annet enn sine fremføringer. Han jobber for kongen og deltar på hoffet, men han passer like godt inn blant det vanlige folket. Han snakker dannet nok til å passe inn blant adelen, men vi vet at han ikke egentlig er del av den samfunnsklassen. Han er vant til å opptre, og vet mye om kunst, menneskets natur og kan mange historier som han er veldig god til å benytte for å bevise et poeng eller føre en samtale dit han vil. Han fremstår bare gjennom sin egen opptreden.

Når vi skal se på handlinger er det hensiktsmessig å se på gjentatte handlinger og enkelthendelser hver for seg. De normale og gjentatte handlingene kan legge et grunnlag for personen, mens enkelthendelser, kan gå dypere inn i psyken deres og målene og motivasjonene. Når det er snakk om Wit ser vi at det han gjør gjentatte ganger er å fornærme folk, delta i småprat, klatre opp på stoler og forsvinne uten forklaring. Det er jobben hans å underholde kongen, spesielt på bekostning av folk i hoffet. Han er godt egnet til jobben, etter som kongen selv kommenterer på at han er underholdende, men han velger ofte å være frekk mot kongen sin nærmeste rådgiver, noe som egentlig er det motsatte av hva han er ment å gjøre. Det hjelper med å gjøre han mer sympatisk for leserne, ettersom denne rådgiveren er den samme som holder Kaladin som slave, og den som forsøker å drepe Dalinar. Det viser også at han ikke egentlig er interessert i hva jobben skal oppnå. Han sier selv at jobben aldri egentlig var viktig for ham:

‘He won’t be happy,’ Dalinar said. ‘He’s fond of you’

‘Yes, it’s one of his more admirable traits,’ Wit said, ‘Alongside that of paying me, letting me eat his expensive food, and giving me opportunity to make sport of his friends. The cosmere, unfortunately, takes precedence over free food.’ (Sanderson, 2010b, s.239)

Dette utsagnet er interessant i forbindelse med sjangerkonvensjonene, og har en dobbel virkning. Ettersom leseren antagelig er klar over at de leser en fantasy historie, vil denne setningen som vanligvis kan virke meningsløs eller overdrivende og tullete, få en viktig rolle i resten av lesingen. I denne setningen innrømmer Wit at han har kunnskap om trusler mot hele universet, altså The cosmere. Wit ender opp i rollen som i «portal-quest fantasy» kalles *veiledere*. I den vanlig «portal-quest historien» er dette den personen som møter protagonistene ganske tidlig og leder dem gjennom oppdraget. De har vanligvis svar på alle spørsmålene protagonistene skulle ha, og lærer protagonistene om livet i verdenen. De har også kunnskaper om skjebnen til protagonistene og deres rolle i verden. Wit har kontinuerlig vist at han har kunnskap han ikke burde ha, og denne setningen er støttet opp av bevis fra resten av teksten. Neste gang vi møter Wit viser han at han har kunnskaper om Kaladin som bare to andre i teksten har. Derfor har vi to påfølgende scener hvor han først viser at han har kunnskap om eksistensielle anliggender,

raskt påfulgt av at han viser sin kunnskap om enkeltindivider. Dette etterlater oss med et inntrykk av at personen Wit er nær ved å være en allvitende figur. Han er også den som oppfordrer til handling, som vi ser av de andre handlingene hans.

De to enkelthendelsene som er relevante for karakteriseringen kommer etter hverandre. Først nærmer han seg Dalinar på en fest, og advarer han om en manøver som skal svekke Dalinar politisk. Denne advarselen er en av enkelthendelsene, og det markerer igjen at han er på Dalinar sin side, noe som indikerer et avgjørende valg, en ganske viktig del av karakterisering. Så drar han sin vei, og neste gang vi ser han møter han Kaladin ute på slettene og forteller en historie. Vi vet at han hadde planlagt møtet, men ikke hvordan han visste hvor Kaladin kom til å være. Han forteller en historie som er perfekt for å oppmuntre Kaladin og få ham til å tenke over handlingene sine, men vi vet ikke hvordan han visste hva Kaladin hadde problemer med. Denne enkelthendelsen er viktig fordi den gir oss innsikt i hvor mye Wit vet, men ikke i hvordan han vet det, eller hva planene hans er med kunnskapen. Vi blir samtidig opplyst og forvirret. Nå er det kanskje tydelig at de aller fleste av handlingene hans egentlig kan klassifiseres som tale. Men handlinger er knyttet til det at man er i stand til å ta val. (Lothe, 2003, s117). Jeg har sett på de hendelsene hvor han har gjort en avgjørelse, på en måte som for det første påvirker handlingene til hovedpersoner, og for det andre gjør at han er mer involvert i omgivelsene sine. Han har alt vist at han bare var narr for å benytte seg av godene jobben medbrakte, og at han så på det som en midlertidig ordning.

Når vi så kommer til tale er både innhold og form interessant. Tale er med på å begrunne og utdype hva som står bak handlinger, som vist over, men det kan også være interessant i seg selv. Talen hans er karakteristisk fordi han ofte kommer med viktige detaljer og avsløringer gjennom spøk og morsomheter, eller fordi han bortforklarer ting han sier.

‘Well, off with you then,’ the lighteyes said from behind. «Glad you are going. Wouldn’t want you too close. I’m rather attached to my stormlight.’

Kaladin froze. Then he spun. «What?»

‘My spheres,’ the strange man said, holding up what appeared to be a fully infused emerald broam. ‘Everyone knows bridgemen are thieves, or at least beggars.’

Of course. He had been talking about spheres. He didn’t know about Kaladin’s...affliction. Did he? The mans’ eyes twinkled as if at a grand joke. (Sanderson, 2010b, s.296)

Stormlight refererer i dette tilfellet til Kaladin sine magiske krefter, men ordet i seg selv er også assosiert med pengesystemet. Ved hjelp av et enkelt ordspill har Wit sådd tvil om ordene sine. Det blir aldri forklart hvor Wit får informasjon fra og derfra beveger scenen seg fra et tilfeldig møte, over i en historie som Wit forteller til Kaladin av tilsynelatende ingen grunn. Dette skjer

på et vendepunkt i boken, når Kaladin holder på å bli overveldet av ansvaret magien medbringer. Wit styrer samtalen fullstendig og forteller en historie som handler om akkurat de moralske dilemmaet Kaladin står ovenfor. Dersom Wit ikke visste om Kaladin sine krefter er hele dette møtet absurd og meningsløst. Wit visste personlige hemmeligheter om Kaladin og var på akkurat riktig sted for hjelpe ham til å konfrontere problemene sine. Historien og konteksten rundt er altså et av de sterkeste bevisene på Wit sin uforklarlige kunnskapsrikdom, men også hans påvirkningskraft på hovedpersonene. Når Kaladin spør hvordan han vet så mye om ham, svarer Wit «My comments are often idle. I can never get them to do any solid work.» (Sanderson, 2010b, s.296) før an reiser seg og drar sin vei uten mer forklaring.

Wit er en person som er karakterisert av sin mystikk. Adjektivene intelligent og underholdende blir ofte kontrastert med respektløs, frekk og nedlatende. Hans vekselvis tullete og innsiktsfulle talemåte viser hvordan han former sine forhold til resten av personene. Han er bevisst om hvordan han fremstår; klærne hans og bevegelsene hans er gjennomtenkt, og han snakker ofte med dobbel betydning. Han holder en spøkefull avstand til de fleste, men viser sin klokere side for folkene han mener er viktige. Det virker som om hele hans personlighet er konstruert både på diskurs og historie-nivået. Narrative teknikker blir brukt både av forfatteren for å skape den fiktive personen, og av personen for å spille en rolle.

6. Metafiksjon

Det blir etter hvert klart for oss at Wit er eller har vært medlem av to forskjellige performative og informative yrker, som krever evnen til å kontrollere ord og fremstillinger. Den første, som vi får se ham utføre med Kaladin er under tittelen *Worldsinger*, som blir beskrevet på følgende måte:

‘I do not know much. Are strange people. Say they must travel to each kingdom and tell the people there of other kingdoms. Is a kind of storyteller, though they are thinking of themselves as much more.’(Sanderson, 2010b, s.130)

Han sitter seg ned med Kaladin i en etterligning av den episke ursituasjonen, hvor en forteller forteller noe som har hendt til en tilhører. (Lothe, 2003, s.25). Flere ganger i denne sekvensen blir Wit kalt «the storyteller», altså er det ikke bare slik han blir karakterisert av narrasjonen, men det er slik han blir identifisert av sine tilhørere, det er med i hans identitet. Hans historier har to effekter. For det første fører de til at noe endrer seg, som oftest i tilhørernes syn på seg selv og sin plass i verden. Dette fører så til handlinger. I tråd med sin rolle som veileder er han med å peke hovedpersonene i riktig retning. Dette gjør han ved å la protagonistene gjøre sine

egne analyser av de små fortellingene hans og komme frem til sin egen tolkning. Han skiller seg fra den stereotypiske allvitende veilederen ved å la protagonisten nå sine egne konklusjoner og hjelpe dem med å finne ut hva de selv vil og mener om en situasjon, heller enn å hevde at det er ett korrekt svar. For det andre oppsummerer han bøkens tema. I dette tilfellet får han Kaladin til å ta ansvar for sine egne evner og benytte de til å redde liv, og tematisk sett fører det til en forståelse for ansvar ikke bare for hva man gjør, men også for hva man velger å ikke gjøre. Bøkene viser i stor grad hvordan mangel på handling ikke tilsvarer mangel på ansvar. Temaet ansvar går gjennom alle bøkene, og mange av plottlinjene er sentrert rundt protagonister som reflekterer over ansvaret for seg selv, for andre folk og verden rundt, og for feiltakene sine. Både tittelen han har som *Worldsinger*, og det at historien hans blir fremført på et vendepunkt i boken og har betydelige konkrete effekter på handlingen, leder leseren sin oppmerksomhet tilbake på historieaspektet og setter derfor selve lesehandlingen på spissen. Wit er en historieforteller, og hans fortellinger har konsekvenser. Derfor må man gå ut ifra at alle historier har konsekvenser, for hvorfor ville han ellers dedikere livet sitt til å frakte kunnskap fra sted til sted? Denne selvbevisstheten rundt det fiktive kalles metafiksjon.

Metafiction is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. (Waugh, 1984, s.2)

Wit skaper oppmerksomhet rundt at det vi leser er fiksjon, og han gjør det uten å skape tvil rundt resten av historien. Denne serien er i liten grad gjennomgående metafiktiv, men enkelte elementer er uten tvil metafiktive. Det metafiktive i hans karakter er til stede gjennom alle scenene hvor han er med, som effekt av hans konstruerte og selvbevisste personlighet. Den falske identiteten, replikkene hans som er misvisende og bruken av uniform for å passe inn i en rolle er alle med på å gjøre det klart at personen ikke er fult ut genuin, og det sørger for at leseren vil bli bevisst på at personen til en viss grad er kunstig. Det grundige arbeidet som har gått inn i å gjøre Wit til en person som står utenfor den vanlige menneskelige tilværelsen har gjort det enklere å gi han replikker som denne: «I began life as a thought, a concept, words on a page. That was another thing I stole. Myself.» (Sanderson, 2010b, s.297). Dette gjøres uten å gjøre resten av verket mindre pålitelig. I «immersive fantasy» er «the suspension of disbelief» viktig for at boken skal fungere, noe som ikke ordinært sett kan sammenfalle med metafiksjon. Her er det avstanden mellom Wit og folkene rundt som forhindrer selvbevisstheten fra å bryte «the suspension of disbelief».

Det andre yrket til Wit er hoffnarr. Dette har tradisjonelt vært en stilling som ser innover på fiksjon gjennom lek og spill. Jeg vil si det ikke er tilfeldig at han er i denne posisjonen på hoffet, når han så tydelig ikke har behov for stillingen. Narren var en metafiktiv karakter allerede i tidligmoderne drama, og var:

[...]the one persona allowed, or even bound, to speak what the drama stages as ‘the truth’. This ‘truth’ is the knowledge of exactly where the boundaries between the metadrama’s different levels of playacting are to be found[...] (Landfester, 2007, s.129)

Dette fortsetter selv innen fantasy-tradisjonen gjennom Terry Pratchett’s *Discworld*.

“On some level, the fool recognises that he or she is in a work of fiction and is a fictional character, a truth that can only be expressed by theatrical means.” (Arasu, 2019, s.10)

Men det er ikke bare Wit som gjør *The Stormlight Archive* til en metafiksjon. Alle bøkene i serien er oppkalt etter en bok som eksisterer i det fiktive universet. Lese, skrive og fortellerhandlinger er viktig for utviklingen av plott, person og tema. Når menn ikke kan lese, tillater det kvinner å kommunisere i hemmelighet, og kvinner har også tilgang til underholdning, forskning, og nyheter som mennene må få lest høyt. Hver bok i serien er oppkalt etter en bok i bokens interne univers, noe som fører til at både de fiktive personene og leserne av verket leser en bok med samme navn. Dette fører til refleksjoner over forskjellen mellom den fiktive verdenen og vår; ja, leseren leser *The Way of Kings*, men ikke den samme *The Way of Kings* som personene leser. Dette sørger for at vi må stille spørsmål ved den oppdiktete verdenen. Vi har derimot hørt utdrag fra den fiktive boken *The Way of Kings*, altså er deler av den fiktive boken også reell, altså samme ord som gir seg ut for å være skrevet i boken *The Way of Kings*, er faktisk skrevet i *The Way of Kings*. Forskjellen mellom den virkelige boken og den oppdiktete boken blir opphevet når de fiktive personene har høytlesning, og dette drar oppmerksomheten til hele verkets oppdiktete natur.

Alle disse aspektene kommer sammen om å skape en historie som forteller om historier. *The Stormlight Archive* er opptatt av nettopp hvorfor vi forteller historier til hverandre, og hva det gir oss tilbake. Fortellerinstansens skiftende orientering er et grep som forsøker å vise hvordan alle blir påvirket av verden rundt seg, og hver stemme fortjener å bli hørt. Den fiktive versjonen av *The Way of Kings* er et eksempel på hvordan bøker kan bevare eldgammel kunnskap, og hvordan det kan være relevant selv etter flere generasjoner. Effekten boken har på sine lesere viser hvordan tekst kan få folk til å endre livssynet sitt, endre handlingene sine og endre livet sitt. Alle hovedpersonene i *The Stormlight Archive* har et eget og unikt forhold til historier, men det er ingen av dem som forholder seg upåvirket

7. Konklusjon

The Way of Kings er den første boken som introduserer bokserien *The Stormlight Archive*. Det er en typisk høy fantasy-historie om krig for menneskeartens overlevelse, og den benytter seg av mange typiske fantasy trekk som «portal-quest» elementer og «immersion». Dette skaper en verden hvor leseren gradvis blir innlemmet i en fullstendig oppdiktet sekundær verden, som har en intern logikk og alt eksisterer på verdenens egne premisser. Protagonistene blir møtt med utfordringer og må utvikle seg for å overkomme ukjente situasjoner i en verden som holder på å bli erobret av hevnlystne demoner. Jeg har sett på hvordan verket passer inn i sjangertradisjonen og konstruksjonen av en av de mindre bipersonene i verket. Fantasy som sjanger tilbyr mange muligheter, og har mange undersjangre og kategorier.

The Stormlight Archive er et stort verk som tar inn flere elementer fra «portal-quest fantasy» og «immersion fantasy». Leserne kommer gradvis tett inn på den sekundære verdenen, mens protagonistene driver historie fremover med oppdrag. En narrativ analyse av bipersonen Wit, viser at han er en katalysator for store endringer i personene rundt seg, selv om alle virkningene av hans handlinger er indirekte og subtile. Det at personen og personligheten er dobbelt fiktiv, både for leseren og på metanivå fører til refleksjoner over hva fiksjon er, og i dette tilfellet hvilken virkning fiksjon kan ha. Bøkenes metanivå er derfor direkte knyttet til den emosjonelle og tematiske kjernen i verket. Bøkene fremmer tankegangen om at det er viktig å høre på andre folk sine historier. Det er viktig å høre alle sidene av en konflikt og være åpen for nye og fremmede ideer, og ha forståelse for hverandre. Personen Wit er den som forener det metafiktive aspektet med fantasy-historien og dette viser hvordan små roller kan forme inntrykket av et litterært verk.

Litteraturliste:

- Arasu, P. (2019). All the disc's a stage: Terry Pratchett's 'Wyrd sisters' as metafiction. *Colloquy*, 12 (38), p.3-19. <https://doi.org/10.26180/5df196760980a>
- Chau, J., Vanderwees, C. (2019) Introduction – High fantasy, Political Dreams, and the Mainstream: Reflections on Game of Thrones. *Canadian review of American studies*, 49 (1), p.1-6. <https://doi.org/10.3138/cras.49.1.001>
- Clute, J., Grant, J. (2012). Taproot texts. I Clute, J. & Grant, J. (Red), *Encyclopedia of Fantasy*. Hentet 27. Mai 2021 fra http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=taproot_texts
- Grenby, M. O. (2014). Children's Literature. (2.utgave) Edinburgh University Press. <http://web.a.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=0&sid=98ff1258-2f05-4b10-a65d-65783d9cd1a6%40sdc-v-sessionmgr03&bdata=JnNpdGU9ZWZWhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#AN=1203144&db=nlebk>
- Landfester, U. (2007). The invisible fool: Botho Strauss's Postmodern Metadrama and the history of Theatrical Reality. I G. Fischer & B. Greiner (Red.). *The Play Within the Play: The Performance of Meta-Theatre and Self-Reflection*. Brill.
- Lothe, J. (2003) *Fiksjon og film*. (2. utgave). Universitetsforlaget.
- Lothe, J. Refsum, C. Solberg, U. (2007). Fantasy. *Litteraturvitenskapelig leksikon*. (2.utgave). Kunnskapsforlaget.
- Mendlesohn, F. (2008). *Rhetorics of fantasy*. Wesleyan University Press. <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=0&sid=b1fcf6f1-5828-423c-a255-250d6daf9808%40pdc-v-sessionmgr03&bdata=JnNpdGU9ZWZWhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#AN=522387&db=nlebk>
- Mendlesohn, F. James, E. (2012). *A short history of fantasy*. Libri Publishing.
- Sanderson, Brandon. 2010. *The Way of kings part one*. London: Gollancz.
- Sanderson, Brandon. 2010. *The Way of kings part two*. London: Gollancz.
- Waugh, P. (1984). *Metafiction: The theory and practice of self-conscious fiction*. <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=0&sid=6eb38b6e-d246-4ad4-983a-fee4549e301f%40sessionmgr101&bdata=JnNpdGU9ZWZWhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#AN=76320&db=nlebk>

