



Å fortelle verden

Spekulativ fiksjon som etisk-politisk arena

Storying the world

Speculative fiction as an ethico-political arena

Ingvil Hellstrand

Førsteamanuensis, Senter for kjønnsstudier, Universitetet i Stavanger

ingvil.f.hellstrand@uis.no

Sammendrag

De siste årene har ulike typer av fantastisk og fabulerende fiksjon – her med en samlebetegnelse kalt spekulativ fiksjon – beveget seg fra utkanten av populærkulturen til mainstream media. Parallelt med denne utviklingen er det en økende interesse for hvordan medievaner påvirker holdninger og kunnskapsproduksjon. I denne artikkelen diskuterer jeg spekulativ fiksjon som særskilte fortellingspraksiser som kan bidra til å utfordre etablerte fortellinger eller forestillinger om verden, og på den måten fungere som en etisk-politisk arena for verdensgjøring på nye premisser. Gjennom å trekke forbindelseslinjer fra eventyrfortellinger til dagens spekulative fiksjon, slik som TV-seriene *Game of Thrones* og *Black Mirror*, peker jeg på hvordan spekulative fortellingspraksiser kan bidra til alternative verdensgjøringer på den ene siden, og til å rette søkelyset mot pågående verdensgjøringer i vår egen tid på den andre.

Nøkkelord

fortellingspraksiser, spekulativ fiksjon, kunnskapsproduksjon, verdensgjøring, populærkultur og media, representasjonspolitikk

Abstract

In recent years, fantastical and speculative fiction has moved from the margins to the mainstream in popular culture. At the same time, there is an increased interest in how the use of media affects knowledge production, values and attitudes. In this article, I discuss speculative fiction as particular storytelling practices that negotiate established stories and knowledges about the world. In this respect, speculative fiction serves as an ethico-political arena for alternative worlding. By drawing a line from fairy tales to contemporary speculative fiction, such as the TV series *Game of Thrones* and *Black Mirror*, I explore how speculative storytelling practices contribute to alternative worlding on the one hand, and to shed light on ongoing worlding practices in the contemporary moment.

Keywords

storytelling practices, speculative fiction, knowledge production, worlding, popular media, politics of representation

Innledning

De siste tiårene har sjangere som science fiction og fantasy beveget seg fra periferi til sentrum av populærkulturen. Storproduksjoner som *Game of Thrones* (Benioff & Weiss, 2011–2019), *A Handmaid's Tale* (Miller, 2017–d.d), *Westworld* (Nolan & Joy, 2016–d.d) og *Black Mirror* (Brooker, 2011–d.d) er eksempler på TV-serier som har fått stor oppmerksomhet, og som kombinerer aktuelle politiske og etiske diskusjoner med det fantastiske og det fabule-

rende. Dette kaller jeg med en samlebetegnelse spekulativ fiksjon. Serienes popularitet henger sammen med en ny mediehverdag, men økt tilgang til TV og fiksjonsmedia endrer ikke bare medievaner, men også hvordan vi prosesserer mening og kunnskap i serier og fiksjonsfortellinger (deFino, 2013; Sepinwall, 2012; Ryan & Thon, 2014). Flere medieforskere har også påpekt sammenhenger mellom fiksjonsmedia, medborgerskap, politikk og meningsdannelse de siste årene, både internasjonalt (Reed & Alexander, 2015; Yates & Hill, 2018) og i Norge (Nærland, 2018). Hvordan passer spekulativ fiksjon inn i et slikt mediebilde? Hva slags fortellinger preger sjangeren, og hvordan kan vi forstå sjangerens økende appell?

I denne artikkelen¹ diskuterer jeg spekulativ fiksjon som særskilte fortellingspraksiser, som eksperimenterer med grensene for det virkelige eller det faktiske på en måte som utfordrer etablerte fortellinger eller forestillinger om verden. Som paraplybetegnelse inkluderer spekulativ fiksjon fantasy, science fiction og eventyr – alle sjangere som innehar elementer av det overnaturlige, fantastiske eller futuristiske (Bing & Bringsværd, 1967; Gill, 2013; Jackson, 1981; Suvin, 1979). Betegnelsen spekulativ fiksjon sammenfaller her med det som science fiction-forfatterne Jon Bing og Tor Åge Bringsværd har kalt fabelprosa (1967). Felles for sjangrene som faller inn under begrepet er at de produserer en alternativ virkelighet, eller bidrar til en alternativ *verdensgjøring* (Hellstrand, 2018). Verdensgjøring betyr, kort sagt, å konstruere et samfunn, å organisere en virkelighet. En annen fellesnevner for både litteratur og visuelle media innenfor denne samlesjangeren på 2000-tallet er tematikker som omhandler klimakrise og kulturkatastrofer, ressursfordeling og teknologibruk for menneskeheten, hvor nettopp spørsmål om (nye) fellesskap, makt, identitet, tilhørighet og deltakelse står på spill (Hellstrand, 2020).

Fra et kultur- og medievitenskapelig perspektiv argumenterer jeg derfor for at spekulativ fiksjon er en høyst relevant fortellingspraksis for pågående politiske og etiske diskusjoner om medborgerskap og vilkår for deltakelse i et samfunn, noe som ofte overses i sjangrenes underholdings-stempel (Gill, 2013). Med min bakgrunn i feministisk kulturteori, er jeg særlig opptatt av hva slags representasjonspolitik, det vil si hvilke føringer og muligheter for å bli representert som finnes, og som alternative verdensgjøringer kan forhandle, fremme eller videreføre. Formålet med artikkelen er å vise hvordan verdensgjøring i spekulativ fiksjon har betydning for verdensgjøring i den virkelige verden. Jeg trekker forbindelseslinjer fra eventyrtradisjonen til moderne eventyr som *Game of Thrones* og videre til nåtidsnær science fiction som *Black Mirror* for å eksemplifisere hva slags verdensgjøringer som kan settes i spill. Gjennom en nærlesning av utvalgte karakterer i seriene som på ulikt vis representerer marginaliserte identiteter og kropp, særlig på bakgrunn av kjønn, seksualitet, funksjonsfriskhet og rase, argumenterer jeg for at spekulativ fiksjon er en etisk og politisk arena hvor spørsmål om representasjon og mekanismer for inklusjon og eksklusjon diskuteres og problematiseres, men også gjenfortelles.

Fortellingspraksiser som verdensgjøring

Fortellingene vi omgir oss med betyr noe for hvordan vi forstår verden og virkeligheten vi forholder oss til. Ifølge den feministiske vitenskapsteoretikeren Donna Haraway (1989) er fortellingspraksiser helt sentrale for hvordan vi oppfatter verden, for hva slags verdensbilde

1. Takk til anonyme fagfeller for konstruktive tilbakemeldinger. Takk også til kollegaer ved institutt for medie- og samfunnsfag ved Universitetet i Stavanger for nyttige diskusjoner om fiksjon, fortelling og media i arbeidet med denne artikkelen, og til Lene Myong ved Senter for kjønnsstudier for nyttige kommentarer. En spesiell takk til Sara Orning, Donna McCormack, Line Henriksen og Aino-Kaisa Koistinen i The Monster Network for alle samtaler om spekulativ fiksjon og fortellingspraksiser over flere år.

vi danner oss og lærer oss: Fortellinger om opphav, fortellinger om kunnskap, og fortellinger om kropp, makt, natur, normer, kultur, historie og relasjoner. Fortellingspraksiser betyr her altså både fortellingene i seg selv, men også hvordan de fortelles og hvem og hva som representeres. Fra et narratologisk perspektiv, er fiksjonsfortellinger heller ikke løsrevet fra våre fortellinger om og oppfatninger av verden. Verdensbyggingen eller verdensgjøringen i fiksjon er en egenartet struktur som eksisterer parallelt med den faktiske virkeligheten (Ryan, 1992; Pavel, 1986), ikke som et avsondret system.

I litteratur, TV, film og populærkultur henger verdensgjøring sammen med (re)presensasjon av karakterer og handlinger, ikke kun med overordnede rammeverk for fortellingen (Ryan & Thon, 2014). Som kulturviter Stuart Hall (1997) har påpekt, er representasjoner meningsbærende og meningsproduserende strukturer. Representasjon inkluderer her både karakterer og hvordan deres sosiale, politiske, ideologiske og historiske kontekst blir framstilt, eller verdensgjort. Litteraturviter Jakob Lothe (2016) peker også på at karakterenes handlinger, følelser og valg utgjør de meningsbærende elementene i enhver verdensgjøring, nettopp fordi det åpner et refleksjonsrom for etiske overveielser i møte med verdensgjøring i fiksjonen. Feministisk litteraturteori og filmvitenskap har på sin side pekt på viktigheten av å problematisere hvem som blir representert, og på hvilke måter (Mulvey, 1975; deLauretis, 1984; Melzer, 2006; Warhol & Herndl, 2009). Slike feministiske bidrag til representasjonspolitisk analyse har de siste ti årene også inkludert andre kroppslige markører enn kjønn og seksualitet, slik som funksjonsnivå, rase og klasse.

Mitt utgangspunkt her er at spekulativ fiksjon har potensial til å gjøre om på etablerte kategorier og representasjonspolitikker, hvor tradisjonelle kategorier og kroppsmarkører forhandles og re-representeres. For Bing og Bringsværd (1967) er det fabulerende og spekulative nettopp en metode for å skrive eller vise fram nye eller uventa muligheter for individ og samfunn (se også de Lauretis, 1980; Hellstrand, 2018). Ifølge R. B. Gill skaper spekulativ fiksjon en «systematisk annerledes verden, hvor hendelser ikke bare skjer på andre måter, men hvor årsaker og sammenhenger fungerer etter andre logikker enn det vi anser som normalt» (2013, s. 73, min oversettelse). I tråd med dette, kan alternative verdensgjøring i spekulativ fiksjon utfordre etablerte fortellinger, normer og sosiale koder. For den postkoloniale filosofen Gayatri Spivak (1988) handler disse logikkene og fortellingspraksisene også om hvordan en forstår premissene for nåtid og potensiell framtid. Spekulative verdensgjøring gjør det dermed mulig å få øye på hvordan vår egen samtid også er bygd opp av spesifikke normer, strukturer og logikker. Med andre ord, spekulativ fiksjon er ikke bare et produkt av samtid eller historisk tid, men også en produsent av vår tids verdensgjøring (Hellstrand, Koistinen & Orning, 2019).

Ettersom spekulativ fiksjon er en voksende del av populærkulturen, er det interessant å se på spenningsfeltet mellom potensialet for forhandling og nyskaping på den ene siden, og etablerte og tilgjengelige fortellinger og verdensgjøring på den andre. Ifølge Gill (2013, s. 78) er slike forhandlinger av en kjent virkelighet verdibasert: verdensgjøring av alternative samfunn henger sammen med etiske og politiske overveielser av både strukturelle vilkår, representasjon og handlingsmønstre. Det er derfor interessant og relevant å spore fortellingspraksiser i sammenheng med representasjonspolitikk i akkurat disse sjangrene fordi det viser fram hvordan verdensgjøring i fiksjonen også henger sammen med verdensgjøring i den virkelige verden. I lys av det som kan kalles en vending mot kompleks historiefortelling i akkurat TV-serieformatet (Mittel, 2015), situerer jeg analysen min i to TV-serier, *Game of Thrones* og *Black Mirror*. Disse seriene er begge spekulative, men har svært ulike fortellingsstrategier. Dette er et bevisst valg for å få fram hvordan verdensgjøring handler om både representasjon og fortellingspraksiser. I det videre tar jeg utgangspunkt i marginaliserte

kropper og identiteter for å vise hvordan spørsmål om verdier, makt og normer er sentrale i spekulative fortellingstradisjoner som en del av den overordnede verdensgjøringen.

Eventyr og virkeligheter

En av de eldste tradisjonene for historiefortelling som vi kjenner til, er eventyrene, en sjanger som har innslag av det overnaturlige og fantastiske. Særegent for eventyrene er at de formidler moral og levereregler gjennom å lage fabulerende fortellinger om skillelinjene mellom det gode og det onde, om å ta riktige valg eller hva man risikerer gjennom å være for grådig, lat eller bortskjemt. På denne måten bidrar de spekulative og fabulerende elementene i eventyrene til å produsere en virkelighet som er relevant for vår egen. Med andre ord, eventyr er verdensgjøring. Et kjent eventyr handler om Rødhette, ei jente som får beskjed om å gå med mat og drikke til sin syke bestemor som bor aleine i et hus i skogen. Rødhette får streng beskjed: Hun må ikke gå vekk fra stien og ikke snakke med fremmede. Men, som vi vet, går Rødhette fra stien og kommer i snakk med en ulv. I god tro forteller hun ham hvor hun skal, noe som ender med at Ulven spiser opp både bestemor og Rødhette. I de klassiske fortellingene er dette enden på visa for Rødhette, men i mer moderne versjoner kommer en modig jeger og redder både henne og bestemor til slutt.

Dette eventyret har en ganske tydelig moral, hvor Rødhettes ulydighet straffer seg. For den feministiske forfatteren Angela Carter er Rødhette dermed et eksempel på at eventyr er normative fortellinger. Med det mener hun at eventyrenes levereregler og moral henger sammen med etablerte maktstrukturer og normer som bevarer tradisjoner og gitte verdier (jf. Gill, 2013). Eventyret om Rødhette, for eksempel, har for Carter en tydelig, og ganske problematisk, kjønnsdimensjon. I et feministisk perspektiv er dette nemlig en fortelling om at det finnes særskilte og strenge regler for hvordan unge jenter skal oppføre seg, og om konsekvensene ved å gå fra den rette sti. De moderne versjonene av eventyret ender også med at både bestemor og Rødhette må reddes av en mann. Carter skrev derfor eventyret litt om, både for å synliggjøre dette normative, og for å lage alternative rammer for moral og levereregler. I så måte åpner hun opp for et annet politisk og etisk handlingsrom enn den tradisjonelle fortellingen.

I Carters gjendiktning blir Rødhette en erotisk fortelling, hvor moralen blir til et etisk valg mellom (tradisjonell) lydighet til familien og å følge begjæret for den ikke akkurat prima svigersønn-karakteren Ulven. Carters eventyrsamling, som heter *Det blodige rommet* (*The Bloody Chamber*), er utgitt i 1979, og har derfor en spesifikk kulturell, historisk og politisk kontekst. Boka kommer som en motreaksjon mot det som av mange på den tida ble oppfattet som foreldede idealer og normer for kvinners oppførsel, særlig i det globale nord. På denne måten adresserte boka en pågående rettighetskamp blant kvinner i Europa og Nord-Amerika for å få rett til å kunne arbeide, rett til prevensjon og bedre kontroll over egen reproduksjon. Denne rettighetskampen forstås ofte i kontekst av det som kalles feminismens andre bølge. Denne bølgen er velkjent innenfor kjønnsforskningsfeltet, hvor utviklingen av kvinners kamp for likestilling ofte deles inn i tre bølger som overlapper hverandre, men som også kan spores historisk (Holst, 2017).²

2. Den første feministiske bølgen, som regnes for å ha vart fra slutten av 1700-tallet til ca. 1950, handler om retten til medborgerskap: retten til å kunne stemme og til å kunne arve. Den andre bølgen, mellom 1960 og 1990, handler om sosiale rettigheter for å muliggjøre en balanse mellom arbeid og familieliv (Widerberg 1996). Her spiller også den seksuelle revolusjon, det vil si endringer i akseptert seksuell utfoldelse og seksualmoral, en viktig rolle. Den tredje bølgen vil mange si pågår nå. Den handler om individuelle rettigheter: retten til å være et selvstendig og fritt subjekt uavhengig av kropp, kjønn, seksualitet og andre forskjellsmarkører. Som #metoo-kampanjen har vist, er slike individuelle muligheter til selvutfoldelse fremdeles ikke selvsagte.

Gjennom å dra veksler på samtidens høyaktuelle politiske problemstillinger i sin geopolitiske kontekst, tar Carter og flere med henne³ den spekulative fiksjonen i bruk for å problematisere at fortellingene vi omgir oss med kanskje ikke er selvsagte eller uforanderlige, men snarere tuftet på sosiale, kulturelle og politiske maktstrukturer. Det interessante er at de også etablerer en forbindelseslinje mellom eventyr som spekulative fortellinger og den faktiske virkeligheten. For Carter er innsikten denne: Hennes kropp, hennes kjønn og de forventningene og normene knyttet til slike identitetsmarkører er ikke naturgitte, men skapt av samfunnets organisering, leveregler og koder for oppførsel på samme måte som man finner det i eventyrene. Hun skriver: «Så snart du innser at du ikke er 'naturgitt', blir du nødt til å finne ut hva som foregår» (Carter & Sage, 1992, s. 189, min oversettelse). Dette sitatet oppsummerer fortellingenes makt, idet verdensgjøringen som ligger i etablerte normer og forståelseshorisonter blir tydelig. Sitatet synliggjør også en kobling mellom fortellingspraksiser i (spekulativ) fiksjon og kunnskapsproduksjon om verden: å vite hva som står på spill i de fortellingene vi (gjen)forteller og omgir oss med.

Men hva slags verdensgjøringer er det som forhandles i vår tids spekulative fiksjon? Seersuksesser på TV, slik som *Game of Thrones* og *Black Mirror*, er spekulativ fiksjon som kan sies å ta i bruk samme strategi som Angela Carter ved å gå aktivt inn i aktuelle politiske og etiske problemstillinger knyttet til deltakelse, representasjon og handlingsrom. I det videre diskuterer jeg TV-serien og det moderne eventyret *Game of Thrones* som et eksempel på hvordan spekulativ fiksjon på samme tid forvalter tradisjonelle fortellingspraksiser og representasjonspolitikker og åpner for produktive refleksjonsrom eller motfortellinger.

Motfortellinger og mulighetsbetingelser i *Game of Thrones*

TV-serien *Game of Thrones* (GoT) er en storproduksjon som har gått sin seiersgang verden over. Basert på romanserien *A Song of Ice and Fire* av forfatteren George R.R. Martin (1996–d.d.), er serien fortellingen om makt, tilhørighet og mulighetsbetingelser for et (mer) rettferdig samfunn (Clapton & Shepherd, 2017; Gjelsvik & Schubart, 2016). Verdensgjøringen i GoT spenner et helt univers, med egne mytologier og strukturer som eksisterer som en parallell eller alternativ virkelighet til vår egen. TV-serien, som går over 8 sesonger og følger utviklingen til fire slekter og deres allierte som alle slåss om tronen, er interessant på mange vis. I et medialt perspektiv er den verdt en egen artikkel som diskuterer forskyvningen fra litterær adaptasjon til tv-serien som premissleverandør for fortellingen. Her er jeg likevel opptatt av hvordan GoT, til forskjell fra mer tradisjonelle eventyr og fantasy-fiksjon som har tydelige helter og skurker, kjennetegnes av sitt store persongalleri og mange fortellerlinjer: det er som om flere stemmer får slippe til samtidig med fortellingene sine. Karakterene er i større grad drevet av følelser og valg enn av klassiske eller fastlåste personlighetstrekk, noe som også bidrar til fortellingspraksiser relevante for etisk og politisk refleksjon om narrative strategier og representasjonspolitikker (jf. Lothe, 2016). Som verdensgjørende fortellingspraksis er dermed serien både i stand til å fortelle verden annerledes i kraft av de logikkene som ligger bak serie-universet, og å vise en konsekvens av hvilke representasjonspolitikker og verdier som reflekteres i serien.

På den ene siden har serien fått kritikk for å reprodusere tradisjonelle kjønnsrollemønstre og (seksuelle) utbyttingsfortellinger (Gjelsvik & Schubart, 2016). Særlig de første sesongenes representasjon av (seksualisert) vold mot kvinner har blitt trukket fram som hen-

3. Ursula K. Le Guin (1969), Joanna Russ (1975), Marge Piercy (1976), Octavia Butler (1979) og Margaret Atwood (1985).

holdsvis både stereotypiske og overdrevne (Gentz, 2016), og som representasjoner som promoter og opprettholder et mannlig (seer)blikk (Frankel, 2014). Et slående eksempel på hvordan et slikt mannlig blikk også blir strukturerende for enkeltkarakterers handlingsrom finner vi i seriens femte sesong, i episoden «High Sparrow» (S5: E3). Her innser karakteren Sansa Stark (Sophie Turner) at hun skal giftes bort til tyrannen Ramsay Bolton (Iwan Rheon) og at hun ikke har særlig mange valg eller alternativer i situasjonen. Det er rystende å se hvordan Sansa forstår at for å få tilbake sin rettmessige familiearv, så er hun prisgitt et system hvor hennes kropp og kjønn inngår i en særegen økonomi. I tråd med Judith Butler (1990) kan vi kalle dette for en (maskulinistisk) betydningsøkonomi, hvor kjønnsroller og kjønne handlingsrom har ulik verdi. For Butler handler dette om at forståelser av kjønn og seksualitet er diskursive: de er meningssystemer, ikke bare materielle størrelser eller sosialt avgrensede kategorier. Representasjonen av Sansa Starks (manglende) handlingsrom i GoT viser med all tydelighet hvordan slike betydningsøkonomier får konsekvenser for menneskene som berøres av dem.

På den andre siden har Valerie Estelle Frankel (2014) trukket fram hvordan GoT også har bidratt til å forhandle tradisjonelle kjønnsroller. Det er særlig gjennom de mange leder-skikkelsene og protagonistene som er kvinner, og ved også å vise mangfold av kvinneroller (se også Ferredays oversikt over populære analyser av GoT fra 2015). Dette øker mangfoldet i representasjonen av kvinner på TV, noe som i sin tur bidrar til å vise fram variasjon innad i den ofte ganske snevre kategorien kvinner på film/TV (de Lauretis, 1984; Gjelsvik & Schubart, 2016; Mulvey, 1975; Mühleisen, 2003; Warhol, 2003). Igjen er episoden «High Sparrow» et godt eksempel, men på alternativ representasjonspolitik: scenen som følger like etter Sansas erkjennelse viser karakteren Brienne of Tarth (Gwendolyn Christie), seriens eneste kvinnelige ridder, som forteller om sine opplevelser med å ikke være helt som andre jenter da hun vokste opp. Hun forteller om systematisk trakassering fordi hun ikke passer inn i betydningsøkonomien: hun er for stor, for stygg, for uegnet til å være hustru og mor i tråd med forventningene til overklassens kvinner i serieuniverset. Men hun forteller samtidig om en allianse med en annen karakter som bryter med den etablerte betydningsøkonomien, nemlig den homofile Renly Baratheon (Gethin Anthony), som hjelper henne og oppfordrer henne til å gi blaffen i plageåndene.

Denne alliansen er viktig, både representasjonspolitisk og som en del av verdensgjøringen i GoT: det finnes flere ikke-normative karakterer som i fellesskap bidrar til å vise fram større variasjon og handlingsrom for både kvinner og menn, og for forskjellige former for seksuell orientering og kjønnsuttrykk. Slike representasjoner og fortellingspraksiser bidrar også til å rette søkelyset mot hvordan etablerte betydningsøkonomier oppvurderer det heteroseksuelle og reproduktive parforholdet, og åpner for en kritikk av det som Butler (1990) med flere har kalt for heteronormativitet (se også Annfelt, Andersen & Bolsø 2008). Dette er i tråd med Josefine Wälivaaras (2018, s. 231) observasjon om en generell dreining i spekulativ fiksjon de siste ti årene, hvor representasjoner av skeive karakterer⁴ har blitt mer vanlig. Likevel, selv om GoT som serie inkluderer ikke-heteronormative og skeive representasjoner, kan det diskuteres om det bidrar til nye verdensgjøringer. De fleste skeive karakterer dør eller hengir seg til heteroseksuelle partnerskap (Halberstam, 2019), noe som reproducerer fortellinger om at karakterer som bryter med normative regimer for kjønn og seksualitet ikke passer inn i verken verdensgjørende meningssystemer eller betydningsøkonomier. På denne måten er det ikke en betingelsesløs inkludering: Skeive karakterer forblir

4. Skeive brukes her som en samlebetegnelse for flere typer av karakterer som ikke passer inn i tradisjonelle og heteronormative kategorier, roller og kjønnsuttrykk (se blant annet Anderssen & Malterud 2013; Eggebø, Stubberud & Anderssen 2019).

på utsiden i kraft av å være unnværlige eller å underkaste seg rådende normer. Videre er det også en potensiell risiko for det (hetero)normative universet at skeive etablerer sine egne allianser slik som det avgjørende møtet mellom Renly og Brienne er et eksempel på.

Betydningsøkonomi og tegnene på kroppen

I tillegg til å blåse liv i representasjonspolitiske diskusjoner om kjønn og seksualitet, har GoT også rettet søkelyset mot representasjon av mennesker med funksjonsnedsettelse. Fra feltet som med en samlebetegnelse kan kalles for *crip-teori* (McRuer, 2006) er en vedvarende kritikk at mennesker med funksjonsnedsettelser kobles til representasjoner av superhelter eller superskurker (Kama, 2004; Ellis, 2014; Grue, 2015), eller til fortellinger om teknologisk og medisinsk helbredelse (Allan, 2013). Begge disse fortellingspraksisene er problematiske fordi de opprettholder en idé om funksjonsnedsettelse som ufullverdige kropper og identiteter som enten framstilles som ikke-helt menneskelige eller som noen som må fikses på. Ifølge Allison Kafer (2013, s. 5), som forsker på funksjonsnedsettelse og science fiction, er dette også koblet til spørsmål om framtid, og hvorvidt det er umulig å forestille seg alternative framtider hvor slike kropper eksisterer (jf. Spivak, 1988, se også Ellis, 2015; Wälivaara, 2018).

I GoT er Bran Stark (Isaac Hempstead) et eksempel på hvordan ikke-normative kropper blir gjort til eksepsjonelle kropper. Etter et framprovosert fall fra et tårn (S1: E1), blir han avhengig av rullestol, men får også mer-enn-menneskelige synske evner. I den andre enden av spekteret er Jamie Lannister (Nikolaj Coster-Waldau) en kropp som fikses på med proteser (så vel som trening og adelige titler), som for å balansere ut funksjonsnedsettelsen det er å miste en hånd. Denne type fortellingspraksiser bidrar til å sementere kropper med funksjonsnedsettelse som noe(n) litt på utsiden av det menneskelige, og disse karakterene blir underlagt det som Robert McRuer (2006, s. 1) beskriver som et system for obligatorisk kroppslig funksjonalitet (se også Ellis, 2014). Slik Wälivaara peker på (2018), er det ofte sammenfall mellom hvordan marginaliserte kropper, slik som skeive og mennesker med funksjonsnedsettelse, representeres og fortelles som en motsetning til det «normale» eller det «normative». I så måte er det en klar sammenheng mellom begrepet om heteronormativitet på den ene siden, og det vi kan kalle funksjonsnormativitet på den andre.

Mye mer kan sies om GoT, men viktigst her er at seriens popularitet har skapt oppmerksomhet rundt spørsmål om representasjonspolitikk og hva slags betydningsøkonomier som (re)produseres. Serien vant en pris for nettopp å bidra til at funksjonsnedsettelse ble satt på dagsorden (Winter is coming 2013). Det er særlig det store galleriet av ulike kvinneroller som får honnør, i tillegg til karakteren Tyrion Lannister (Peter Dinklage). Sistnevnte har fått mye oppmerksomhet fordi han, som en kortvokst skuespiller og rollefigur, får muligheten til å artikulere hvordan han diskrimineres og hvordan han opplever å alltid bli kategorisert som ikke-helt menneskelig eller normal, både i fiksjonsuniverset og utenfor (Ellis, 2014).

Så langt har jeg argumentert for at GoT er et eksempel på hvordan representasjonspolitiske mekanismer kan skape debatt og på den måten bidra til alternativ verdensgjøring både i fiksjonen og utenfor. Det er særlig de helt konkrete forbindelseslinjene mellom ulike kroppsmarkører slik som kjønn og funksjonsfriskhet som er sentrale i seriens verdensgjøring, hvor sammenhengene mellom kropp og andre identitetsmarkører forstås i sammenheng for å vise fram hvordan noen kropper «merkes» mer enn andre, og for å få øye på strukturelle og normative konstruksjoner av likhet (det normative) og forskjell (det marginaliserte). I forlengelsen av Carters eventyrprosjekt er det særlig interessant hvordan serien lykkes med å vise fram at karakterenes handlingsrom avhenger av markører eller tegn på

kroppen (Søndergaard, 2000), slik som kjønn, kropp og funksjonsnivå for et stort publikum. Ved å vise variasjon innad i etablerte identitetskategorier og (kjønns)roller kan GoT fungere som en påminnelse om hva slags verdensgjøringer som ligger til grunn for den faktiske virkeligheten. I så måte åpner serien opp et refleksjonsrom for å diskutere makt, meningssystemer og betydningsøkonomier knyttet til mulighetsbetingelsene for å bli representert og inkludert. Dette kan bidra til økt bevissthet om mekanismene for verdensgjøring, både i fiksjonen og utenfor.

Likevel er det et paradoks at ved å rette søkelyset mot kroppslige kjennetegn, så risikerer serien også å opprettholde et forskjellsfokus. Dette kan i sin tur sies å reproducere en skillelinje mellom det merkede, eksepsjonaliserte og ikke normative subjektet på den ene siden, og et universalisert, umerket subjekt på den andre. Det er for eksempel verdt å merke seg at et overveldende flertall av protagonistene i GoT er hvite mennesker. Hvithet blir dermed et underliggende, og til dels usynliggjort, premiss for å bli representert som et deltakende subjekt i serien⁵. I det videre diskuterer jeg derfor utvalgte episoder av TV-serien *Black Mirror*, som i større grad enn GoT utfordrer strukturer, mekanismer og betydningsøkonomier for verdensgjøring, da særlig når det gjelder spørsmål om rasialisering, kjønn og seksualitet.

Marginalisering og mainstream i *Black Mirror*

I motsetning til den serialiserte roman-fortellingen som trekker seg over flere sesonger i *Game of Thrones*, består TV-serien *Black Mirror* av en rekke enkeltstående episoder. Når jeg likevel velger å lese disse tekstene opp mot hverandre, er det for å synliggjøre at spørsmål om verdensgjøring og representasjonspolitikk løses ulikt, både innad i den spekulative sjangeren, og sjangerens ulike fortellingspraksiser. Med sitt novelle-aktige format, bryter *Black Mirror* med mer tradisjonell historiefortelling på TV, men inngår likevel i vendingen mot det som Jason Mittel har kalt kompleks TV (2015). Hver episode har en avsluttende handling og ulikt persongalleri, men som serie diskuterer *Black Mirror* flere overordnede tematikker knyttet til teknologibruk, sosiale medier og til forhandlinger av identitet, tilhørighet og handlingsrom. I løpet av fem sesonger legges handlingen alltid til nær framtid, og *Black Mirror* føyer seg således inn i det vi kan kalle for nåtidsnær science fiction. Jeg vil trekke fram *Black Mirror*-episodene «Striking Vipers» (S5: E1) og «San Junipero» (S3: E4), som eksempler på hvordan spekulative TV-serier også kan løfte fram tegn på kroppen som sentrale omdreiningspunkt for verdensgjøring gjennom å synliggjøre strukturene som skaper forskjell, snarere enn den merkede kroppen.

I episoden «Striking Vipers» er det et merkbart fravær av hvite karakterer, noe som i seg selv kan forstås som en dekolonial kritikk av etablerte forskjellsstrukturer i spekulativ fiksjon. Som både Adilfu Nama (2008) og Jessica Langer (2011) påpeker, er forestillingen om «den Andre» nært forbundet med rasialiserte betydningsøkonomier, hvor det hvite mennesket representerer det umerkede objektet, protagonisten, sivilisasjonen, mens svarte mennesker er markert som den Andre, den fremmede eller fienden; en trussel mot den etablerte verdensordenen. Fraværet av hvithet i episoden kan dermed forstås både som en synliggjøring av rasialiserte forskjellsstrukturer og en iscenesettelse av en potensiell framtid hvor svart middelklasse utgjør et normativt univers. På den ene siden kan en slik verdensgjøring bidra til å utfordre seiglivede tradisjoner. På den andre siden kan fraværet av hvithet

5. Unntak er den slavegjorte kvinnen Missandei og evnukken Grey Worm, som blir gitt sin frihet av protagonisten Daenerys Targaryen og avanserer til å bli viktige medlemmer av hennes råd. Likevel, Missandei blir henrettet og Grey Worm mister sin posisjon som betrodd rådgiver helt til slutt i serien.

også (re)produsere en betydningsøkonomi hvor det hvite, normative blikket gis mulighet til å trekke seg tilbake for å (fortsett) observere «den Andre» på avstand⁶.

Som Spivak (1988) også har påpekt, står fortellingspraksiser om framtid ofte i ledtog med konstruksjoner av fortid. Dette fører i sin tur til at koloniale og diskriminerende, imperialistiske fortellinger reproduseres fordi premisset for verdensgjøringen hviler på et til dels usynliggjort status quo. Spørsmål om framtid og hva slags framtidsscenarioer som er mulige, henger selvsagt også sammen med hva slags type kropper som kan befolke slike framtidsunivers, og hva slags mulighetsbetingelser som finnes. Et lignende argument finner vi, som vi har sett, også i skeiv og crip teori, hvor heteronormativitet og funksjonsfriskhet får samme universaliserte status (Ellis, 2015; Kafer, 2013; Wälivaara, 2018).

I «Striking Vipers» møter vi ekteparet Danny (Anthony Mackie) og Theo (Nicole Beharie) som lever et etablert middelklasseliv. De har vært kjærester siden studietida, og er for det meste oppslukt av hverdagslivet som småbarnsforeldre. Når Karl (Yahya Abdul-Mateen II), en gammel studievenn og tidligere hybelkamerat av de to, inviterer Danny til å bli med å spille et av deres gamle favorittspill i ny VR-drakt, kolliderer ifølge Darren M. Slade (2019) tradisjonelle institusjoner, slik som (heteronormative) ekteskap og vennskap, med ikke-binære kjønnsforståelser og seksualiteter. I spillet har Karl og Danny hver sin favorittkarakter, den manga-aktige kvinnen Roxette og karatemesteren Lance. Begge avatarene har et asiatiske utseende. I VR-versjonen blir karakterene kroppsliggjort gjennom avatarer, og slåsskampene i spillet er designet for å kunne kjennes på kroppen. Likevel, Karl og Danny, som henholdsvis Roxette og Lance, begynner å ha sex inne i spillet istedenfor å slåss. Dette skaper en identitetskrise, særlig for Danny, som stiller spørsmål ved sin egen heteroseksualitet og sine etablerte relasjoner uten å være i stand til å velge hverken det tradisjonelle, institusjonaliserte hverdagslivet eller seksuell utfoldelse og nærhet i spillet.

The play within the play: å få øye på strukturene for verdensgjøring

«Striking Vipers» er et av mange eksempler på spekulativ fiksjon og særlig science fiction, hvor VR fungerer som en teknologidrevet, alternativ virkelighet inne i den spekulative verdensgjøringen. Dette gir et ekstra lag av verdensgjøring, hvor strukturene for selve samfunnskonstruksjonen kommer til syne – en variant av «the play within the play» (Lothe, 2016). Vi finner en lignende problemstilling i episoden «San Junipero» hvor to skap-lesbiske kvinner, Yorkie og Kelly, møtes i VR-universet San Junipero. Også her er teknologien, og særlig VR, en avgjørende komponent for relasjoner og handlingsrom: det er først i VR at de lever ut sin seksualitet og identitet. I denne episoden er det en klar skillelinje mellom VR og hverdagslig realitet, hvor San Junipero fungerer som et slags spill, et fristed hvor døende og syke mennesker kan tilbringe noen timer som en pause fra institusjonene de lever i. For både Yorkie (Mackenzie Davies) og Kelly (Gugu Mbatha-Raw) er San Junipero et sted hvor de kan unnsnippe heteronormative normer og koder: en friere verdensgjøring enn det den virkelige verden tilbyr.

For Karl, og kanskje særlig Danny i «Striking Vipers» derimot, er det nettopp avgrensningen mellom det virtuelle og det reelle som blir et problem (Slade, 2019). Det seksuelle forholdet som utvikler seg mellom bestevennene Karl og Danny, forstyrrer både spillets alternative virkelighet fordi de også har en intim vennskskapsrelasjon i den virkelige verden, samtidig som det forstyrrer hverdagslivet: sexen i spillet er altoppslukende til det punktet

6. Stor takk til Lene Myong for dette argumentet.

hvor ingen av dem fungerer særlig godt i sine forhold og familiesituasjoner i det virkelige livet (IRL). Spekulasjonen rundt en designet virkelighet, en virtuell virkelighet, i begge disse episodene bidrar til å åpne opp for ny forståelse av at etablerte strukturelle rammer for virkelighet og deltakelse ikke nødvendigvis er gitte og uforanderlige, all den tid det virtuelle representerer et, i mangel på et bedre ord, reelt alternativ til tradisjonell verdensgjøring.

I både «Striking Vipers» og i «San Junipero» gir VR-verdenen en mulighet for en alternativ betydningsøkonomi, hvor skeive liv kan leves uten tradisjonelle konvensjoner og normer for kjønn, kropp og seksualitet. Medievitner James Cook (2019) påpeker likevel at *Black Mirror* problematiserer VR som en enkel løsning. Ifølge Cook, som tar utgangspunkt i episoden San Junipero, løser VR-verdenen ingenting, men flytter samfunnsutfordringene over til et sted der ingen trenger å være ansvarlige eller medmenneskelige ettersom de alle lever på lånt tid. Jeg vil likevel argumentere for at i San Junipero bør betydningen av et fristed hvor tradisjonelle konvensjoner kan kastes over bord ikke nødvendigvis underkjennes, all den tid dette har en spesifikk betydning for skeive liv, hvor fravær av etablerte normer og tradisjoner også betyr andre vilkår for å kunne leve i verden, virtuell eller ei. Når det er sagt, så kan det diskuteres hvorvidt episoden har en lykkelig slutt: både Yorkie og Kelly dør, men velger å lastes opp til et slags virtuelt etterliv i San Juniperos VR-verden. I så måte er episoden et godt eksempel på hvordan vilkårene for kropp som på ulike vis er merket som «andre» har betydning for hva som er et levelig (etter)liv og en framtid.

I «Striking Vipers» er løsningen en annen. VR-verdenen kan ikke adskilles fra hverdagen IRL og episoden avsluttes med et kompromiss: Danny og Karl får møtes som Roxette og Lance en gang i året inne i spillet, og Theo får en dag hvor hun tar av giftringen og går ut på byen for å leke singel kvinne. Å åpne for at hverdagen kan romme (rolle)spillet gir dermed anledning til å ikke bli sittende fast i tradisjoner og konvensjoner for samliv og vennskap, noe Slade (2019) konkluderer med at er å destabilisere grensene mellom institusjonelle og individuelle relasjoner, mellom monogamiet og det mer polyamorøse. I tillegg skaper Karls forskyvning av kjønnsidentitet inne i VR-spillet en uventet synliggjøring av kvinnelig seksualitet, da Karl/Roxette blir helt besatt av å ha sex som en kvinne. Også utenfor spillet er det kvinnene som tar initiativet, noe som konfronterer tradisjonelle representasjoner av kjønn og sex på TV (Mühleisen, 2003). På denne måten flyttes omdreiningspunktet for verdensgjøringen fra normativt strukturere vilkår til alternative forventninger og forståelseshorisonter. Denne forskyvingen har etiske implikasjoner for både representasjonspolitik og for verdiene som ligger til grunn for å fortelle verden annerledes (Gill, 2013; Hellstrand, 2016).

På samme måte åpner demografien i episoden for radikal verdensgjøring. Som nevnt befolkes denne virkeligheten av i hovedsak melaninrike mennesker, både i fiksjonsverdenen og i VR-verdenen. Fraværet av det universaliserte mennesket, det vil si en hvit, heteroseksuell middelklasse mann, gjør «Striking Vipers» til et eksempel på hvordan spekulativ fiksjon forteller verden på alternative måter, hvor mennesker som tradisjonelt sett har vært, og fremdeles er, marginalisert og stereotypifisert i populærkulturen og i vestlige mainstream media gjøres til et selvfølgelig midtpunkt. Her beveger representasjonspolitikken seg fra å inkludere enkeltmennesker til de strukturelle vilkårene for deltakelse, handlingsrom og tilhørighet. Verdensgjøring på strukturelt nivå kan her bidra til å skape ny kunnskap om hva slags verdener som kan være mulige dersom vi utfordrer etablerte konvensjoner, kategorier og normer for hvem som kan fortelle verden, og hvordan.

Spekulativ verdensgjøring som kunnskapsproduksjon

Denne artikkelen har fokusert på sammenhengene mellom verdensgjøring og representasjonspolitik i mainstream TV-media og store, populære produksjoner. Dette er et bevisst valg for å framheve hvordan tilgjengelige og populære TV-serier kan spille en aktiv rolle i forhandlinger av etablerte verdier, kunnskaper og forståelser av verden en lever i og er en del av. Som Nærland (2018) peker på, er fiksjonsmedia en måte å gå i dialog med egne virkelighetsforståelser, men også å la seg påvirke til nytenking. Mitt poeng er at spekulativ fiksjon har en viktig rolle å spille i vår tids medievirkelighet, både fordi den kan sette sammen velkjente verdensgjøringer på utradisjonelle måter, slik som i *Game of Thrones*, eller å gjøre om på tradisjonelle, strukturelle vilkår for verdensgjøringer, som i eksemplene fra *Black Mirror*.

Jeg har argumentert for at spekulativ fiksjon er i særstilling når det kommer til å rette søkelys mot hvordan verdensgjøringer er kontekstuelle og situerte: de (re)konstrueres i tråd med, men også i brytning med, etablerte kunnskapsregimer, normer og kategoriske inndelinger. I så måte er de også en del av kunnskapsproduksjonen i det at de er meningsbærende for hvordan verden kan fortelles og gjøres, slik også Haraway (1989) påpeker. Som eksemplene i denne artikkelen viser, er produksjon eller design av virkelighetens vilkår en aktuell problemstilling, både for Carter på slutten av 1970-tallet (1979), og TV-serier som *Game of Thrones* og *Black Mirror*. Et viktig poeng her er også hvordan TV-serieformatet gir muligheter for å mainstreame eller tilgjengeliggjøre disse spekulative fortellingspraksisene, og som på den måten bidrar til sirkulasjon av motfortellinger og utradisjonelle verdensgjøringer både internasjonalt og i Norge.

Måtene den spekulative fiksjonen utfordrer virkeligheten på, har betydning for hva slags type kropp, sosiale roller, seksualiteter og samfunn som kan representeres. Å fortelle verden er dermed ikke nøytralt, men snarere sammenfiltret med mange av de samme makstrukturene og inkluderings- og ekskluderingsmekanismer som andre samfunnsstrukturer har. I tråd med Angela Carters kobling mellom kunnskap om verden og vilkårene for å leve i den, er spekulativ fiksjon fremdeles høyaktuell som en sjanger som utfordrer etablerte meningssystemer, og som pirker i vår forestillingsevne og i våre fortellingspraksiser. Gjennom slike radikale perspektiver på nåtiden, kan science fiction også synliggjøre premisser og normer for å kunne ta del i et samfunn. Med dette kommer også en etisk dimensjon i det at fiksjonen ikke slutter å stille spørsmål til hvorfor virkeligheten – verden – er som den er, og hva slags betydning enhver oppbygging eller konstruksjon av virkelighet har for ulike aktører i verden. I så måte er spekulativ fiksjon en etisk-politisk arena i kraft av å representere en nødvendig nytenkning om kropp, relasjoner og strukturer, og til å stille spørsmål om hvilke framtider det er mulig å forestille seg, og for hvem.

Referanser

- Allan, K. (Red.) (2013). *Disability in Science Fiction. Representations of Technology as Cure*. New York: Springer.
- Anderssen, N. & Malterud, K. (2013). [Seksuell orientering og levekår](#). Bergen: Uni Research.
- Annfelt, T., Andersen, B. & Bolsø, A. (2008). *Når heteroseksualiteten må forklare seg*. Oslo: Fagbokforlaget.
- Atwood, M. (1985). *The Handmaid's Tale*. Toronto: McClelland & Stewart.
- Benioff, D. & Weiss, D. B. (2011–2019). *Game of Thrones* [TV-serie]. USA: HBO.
- Bing, J. & Bringsværd, T. Å. (1967). Fabelprosa. Science Fiction og dens bakgrunn. *Vinduet* 2, 83–89.
- Brooker, C. (2011–d.d.). *Black Mirror* [TV-serie]. Storbritannia: Channel 4 (2011–2014 & Netflix (2016–d.d.)).

- Butler, J. (1990). *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. London: Routledge.
- Butler, O. (1979). *Kindred*. New York: Doubleday.
- Carter, A. (1979). *The Bloody Chamber*. London: Vintage.
- Carter, A. (1977). *The passion of new Eve*. London: Victor Gollancz Ltd.
- Carter, A. & Sage, L. (1992). Angela Carter interviewed by Lorna Sage. I M. Bradbury & J. Cooke (Red.), *New Writing* (s. 185–193). London: Minerva.
- Clapton, W. & Shepherd, L. J. (2017). Lessons from Westeros: Gender and power in *Game of Thrones*. *Politics*, 37(1), 5–18. <https://doi.org/10.1177/0263395715612101>
- Cook, J. (2019). San Junipero and the Digital Afterlife. Could Heaven be a Place on Earth? I D. K. Johnson (Red.), *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. <https://doi.org/10.1002/9781119578291.ch11>
- De Lauretis, T. (1980). Signs of wa/onder. I T. de Lauretis, A. Huyssen & K. Woodward (Red.), *The Technological Imagination* (s. 159–174). Madison, WI: CODA Press.
- De Lauretis, T. (1984). *Alice doesn't. Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- DeFino, D. (2013). *The HBO Effect*. New York: Bloomsbury.
- Eggebø, H., Stubberud, E. & Anderssen, N. (2019). [Skeive livsløp. En kvalitativ studie av levkår og sammensatte identiteter blant lhbtis-personer i Norge](#). NF-rapport nr. 6/2019.
- Ellis, K. M. (2015). *Disability and New Media*. New York/ London: Routledge.
- Ellis, K. M. (2014). Cripples, Bastards and Broken Things: Disability in *Game of Thrones*. *M/C journal*, 17(5). <https://doi.org/10.5204/mcj.895>
- Ferreday, D. (2015). *Game of Thrones, Rape Culture and Feminist Fandom*. *Australian Feminist Studies*, 30(83), 21–36. <https://doi.org/10.1080/08164649.2014.998453>
- Frankel, V. E. (2014). *Women in Game of Thrones: Power, Conformity and Resistance*. Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Genz, S. (2016). «I'm Not Going to Fight Them, I'm Going to Fuck Them»: Sexist Liberalism and Gender (A)Politics in *Game of Thrones*. I A. Gjelsvik & R. Schubart (Red.), *Women of Ice and Fire. Gender, Game of Thrones, and Multiple Media Engagements*. New York/ London: Bloomsbury Academic.
- Gill, R. B. (2013). The Uses of Genre and the Classification of Speculative Fiction. *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, 46(2), 71–85.
- Gjelsvik, A. & Schubart, R. (Red.) (2016). *Women of Ice and Fire. Gender, Game of Thrones, and Multiple Media Engagements*. New York/London: Bloomsbury Academic.
- Grue, J. (2015). The problem of the supercrip: Representation and misrepresentation of disability. *Disability Research Today: International Perspectives*, 204–218. <https://doi.org/10.4324/9781315796574-24>
- Halberstam, J. (2019). [A \(K\)night of a Thousand Butches](#). *Bully Bloggers*.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.
- Haraway, D. J. (1989). *Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science*. London: Routledge.
- Hellstrand, I. (2016). From Metaphor to Metamorph? On Science Fiction and the Ethics of Transformative Encounters. *NORA – Nordic Journal of Feminist and Gender Research*, 25(1), 19–31. <https://doi.org/10.1080/08038740.2017.1309456>
- Hellstrand, I. (2018). Radikal nåtid: kan vi lære noe av science fiction? I P. Bjerregaard & K. Kverndokk (Red.), *Kollaps. På randen av fremtiden* (s. 197–209). Oslo: Dreyer Forlag.
- Hellstrand, I. (2020). Innovasjon i science fiction: perspektiver på endring og nyskaping. I E. Willumsen & A. Ødegård (Red.), *Samskaping – grensebrytende samarbeid og innovasjon*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Hellstrand, I., Koistinen, A-K. & Orning, S. E. S. (2019). Real Humans? Affective Imaginaries of the Human and its Others in Swedish TV series *Äkta Människor*. *Nordic Journal of Migration Research* 9(4), 515–532.
- Holst, C. (2017). *Hva er feminisme?* (2. utg.) Oslo: Universitetsforlaget.
- Jackson, R. (1981). *Fantasy: The Literature of Subversion*. London: Methuen.
- Kafer, A. (2013). *Feminist, Queer, Crip*. Indiana: Indiana University Press.
- Kama, A. (2004). Supercrips versus the Pitiful Handicapped: Reception of Disabling Images by Disabled Audience Members. *Communications* 29(4), 447–66.

- Langer, J. (2011). *Postcolonialism and science fiction*. London: Palgrave Macmillan.
- Le Guin, U. K. (1969). *The left Hand of Darkness*. New York: Ace Books.
- Lothe, J. (2016). *Etikk i litteratur og film*. Oslo: Pax forlag.
- McRuer, R. (2006). *Crip Theory: Cultural Signs of Queerness and Disability*. Cultural Front. Ed. Berube, Michael. New York/London: New York University Press.
- Melzer, P. (2006). *Alien Constructions: Science Fiction and Feminist Thought*. Austin: Texas University Press.
- Miller, B. (2017–d.d). *A Handmaid's Tale* [TV-serie]. USA: HBO.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: NYU Press.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Mühleisen, W. (2003). *Kjønn og sex på TV. Norske medier i postfeminismens tid*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Nama, A. (2008). *Black Space. Imagining Race in Science Fiction Film*. Austin: University of Texas Press.
- Nolan, J. & Joy, L. (manusforfattere) & Abrams, J. J. (regissør). (2016–d.d.). *Westworld*. [TV-serie]. USA: HBO.
- Nærland, T. U. (2018). Fictional Entertainment and Public Connection: Audiences and the Everyday Use of TV-series. *Television & New Media*, 20(7), 651–669. <https://doi.org/10.1177/1527476418796484>
- Pavel, T. G. (1986). *Fictional Worlds*. Cambridge, MA/London: Harvard University Press.
- Reed, I. & Alexander, J. C. (2015). *Culture, Society, and Democracy: The Interpretive Approach*. London: Routledge.
- Ryan, M.-L. (1992). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ryan, M.-L. & Thon, J.-N. (2014). *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. University of Nebraska Press.
- Sepinwall, A. (2012). *The Revolution Was Televised: The Cops, Crooks, Slingers and Slayers Who Changed TV Drama Forever*. Austin Texas: Touchstone.
- Slade, D. M. (2019). Striking Vipers and Closed Doors. How Meaningful Are Sexual Fantasies? I D. K. Johnson (Red.), *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*, 241–250. Hoboken, NJ: Wiley. [10.1002/9781119578291.ch21](https://doi.org/10.1002/9781119578291.ch21)
- Spivak, G. C. (1988). Can the subaltern speak? I. C. Nelson & L. Grossberg (Red.), *Marxism and the Interpretation of Culture*. London: Macmillan.
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven/London: Yale University Press.
- Søndergaard, D. M. (2000). *Tegnet på kroppen. Køn, koder og konstruktioner blant unge voksne i akademia*. København: Museum Tusulanums forlag.
- Warhol, R. (2003). *Having a Good Cry: Effeminate Feelings and Popular Forms*. Ohio State University Press.
- Warhol, R. & Herndl, D. P. (2009). *Feminisms redux. An Anthology of Literary Theory and Criticism*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Widerberg, K. (1996). *Køn og samfund*. I H. Andersen & L. B. Kaspersen (Red.), *Klassisk og moderne samfundsteori*, 494–514. København: Hans Reitzels Forlag.
- Winter Is Coming. «Game of Thrones Wins Award Honoring Disability Awareness.» *Winter Is Coming*. 22 Oct. 2013. 6 Apr. 2014. <http://winteriscoming.net/2013/10/game-of-thrones-wins-award-honoring-disability-awareness/>.
- Wälivaara, J. (2018). Marginalized Bodies of Imagined Futurescapes: Ableism and Heteronormativity in Science Fiction. *Culture Unbound. Journal of Current Cultural Research*, 10(2), 226–245. <https://doi.org/10.3384/cu.2000.1525.2018102226>
- Yates, H. E. & Hill, T. G. (Red.) (2018). *The Hollywood Connection. The Influence of Fictional Media and Celebrity Politics on American Public Opinion*. London: Rowman & Littlefields.