

High Fantasy

auch im Dt. üblich; manchmal auch: „hohe Fantasy“, „epische Fantasy“

Die Rede von der *high fantasy* entstammt eher Feuilleton und Kritik und ist auch unter Fans verbreitet. Man versteht darunter Filme, die eine durchgängig fantastische Realität entwerfen, die von eigens dafür konzipierten Völkern (vielleicht auch fremdartigen Wesen und sogar Monstern) bewohnt ist, die eigene soziale und politische Strukturen aufweist, die wiederum eigene fiktive Religionen haben und meist magische Elemente enthalten; dramatische Spannungen zwischen Konfliktparteien sind vorprogrammiert. Diese Welten sind meist an diffuse Vorstellungen eines imaginären Mittelalters angelehnt (ähneln so den Filmen der *Sword-and-Sorcery*). Die Geschichten handeln nicht von einzelnen Helden, sondern von Figurengruppen oder sogar ganzen Völkern. Oft erzählen sie von fundamentalen Kämpfen zwischen Gut und Böse. Die Redeweise entstammt der Literaturwissenschaft, verbreitete sich in der Filmkritik angesichts der Welten der Herr-der-Ringe-Trilogie (2000-02, Peter Jackson) und der Folgeproduktionen wie *The Chronicles of Narnia* (2005, 2008, Andrew Adamson) oder *The Golden Compass* (2007, Chris Weitz).

Literatur: Kuznets, Lois R.: High Fantasy in America: A Study of Lloyd Alexander, Ursula LeGuin, and Susan Cooper. In: *The Lion and the Unicorn* 9, 1985, S. 19-35. - Sullivan III, C.W.: 32 High fantasy. In: *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*. 1. Ed. by Peter Hunt. London [...]: Routledge 2004, S. 436-446. - Hanley, Jane: The walls fall down: Fantasy and power in *El laberinto del fauno*. In: *Studies in Spanish & Latin American Cinemas* 4,1, 2008, S. 35-45.

From:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/h:highfantasy-9594>

Last update: **2018/12/21 15:58**

