



*Ringenes Herre*

# Før og efter Tolkien

Fantasy-genren i skiftende medier

Af Jeppe G. Jensen

Fantasy-genren, forstået som en fiktionsgenre, der udspiller sig i et eventyrligt, oftest middelalderpræget fantasiunivers typisk med troldmænd, fabeldyr og fantasi-væsner, har litterære rødder tilbage til fantastiske fortællere som Lewis Carroll (*Alice in Wonderland*, 1865), Jules Verne og H.G. Wells, men især har den rødder, der går næsten tusinde år tilbage - til eventyr- og sagndigtning. J.R.R. Tolkien (*The Hobbit* og *The Lord of the Rings*) og C.S. Lewis (*Narnia*-bøgerne), der kan betragtes som genrens moderne grundlæggere, var filologer med speciale i oldengelsk, og Tolkien interesserede sig samtidig for mytologi. Han følte, at det var en skam at England ikke havde samme litterære arv som for eksempel de skandinaviske lande, Tysk-

land og især Wales, Skotland og Irland. Gennem sine bøger, især *Ringenes Herre* og *Silmarillion*, forsøgte han at skabe en engelsk mytologi svarende til eventyr, folkesagn og mytologi.

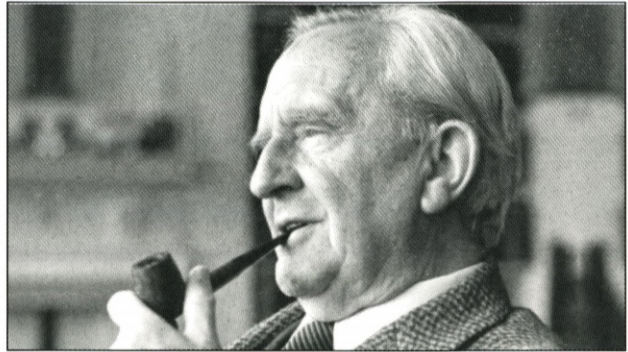
**Den litterære arv.** Den magi, der findes i *Ringenes Herre*, stammer til dels fra oldengelske tekster som *Sir Gawain and the Green Knight*, *Pearl* og *Sir Orfeo*. De omhandler et 'faerie folk', der kan ses som litterære forfædre til elverne hos Tolkien. Det, der fascinerede Tolkien mest var dog lingvistikken, og han har ved flere lejligheder påpeget, at *Ringenes Herre* mere end noget andet skal værdsættes på grund af sproget. Han mente, at folk ikke med vilje havde glemt deres litterære og lingvistiske

rødder, men at de med årene var blevet inkorporeret i vores bevidsthed således, at man kan spore historiske data i sproget.

Tolkiens forbindelse og lidenskab for ældre skrifter kan ses overalt i hans bøger. Således kan alle dværgenes navne fra *Hobbitten* spores tilbage til Snorre Sturlussons Saga (Vølvens Spådom), selve landet hedder Middle Earth (Midgård) og navnet Gandalf stammer fra oldislandsk og betyder Stav-Elver. Ydermere kan forholdet mellem Aragorn og Gandalf forbindes med forholdet mellem Arthur og Merlin som beskrevet i de arthuriske legender. Som Tom Shippey forklarer det i bogen *Author of the Century*, er det vigtigt for en forståelse af Tolkien at huske på, at han var filolog, før han var mytolog, og at han var mytolog, før han var forfatter.

Tolkiens *Hobbitten* blev udgivet i 1937 efter længere tids diskussion mellem Tolkien og forlaget George Allen & Unwin. Stanley Unwin, som Tolkien havde kontakt med, var ikke helt sikker på kvaliteten af bogen, men fik sin 11-årige søn til at læse den igennem. Han roste den som en bog, der 'appellerer til alle børn mellem 5 og 9 år', og så var en moderat succes hjemme, uden at Tolkiens liv forandredes af den grund. Han var stadig far til tre, professor på et anset universitet og underviser og foredragsholder i oldengelsk.

Efterhånden som brevene fra fans blev flere og flere, bad forlaget om en fortsættelse eller mere af samme slags, og Tolkien begyndte at skrive igen. Efter ikke at være kommet nogle vegne i et stykke tid, besluttede han sig for at indsende andre historier, som han havde skrevet, men som ikke omhandlede hobbitter: *Niels Bonde fra Bol*, *Hr. Fryd* og dele af *Silmarillion*. Men Stanley Unwin fortalte ham, at selv om det var udmærket, dog ikke gennemarbejdet, forlangte offentligheden mere



J.R.R. Tolkien

om hobbitterne. Og så begyndte Tolkien at skrive på *Ringenes Herre*.

Der skulle dog gå 16 år, inden den endelig blev udgivet, og igen skete det på grund af Unwin - ikke faderen, men sønnen der også var blevet forlægger. I mellemtiden havde forlaget refuseret *Silmarillion* flere gange, og Tolkien havde derfor skiftet til Collins Publishers, men med skiftet tilbage til George Allen & Unwin udkom *Ringenes Herre* endelig i tre dele i 1954 og 1955. Og derfra tog bogens succes fart. Det har altid været vigtigt for Tolkien at beskrive værket som én bog, ikke en trilogi (han kaldte den selv 'a three-decker'), men ét sammenhængende værk, der af forlagsmæssige årsager er blevet delt i tre. Til at begynde med regnede forlaget ikke med succes, og den udkom i 3.500 eksemplarer. Men disse blev snart udsolgt, og rettighederne blev solgt til USA, hvor forlaget Houghton Miller udgav den året efter. Efter få år blev bogen oversat til adskillige sprog, og den er nu udkommet i mere end 100 millioner eksemplarer. Det gør den til det næstmest solgte enkeltværk i historien, kun overgået af Bibelen.

En anden af fantasy-genrens storer drivkræfter, og samtidig ven af Tolkien, var C.S. Lewis, der udgav den første bog



om *Narnia* i 1950, 13 år efter *Hobbitten*, men fire år inden Tolkiens *Ringenes herre*. Som Tolkien var Lewis en dybt religiøs mand, og kristendommen blev flettet ind i historierne om Aslan, Lucy, Edward og det fantastiske *Narnia*-univers.

De to forfattere brød igennem i en tid, hvor litteratur om myter ellers ikke fik særlig interesse. Men hjulpet på vej af en voksende skare af fans vandt både fantasy og science fiction frem. Fantasy-genren udskilte sig fra de andre genrer ved at bevæge sig i et fiktivt univers, som til dels var bygget på normer fra den tidlige middelalder. Således var universet ikke elektronisk, og der var ingen tekniske våben eller robotter. Derimod var det et univers af magi, fyldt med heroiske bedrifter, onde skurke, drager, sagn-dyr. Det var bygget op omkring meget enkle virkemidler også ofte arketypiske skikkelser.

**Fantasy-litteratur i 1960'erne og 1970'erne.** I USA blev *Ringenes Herre* mere eller mindre revet væk fra hylderne i starten af 60'erne, hvor især hippierne og studerende havde sans for dens historie. For dem stod Frodo og Gandalf som de store helte, der havde mod til at trodse overmagten og kæmpe for, hvad de troede på. Hippie-generationen overgav sig til elverne, 'et smukt folk', der samtidig forsøgte at beskytte naturen og standse industriens fremskridt. Hobbitterne lever et stille og roligt liv, hvor de mest af alt passer sig selv og ikke er bekymret over eller forstyrret af verden udenfor. Elverne gør alt i deres magt for at leve så afsides fra menneskene som muligt og passe sig selv og naturen, som de lever i perfekt harmoni med. Og det var disse synspunkter, som appellerede til hippierne: kærligheden, naturen og det stille liv. Overalt i USA kunne man se graffiti, hvor der stod: 'Gud er død, men

Frodo lever!' Ydermere begyndte en mindre produktion af badges på universiteterne, der krævede at få Frodo eller Gandalf som præsident. Herhjemme gjorde bogen også stort indtryk på 68'er-ungdommen. Således tog beboerne i kollektivet Maos Lyst navneforandring til Kløvedal efter Elronds hjemsted (blandt dem Ebbe Reich Kløvedal og Troels Kløvedal).

Samtidig skete der flere nyskabelser indenfor fantasy-genren, bl.a. Ursula K. LeGuins trilogi om Jordhavet (*Troldmanden fra Jordhavet* (1968), *Atuans Grave* (1970) og *Den Yderste Kyst* (1972)), som blev en af de største succeser efter *Ringenes Herre* og *Narnia*. Det nyskabende i dem var, at det var en opbygning af en ny magisk verden, hvor mytologi og religion ikke var i højsædet, sådan som det var tilfældet med Lewis og Tolkiens bøger. LeGuins bøger tager udgangspunkt i en ung mand, som vil være troldmand, og hele trilogien kan ses som en dannelsesroman, hvor drengen Gæt skal lære at kontrollere sine evner i en indre kamp.

I starten af 70'erne tog flere forfattere genren til sig, men også andre kunstnere. F.eks. indeholder flere Led Zeppelin sange referencer til *Ringenes Herre*, jf. *Misty Mountain Hop*, *Ramble On*, *The Battle of Evermore* og *Over the Hills and Far Away*.

**Fantasy-litteratur i 1980'erne.** 1980'erne markerede en ny drejning for fantasy-genren og står som det årti, hvor genren i sine rene mytologiske form fik sit endelige gennembrud. Bogserier som *DragonLance* (Weiss & Hickman), *Forgotten Realms* (utallige forfattere, startet af de rollespil-lignende *Sværd og Trolddom*-bøger), *Riftwar* (Raymond E. Fesist) og *Belgariad* (David Eddings) slog især igennem hos de unge læsere. Her er det mytiske univers gennemarbejdet, historierne interessante

og karaktererne realistiske.

Ægteparret Margaret Weiss og Tracy Hickman var selv rollespillere og havde spillet et spil med deres gruppe, der hed DragonLance, og som foregår i en verden, der hedder Krynn. De karakterer, de skrev om, var delvist opfundne, men visse nøglepersoner var baseret på karakterer fra gruppen, hvoraf den vigtigste var troldmanden Raistlin.

Gruppen af eventyrere i *DragonLance* er sammensat af flere personer, der er vokset op sammen i en lille by, men har været adskilt i flere år. Temaer som venskab, sammenhold og tillid bliver bearbejdet i de første seks bind, *Krøniker*, hvor kampen mod mørkets dronning (en gudinde) er deres mål. En af de væsentlige ting hos Weiss & Hickman er, at de lod flere af deres helte dø i kampen. Det gjorde de for at understrege vigtigheden i den balance mellem godt og ondt, som skulle oprettholdes. Selv om 'det gode' overvinder 'det onde', er det kun for at opnå en balance i universet. Samtidig med den umiddelbare historie i *Krøniker* formår Hickman & Weiss at inkorporere mytologi og historie fra tidligere tider, nøjagtig som Tolkien gjorde det. Fortsættelsen, *Legender*, blev også en bestseller inden for fantasy-genren.

David Eddings' gennembrudsserie var *Belgariad*-sagaen (som bestod af fem bøger - skrevet 1982-84), og han formåede at skrive lige så hurtigt, som hans publikum fortærede hans bøger. Den blev efterfulgt af *Malloreon*-seriens fem bøger (skrevet 1987-1991). Disse serier gjorde hurtigt Eddings til et af genrens store navne.

Næsten samme historie kan fortælles om Raymond E. Feist, der brød igennem med *Magician* (*Apprentice* og *Master*), der indleder hans *Riftwar*-serie (otte bind

1982-98). Bogen omhandler den unge mand Pug, der finder skjulte kræfter inde i sig selv. Han og vennen Tomas opdager, at de har potentialet til at blive henholdsvis den største magiker og den største krig, der har eksisteret. Seriens navn stammer fra en rift i universet, som åbner sig og hvorfra de fremmede horder strømmer ind i landet.

*Forgotten Realms* er en serie bøger, skrevet af flere forfattere. Hovedtesen bag serien er, at alle kan skrive, så længe handlingen foregår inden for universets fysiske og metafysiske rammer (dog skal de anerkendes af forlaget først). Det er ubetinget den største serie fantasy-bøger, der findes. Det specielle ved den er, at den er baseret på en rollespils-serie, der udkom samtidig. Flere karakterer bliver ofte brugt i både bøger og spil. Emnerne er de samme som i andre fantasy bøger, men forcen ligger i, at litteratur og rollespil samarbejder i udviklingen af universet.

Herhjemme var fantasy-genren mest kendt som et udenlandsk fænomen, indtil Bjarne Reuter i 1985 kom med romanen *Shamran*, hvori en syg dreng bevæger sig ind i et magisk univers gennem et billede på væggen. Drengen Filip får hjælp af tre dværglignende væsener: Doromir, Ffaffner og Leopold, til at slå den onde hersker Ham ihjel. Inspirationskilden er tydeligvis Tolkien, og universet er ikke præget af de store magiske udsving som så mange andre universer. Endvidere er bogen rettet mod en yngre målgruppe og kan, for garvede fantasy-læsere, virke en anelse banal, men ikke desto mindre er den det første egentlige forsøg på en dansk fantasy-bog.

**Fantasy-litteratur i 1990'erne.** I 1990'erne har fantasy-bøger været at finde hos næsten alle boghandlere. Genren er af læserne blevet anerkendt som en spændende





Red Dragon: rollespil-illustration

og udfordrende genre, der har fået en stor almen udbredelse parallelt med genrer som krimi og thriller, om end kritiske akademikere endnu ikke anerkender den som lødig læsning. Markedet er nu blevet utroligt stort.

De to vigtigste personligheder i genren er Terry Pratchett og J.K. Rowling. Pratchett er en slags hofnar inden for fantasy, fordi hans bøger hviler meget på det humoristiske og morsomme, og fordi hans opstilling af det mytiske univers er så komisk (hans verden hviler på fire kæmpe-elefanter, der står på en endnu større

skildpadde, der flyder rundt i det ydre rum!). Hans helte er anti-helte, der skyr al form for kamp og som i bund og grund ikke er særlig gode til det, de laver. Pratchetts serie *Diskworld*, der er fuld af forvrængede billeder af vores egen verden, startede allerede i 80'erne, men hans egentlige gennembrud i Danmark kom først i 90'erne. Pratchett bliver ukueligt ved med at skrive og har opnået kultstatus i stil med Tolkien.

J.K. Rowlings historier om drengen, der blev troldmand, er velkendte i hele verden. Indtil nu har hun skrevet fire bøger om Harry Potter, og verden venter med spænding på den femte, som ventes at udkomme juni 2003. Der er planlagt i alt syv bøger, én for hvert år, Harry tilbringer på troldmandskolen Hogwarts. Bøgerne minder om Tolkiens værk på flere forskellige måder, f.eks. er Harry Potter på mange måder en antihelt, der, ligesom Bilbo og Frodo, tror på det gode i mennesker.

**Rollespil.** Parallelt med fantasys litterære og filmiske udvikling kom rollespil på banen i slutningen af 1970'erne. I 1974 påbegyndte amerikaneren Gary Gygax rollespillet *Dungeons & Dragons*, og flere og flere deltog i denne nye form for teatersport, hvor det handler om at leve sig ind i en rolle i et fantasiunivers. En mere forenklet og mainstream form for rollespil begyndte, også herhjemme, med *Sværd og Trolddom*-bøgerne. Den første udkom i 1984 (1982 i USA), og var opfundet af Steve Jackson, der, sammen med Gygax, var pionér på området. Disse bøger var et simplificeret rollespil, hvor man kun behøvede enkle midler og begrænset kendskab for at forsøge. De 15 bøger var startskuddet til rollespilbølgen.

Udvidelsen af de simple bøger kom i form af selve rollespillet *Dungeons &*



*Dragons*, hvor man var flere rollespillere (ofte mellem fire og seks), og hvor én person styrer spillet (en Dungeonmaster (DM) eller Gamemaster (GM)), dvs. opbygger eller 'lægger' et rollespil, som de andre så skal spille. Forenklet kan man sige, at man har skrevet et eventyr, hvor man så mangler hovedpersonerne. DM slår alle terningekast for 'skurkene' og alle de personer, der ikke er aktive spillere (NPC'ere – Non Playing Characters). Mange eventyr er præfabrikerede af forskellige rollespilfirmaer, hvor geografi, persongalleri, vejrforhold, sociologi, naturløve med mere er inkluderet.

Et rollespil af den klassiske art (*Dungeons & Dragons* og udvidelsen *Advanced Dungeons & Dragons, Rolemaster*) starter med, at alle deltagere skaber en figur på baggrund af syv terningekast. Terningekastene bestemmer figurernes fysiske attributter ('stats'): strength, dexterity, constitution, intelligence, wisdom, charisma og commonliness. Ud fra disse slag har man så skelettet til en person, som man giver navn, tilhørsforhold (hvilken gud man tilbeder) og race (der kan vælges mellem menneske, halfling, dværg, elver og nogle gange half-orc). Når det er gjort, tildeler man sin karakter en klasse (kriger, tyv, ranger, mager (troldmand), cleric (druide eller præst), barde eller en såkaldt multiclass, hvor personen specialiserer sig i flere ting ad gangen).

Man går derefter i gang med selve eventyret og tildeles point (XP – experience points), alt efter hvilke monstre man slår ihjel, hvilken viden man får, hvilken skat man finder, eller hvilke quests man fuldfører. De klassiske rollespil foregår i en verden, som mere eller mindre er bygget op omkring et univers a la Tolkiens blandedt med eventyrelementer.

Op gennem 80'erne steg rollespillenes

popularitet. Betegnende er Spielbergs *E.T.* (1982), hvor Elliotts bror og hans venner sidder og spiller et af de første *Dungeons & Dragons*-spil, der kom på markedet. Gennem 80'erne advarede medierne meget imod rollespil, som angiveligt var farligt for de unge, der måske ikke kunne skelne mellem fantasi og virkelighed. Advarslen gjorde dog kun rollespil mere interessante for de unge.

Der kom flere rivaliserende spil på markedet, ikke kun 'middelalder-spil', men også spil der kørte på nutiden (*Killer*), fremtiden (*Star Wars, Paranoia, Cyberpunk*), i parallelle verdener (*Vampire*) og sågar i tegneserie-verdener (*Toon*). Spillene blev flere og flere, og kun fantasien satte grænser for, hvilke verdener og systemer man kunne spille. Samtidig med den rivende udvikling indenfor spil-genren kom Steve Jackson med et regelsæt kaldet Gurps (Generic Universal RolePlaying System), et system, som alle kunne spille efter. Derved startede en hel ny serie af rollespil, og markedet henvendte sig ikke længere kun til en snæver målgruppe.

En anden stor genre i midt-80'erne er science fiction-rollespillene, der blev populære ikke mindst på grund af forfattere som William Gibson og Philip K. Dick. Gibson lancerede med sin såkaldte *Sprawl*-serie, der omfatter bøgerne *Neuromancer*, *Count Zero* og *Mona Lisa Overdrive*, begrebet *cyberpunk*, dvs. en verden, hvor internettet er i fokus, og hvor man logger på med hele sin personlighed i stedet for terminaler som i dag. Alle fem sanser stimuleres i den virtuelle verden i forhold til den virkelige verden. Endvidere har konglomerater overtaget styringen af verden og magten fordeles mellem dem. Den opfattelse af verden er endvidere reflekteret i film, hvoraf de mest kendte nok er *Blade Runner* (efter Dicks roman *Do*





Warhammer

*Androids Dream of Electrical Sleep*), *Alien* serien og *Johnny Mnemonic*, hvor Gibson selv havde leveret manuskript.

**Magic Cards, Warhammer og live rollespil.** Markedet for rollespil oplevede i starten af 90'erne en mætning (især for de traditionelle spil), og der måtte nye indgange til. I 1992 kom Richard Garfield med Magic Cards (MC), et kortspil med elementer fra rollespil. Man tager 60 forskellige kort, hvori der ligger formularer, 'lande', monstre og magi. Hver spiller tildeles 20 hit points (HP), og kan spille mod enhver anden spiller, der har et sæt Magic Cards. Man trækker syv kort og lægger resten i en bunke ved siden af sig. Man skiftes herefter til at trække et kort op og formålet er at skade modstanderen således at denne mister sine HP. Når man er nede på nul er man død! Man kan spille kort og skade modstanderen indtil ens *mana* for runden er opbrugt. Mana er kilden til magi, og når ens mana er drænet, er det ensbetydende med at man ikke kan bruge mere energi i den gældende runde.

MC eskalerer i løbet af meget få år til at blive en af de mest kendte former for spil, og der afholdes utallige turneringer hvert år. Disse turneringer eksisterer stadig, og

der findes folk, der lever af kun at spille Magic Cards. Også MC har udviklet spilsystemer til flere forskellige verdener, og kortene varierer fra 75-80 kr. for en startpakke med 60 styk til det dyreste kort (Black Lotus, som er et ganske enkelt kort lavet af pap påtrykt med blæk) til cirka 2.000 kr.

Et andet modspil til de traditionelle rollespil er Warhammer. Firmaet Games Workshop havde overlevet 80'erne ved at lave figurer til rollespil. Dette udviklede sig hurtigt, og det blev mere og mere populært at indsætte figurer, når man spillede. Games Workshop lavede så et spil, der fuldstændigt afhang af figurer.

Warhammer, som det kom til at hedde, udkom første gang i 1986. Det udspilles i en fantasiverden, hvor man selv medbringer sin hær (bestående af små figurer), som så skal udkæmpe slag mod andres hære. Som i alle andre rollespil bruges der terninger til at bestemme udfaldet af kampen, men taktik spiller en større rolle end i almindelige rollespil. En del af Warhammer går ud på at farvelægge sine egne figurer. Der spilles også på 'stats' som i de klassiske rollespil, men af en lidt anden karakter. En af de seneste og mest populære trends er Warhammers *40K*, et fremtidsspil, som udspiller sig i år 40.000, hvor alle mulige væsener findes; elvere, dværge, robotter, undead, zombier, skeletkrigere, mennesker, orker, dæmoner, magere, space marines og dæmonjægere.

Endnu en ny tilgang kom i starten af 90'erne, da man gik tilbage til de originale teater-elementer, *live* rollespil. Det ekspanderede voldsomt og er ikke kun en masse teenagere, der klæder sig ud og løber skrigende rundt i Rold Skov hver anden weekend. I England afholdes to gange årligt et rollespil, der gæstes af næsten 1000 rollespillere, primært i aldersgruppen 25-35

år. Det, der her lægges vægt på, er indlevelsen i en anden personlighed i en fremmed verden. *Live* rollespil lægger meget vægt på teaterdelen og troværdigheden, og der opstilles meget specifikke regler for, hvad der er tilladt og ikke tilladt. Selve spillet er opbygget som en naturlig verden med alt, hvad der dertil hører - smede, telmagere, tøjhandlere, bagere, sigøjnere, et juridisk system og et religiøst system.

Desuden er der kommet flere rollespil på markedet, der kan spilles inden for hjemmets fire vægge, hvoraf *How to Host a Murder* er det mest kendte. Det går ud på at man inviterer x antal gæster, hvoraf én har rollen som morderen. Spillet går så ud på at finde ham/hende inden aftenen er forbi. Man skal have en vis del fantasi, idet det er en slags teater, og hverdagen skal ikke indblandes. Man får oplysninger hver eller hver anden time. Til en vis grad kan man kalde det en blanding af teatersport og brætspillet *Cluedo*.

**Tv-serier, tegneserier, computerspil.** En fantasy tv-serie for børn kom første gang med den tegnede *Dungeons & Dragons* (1983-87), på foranledning af Gary Gygax. Den handler om seks teenagere der i en forlystelsespark bliver suget ind i et parallel-univers, hvor de får tildelt en række talenter (Ranger, tyv, barbar/kriger, akrobat/kriger, Cavalier og troldmand) af deres Dungeon Master. Serien blev populær og kørte i fire år. Den var meget primitiv i sit storyboard og udseende, men gav et godt indtryk af de forskellige situationer, man kan komme i som rollespiller.

En mere kendt visuel formidling kom frem samtidig, men som tegneserie, *Elfquest* (på dansk: *Elverfolket*). Den er tegnet og fortalt af ægteparret Richard og Wendy Pini, der startede med at udgive den i månedlige magasiner i USA i slut-

ningen af 70'erne. Den blev overtaget af Marvel som fortløbende tegneserie i midten af 80'erne, og er blevet den kendteste fantasy-tegneserie. Elverne er ikke beskrevet som i Tolkiens univers, de er en del mere aggressive og har samme størrelse som børn. Fortællingen begynder med, at elverne fordrives af menneskene ved en skovbrand, men historien tager episke proportioner da de tvinges ud i det ydre rum og derefter tilbage i tiden. De har særlige talenter såsom evnen til at *sende* til hinanden (kommunikere telepatisk) samt beherske ulve, der bruges som ridedyr og kampfæller. Der lægges stor vægt på de personlige relationer elverne imellem, og på forskellige racer inden for elverne. På deres rejse møder den oprindelige stamme fire andre racer af elvere, som de så blander sig med.

Andre fantasy-tegneserier omfatter *Thorgal* (af Jean van Hamme), *Sandman* og *Swamp Thing* (Alan Moore), *Slaine* (Pat Mills), *Alef Thau* (Alexandro Jodorowsky), *Ridder Goodwill* (Léturgie og Fauche) og den klassiske *Gammelpot* (Thom Roep). Mange af serierne er opbygget som klassiske tegneserier, men tegnerens kreativitet formår at visualisere nye verdener. De mere dystre og mørke sider af menneskets natur er også blevet udforsket, bl.a hos Alan Moore, der er fascineret af menneskets indre, og udforsker dette eksperimentalt mellem virkelighed og myte i *Sandman* og *Swamp Thing*. Begge hælder en smule mod science fiction, idet de finder sted i nutiden og ikke i en mytisk eller svunden tid.

I midt-80'erne kom de første vellykkede forsøg med computerspil i genren. Grafikken var grødet, systemerne udviklede, og egentlig ikke specielt brugervenlige. Men med spil som *Zork* (1982) begyndte en bølge af primitive spil, der var





Ringenes Herre (1978)

præget af meget 'hack'n'slash' (kamp-situationer) og knap så meget rollespil. Spillene blev mere og mere populære, bl.a. *Baldur's Gate*-serien (to originalspil og to udvidelser), *Heroes of Might and Magic* (fire spil), som er en fortsættelse af *Might and Magic* (ni spil), *Diablo & Diablo II* (samt deres to udvidelser), *Eye of the Beholder* og slutteligt de to relativt nye *Neverwinter Nights* og *Dungeon Siege*. Der er også spil, der kominerer science fiction og fantasy som *Tomb Raider*, *Indiana Jones* og *Ringenes Herre*.

Mange fantasy-spil bliver spillet over nettet, bl.a. *Everquest* og *ultima online*. Man opbygger sin egen karakter, der udvikler sig som i regulære rollespil. Derefter bevæger man sig rundt i forskellige lande, som er ejet af andre internet spillere. Dem

allierer man sig med eller kæmper mod. Der er flere store alliancer på nettet, og spillet har kørt i mindst fem år. Det er dog meget svært at komme ind i denne verden, da den er utrolig kompleks. Samtidig er der stadig mange af de originale spillere med, og de har en vis kontrol over nye spillere.

Computermarkedet er nu det mest ekspanderende marked for fantasy.

**Fantasyfilmen.** I 60'erne, hvor fantasy generelt slog igennem, begyndte også filmen at nærme sig genren. Ralph Bakshi, der havde lavet den satiriske *Fritz the Cat* efter undergrunds-tegneserien, kom i 1978 med *Ringenes Herre* som tegnefilm. Det blev desværre kun til et halvhjertet forsøg, fordi pengene slap op, og der blev ud-

kæmpet en strid om rettighederne.

De næste film, der kunne siges at være forsøg inden for genren, var filmatiseringer af nogle af de gamle tekster, som Tolkien hyldede ved *Ringenes Herre*, samt filmatiseringer af nye eksempler på heroisk litteratur. Det var film som *Excalibur* (1981), *Sir Gawain and the Green Knight* (1982), *Conan the Barbarian* (1982), *Krull* (1983), *The Never Ending Story* (1984, *Den uendelige historie*) og *Conan the Destroyer* (1984) samt *Legend* og *Red Sonja* (begge i 1985) og *Labyrinth* (1986). Især Ridley Scotts *Legend* og Wolfgang Petersens *Den uendelige historie* tog verden med storm. Kombinationen af den gode historie blandet med mytologi og sagnvæsener gjorde filmene populære. Genren fortsatte med film som *Ladyhawke* (1985, *Ladyhawke og lommetyven*), *Highlander* (1986) og *Willow* (1988, manuskript af George Lucas), der alle havde mytologi som baggrund, om end *Highlander* havde et samtidigt univers. Richard Donners *Ladyhawke og lommetyven* og Ron Howards *Willow* blev de store succeser. I *Willow* er helten for første gang ikke et menneske. Willow forsøgte, som Frodo, at hjælpe verden mod en ond troldmager, der ville overtage den.

George Lucas har selv proklameret, at *Star Wars*-trilogien ikke ville være blevet til, hvis det ikke havde været for *Ringenes Herre*. Og selv om *Star Wars* foregår i en galakse langt, langt borte, deler den mange træk med Tolkiens univers. Både Frodo (og til dels Bilbo) er som Luke Skywalker helte, der egentlig ikke har meget at se frem til. Men hvor Luke selv opsøger sin skæbne, er Frodo mere tøvende, idet han helst vil blive tilbage i Herredet. De får begge hjælp af en stærk kriger (Aragorn/Han Solo) og en aldrende og fraværende troldmand og åndelig guide, Obi Wan

som død ånd og mentor, og Yoda som den levende samt Gandalf. Med hensyn til det åndelige, ser Frodo ikke Gandalf efter hans fald i Moria, før han redder ham og Sam til sidst, da Mordor er ved at bryde sammen. I *Star Wars* indgår endvidere de episke slag mellem den lille skare af gode, tillidsfulde, loyale frihedskæmpere som i *Ringenes Herre*. De kæmper begge mod den store overmagt. Og hvor Sauron mere er en ånd, er han stadig en stærk figur, der styrer sine tropper som en hærdeet skakspiller. Han styrer Saruman og Denethor gennem Palantiren på samme måde som Kejseren styrer sine tropper mod rebellerne.

*Willow* blev bl.a. en succes, fordi den havde et større budget og flere og bedre special effects end de forudgående. Historien var igen centreret omkring den lille skare frihedskæmpere, der kæmper mod den store overmagt. Willow skal kæmpe mod store mennesker, der er ham overlegne på alle punkter bortset fra hans frihedstrang og fasttømrede tro på det gode i mennesket og verden. Det samme er på sin vis gældende for *Ladyhawke og lommetyven* bortset fra, at Navarre (Rutger Hauer) er menneske. Han er en kriger, der rider ud for at udfordre sin skæbne med en lommetyv og en fortrukken præst som sine eneste hjælpere. En mytologisk fortælling, der også har aner i Bibelens David og Goliath historie. De magiske egenskaber i filmen er forbundet med kirken, hvor biskoppen forvandler Navarre til mand om dagen og ulv om natten, og hans udkårne Isabeau (Michelle Pfeiffer) til høg om dagen og kvinde om natten. Historien fortælles fra et halvhumoristisk synspunkt gennem lommetyven med øgenavnet Musen, der hele tiden er i åben dialog med Gud (som dog aldrig svarer).

Starten på 90'erne så en overgang fra



fantasy til mere science fiction-prægede film, men der var dog et enkelt lyspunkt i *Dragonheart* (1996). Filmen indeholdt ikke meget magi, men var ikke desto mindre et glimrende humoristisk eksempel på genren.

**Harry Potter og Ringenes Herre.** De seneste år har budt på fem bemærkelsesværdige film indenfor fantasy-genren, samt én besværlig og et enkelt forfærdeligt forsøg. Sidstnævnte er den apokalyptiske *Reign of Fire* (2002, *Dragejægerne*), som er bygget på en tynd historie med drager i nutiden, sat i et dystert og mennesketomt England, og dermed nok sagt om den film. Den besværlige film er filmatiseringen af det mest kendte rollespil, *Dungeons & Dragons* (2000). For folk, der ikke er bekendt med fantasy-genren, virker skuespillet overdrevet og karikeret til det ekstreme, men hvis man selv har forsøgt sig med rollespil, genkender man let de typer, der er beskrevet. Jeremy Irons er blevet beskyldt for at være fuldstændig utroværdig som troldmand, men hans rolle som ond mager lægger op til hans alignment (livssyn). Han er gennemført ond og har samme indstilling til livet som Gollum. Han er en meget flad karakter, og er ikke som de udspekulerede skurke, der ellers portrætteres på film eller i bøger.

Filmen er bygget op som et klassisk rollespil set fra spillernes side, og effekterne er gennemførte. Historien er et af de første rigtige eventyr indenfor genren, og blev skrevet i sidste halvdel af 70'erne, hvor man var vant til noget andet. Filmen springer let og elegant over store emner, som ellers behandles symbolsk i mange film i dag, men det skyldes historiens simplicitet. Derved kan man klassificere den som besværlig.

De øvrige film er de to Harry Potter-

film, de to Ringenes Herre-film, som jeg vil komme ind på senere, samt Ang Lees *Tiger på spring*, *Drage i skjul*. De to engelske film er storslåede eksempler på, hvordan genren kan fortolkes og fortælles for børn og barnlige sjæle, og *Tiger på spring*, *Drage i skjul* er et ægte episk drama fra den kinesiske middelalder. Ikke at genren er ny i Kina, men de film kommer sjældent til Europa medmindre de er så smukke som den. Selv om der ikke findes drager eller sagnvæsener i filmen, er den spækket med mytisk indhold i form af sværd, kampscener, heltemod, magi og kærlighed.

Harry Potter-filmene har de sidste to år taget biograf-publikummet med storm. Det er ikke kun voksne i selskab med deres børn, der går ind og ser dem. Filmene er næsten lige så populære alene hos den voksne befolkning, som de er hos de yngste. Det univers, som J.K. Rowling har opbygget gennem bøgerne, er solidt gengivet i filmene, og hendes krav om, at der kun må deltage britiske skuespillere ses af mange som en styrke, fordi bøgerne er en afspejling af det britiske samfund og ikke det amerikanske. Således er der også lagt vægt på en mere overordnet og gennemtankeform for uhygge og spænding end de amerikanske films mere overraskende og hårdtslående effekter. Filmene repræsenterer genren gennem det magiske univers, men også en tilgang til de arketyper, som opretholder og fører genren videre.

Endelig skal det nævnes, at der er et enormt japansk og asiatisk marked for animerede tegnefilm indenfor genren, men de når sjældent et europæisk marked.

**Ringenes Herre – bog og film.** Da verden først fik nys om, at *Ringenes Herre* skulle produceres som film, blev nyheden modtaget med blandede meninger, ikke mindst

på grund af den massive kult. Det var svært at finde en person i den vestlige verden, som ikke havde hørt om bogen eller Tolkien. Da den første reaktion så småt havde lagt sig, fandt verden så ud af at det var den relativt ukendte Peter Jackson, der skulle instruere den. Hans mest kendte film var low budget splatter som *Bad Taste* og *Braindead*, og med det i baghovedet havde mange svært ved at se Jackson som den rigtige instruktør.

Men efterhånden som tiden gik, blev castingen afsløret, og uroen blev erstattet med spænding, som tog til efter at den første trailer blev vist. Traileren viste et dystert univers, hvor hobbitter, mennesker og elvere blev plaget af en ond magt, der forsøgte at overtage Midgård. Det kunstneriske indtryk var umiskendeligt Tolkien'sk, men hvordan hænger filmenes historie sammen i forhold til bogen?

Når man har set første del af *The Lord of the Rings (Ringenes Herre)*, *The Fellowship of the Ring* (2001, *Eventyret om Ringen*), sidder man tilbage med en fornemmelse af, at det var og stadig er et storværk. Jackson skabte en historie, som alle kan følge med i. Selv om historien er ændret visse steder, er det stadig en historie, som folk der ikke har læst bogen kan følge med i.

Der er lagt vægt på, at filmene hver for sig skal give mening, samtidig med at der er lagt stor vægt på universets opbygning. Der er gjort meget ud af at opdele kunsten, arkitekturen, beklædningen og endda våbnene mellem de forskellige folkeslag og racer, der præsenteres. Således er der sat forskellige grafikere på at lave Moria, Kløvedal, Lothlórien, Herredet og Orthanc, hvilket tydeligt kommer til udtryk i filmen. Hobbitterne er klædt i naturrens sensommer- og efterårsfarver med mørkegrøn og brun som de dominerende

farver, mens elverne holder sig til de lyse nuancer af især blå og hvid, nøjagtig som det er beskrevet i bøgerne.

Der er mange ting, som filmene har gjort meget ud af, men en af de essentielle er elverne. Hele deres levemåde, sprog, geografi og arkitektur er visualiseret i tæt samarbejde med Alan Lee og John Howe, som begge er kendte illustratører af Tolkiens værker. At elverne snakker elversprog, Gimli dværgesprog (special edition), er ganske enkelt en rigtig lækkerbisken. Elversproget danner basis for hele Tolkiens univers. Ikke alene stod det som centrum i hans fortælling, men en af baggrundene for at skrive *Ringenes Herre* var at skabe en mytologisk baggrund for det sprog, han selv opfandt. Det er delvist bygget på finsk, som han var meget betaget af, samt walisisk.

Den første film starter med en meget kort opsummering af Ringens historie, hvilket er vigtigt for dem, som ikke har læst bogen. Hermed fortælles hele den myte, der omkranser Ringen, og den illustrerer dens magt over svage sjæle samt det besværlige forhold mellem mennesker og elvere. Filmen fortsætter med at introducere persongalleriet, hvoraf de fleste bygger på arketyper. Derfor ser vi den trofaste Sam lytte med til Frodo og Gandalfs samtale, fordi han føler at Frodo er truet. Merry og Pippin ses først som det komiske, men jordnære par, de er, og Aragorn indhyles i røg for at dække over den, han i virkeligheden er. Ringånderne introduceres med dyster musik som en flok kutteklædte ryttere, hvis gangere er lige så mørke og uhyggelige som deres ryttere.

Og så er der det perspektiv af Midgård, som Jackson har givet Frodo, når han tager ringen på. Verden er bare en skygge af sig selv, og det eneste, der er fokus på, er Ringånderne samt Saurons øje, der bræn-





Ringenes Herre

der og ser alt, hvad der sker i Midgård. Men to af de mest bemærkelsesværdige detaljer, som rigtig fascinerer, er de detaljer, som er tillagt Legolas og hans position som elver. I scenen på Caradhras er han den eneste, der stadig går *oven* på sneen, fordi elvere er så letfodede (og dette er et typisk fantasy-træk). Endvidere ses Legolas springe fra afsats til afsats på trappen ved Khazad-Dum, hvor de andre hele tiden løber på trappen, på vej mod broen. Også dette er detaljer for kendere: Den første detalje er beskrevet i bogen, men det er hoppet i Khazad-Dum ikke, hvilket gør det så meget mere bemærkelsesværdigt.

Men for at vende tilbage til selve historien, er der naturligvis elementer, der mangler i filmene. Der er handlinger eller sætninger, der ændres fra den ene person til den anden. Men dette er gjort med den bagtanke, at hvis elementet er vigtigt, behøves det ikke nødvendigvis tilskrives en specifik person, men kan tildeles en anden. Der er mange replikker, der har flyttet ejermand uden at det ændrer radikalt

på historien. Personerne er skildret så tro mod bogen som muligt, dog med de ændringer, der uundgåeligt må være i en film. Således er Aragorn en anelse ung og pæn at se på for en mand, der nærmer sig de halvfems år, hvoraf størstedelen er tilbragt i vildnisset alene. Men igen er det detaljer, som ikke ødelægger historiens helhed.

En af de store forskelle på bog og film er Arwens rolle. I bogen har Arwen en minimal rolle (hendes navn er nævnt atten gange på de 1200 sider!) og hun tilskrives ikke mange andre kvaliteter end den skønhed, hun har fra naturens side og sin udødelige kærlighed til Aragorn. Således er der faktisk ikke rigtig nogen store kvindelige roller i bogen, hvis man ser bort fra Éowyns symbolske rolle og utrolige gerning ved slaget på Pelennor Fields (*Kongen vender tilbage*) og Galadriel. Tolkiens univers er bygget op omkring broderskabet samt elverfolket og begges ukuelige styrke, og dér spiller Galadriel en stor rolle, men omfanget af hendes rolle er tekstmæssigt beskedent. Men dét er netop

forfen ved bogen, at de mindre karakterer også kommer til deres ret. Der er utrolig mange mindre roller, der er vigtige brikker i det store spil, men det kan ikke gives på film, og derfor er sætninger og handlinger overdraget til personer, som har betydning.

En anden grund til at Arwen spiller en større rolle i filmen er, at det næsten er umuligt at lave så stor en film uden at der forefindes en kærlighedshistorie, som der bruges tid på. Og på denne måde kommer der en lille sidehistorie for Aragorn med. Hver især får medlemmerne af broderskabet deres egen lille historie spundet omkring sig, der adskiller sig fra den egentlige historie. Filmene styrer med sikkerhed publikum igennem de problemer, som et sådant broderskab må have i medgang og modgang, men der mangler lidt nerve. Bogen gør meget ud af at mægle i striden mellem elvere og dværge, men det er desværre ikke kommet igennem i filmene. Legolas og Gimlis venskab er af altafgørende betydning for de to racers fremtid, og aldrig før i tiden i Midgård har der været et lignende venskab mellem de to racer. Hvor Tolkien havde tid til at etablere og gennemarbejde disse sidehistorier og give dem mening og, selv om de var små, få dem til at have betydning, er de blevet fravalgt i filmene til gode for den essentielle handling. Denne går næsten udelukkende på historien om Ringen og Frodo, og hans færd mod Mordor.

Der er en del af historien, som er blevet skåret helt væk i filmen for at give plads til det, som er med. Dette er gjort for at fokusere på handlingen, broderskabet og vennernes rejse. Således blev der ikke plads til hobbiternes første møde med verden uden for Herredet sammen med Tom Bombadil. Ej heller blev der plads til den symbolsk vigtige fremstilling af, hvor-

dan Galadriels elvere nægter Gimli adgang til Lothlórien. Her var det Legolas og Aragorn, som gik ind og mæglede på dværgens veje. Derimod blev der lagt mere vægt på Aragorns rolle i broderskabet i filmen, samtidig med at der blev tegnet et forenklet og lettere fladt billede af Boromir (dette blev dog forbedret i special edition-udgaven). Endvidere er Gimli meget i baggrunden i den første film i forhold til de andre medlemmer af broderskabet. Der blev lagt stor vægt på special effekterne, især i kampsituationerne med særlig vægt på Aragorn og Gandalf.

**De To Tårne – bog og film.** *De To Tårne* er opbygget ligesom *Ringenes Herre*. Der lægges igen vægt på den essentielle historie, men med flere undtagelser og nye historier end bogen beskrev. Der er ingen tvivl om at filmen i sig selv er vellykket og en absolut værdig opfølger til den første, men den har ikke samme slagkraft som den første. Dette hænger utvivlsomt også sammen med det faktum at nerven i den oprindelige fascination er frataget os idet vi genkendende kan se med når broderskabet oplever nye farer. Den første fascination blev ubetinget givet til *Ringenes Herre* og derved kan fascinationen af den anden film virke mindre. Men igen skal filmen roses for dens begyndelse, hvor vi ser kampen mellem Gandalf og balroggen fra en ny vinkel, og derfra følger hele deres kamp. Endvidere introduceres Rohans ryttere, som er præsenteret på samme måde som karaktererne i første film. I forbindelse med dem er der igen arbejdet meget med detaljer (deres visir på hjelmen er et hestehoved). De introduceres som en militær enhed med skarp disciplin, og som et rytterfolk, der har en særlig (magisk) kontakt til deres heste.

Visse dele af filmen bevæger sig dog



væk fra den originale handling, og dette kan der siges både godt og ondt om. Der er ingen kamp mod varger i rejsen mod Helms Kløft, ligesom Aragorn ikke falder under slaget. Dette kan dog forklares med, at hobbitterne og Aragorn i første bog kæmper mod dem, men der var ikke lejlighed til at bruge denne sekvens. Aragorns fald er formentlig blevet brugt for at bygge op til finalen i *Kongen vender tilbage*. Aragorns rolle er den vigtigste for Midgårds fremtid i tiden efter Ringens fald, og der bygges med blandt andet denne historie op til ham som konge. Dog virker det unødvendigt, at han skal *falde*, nøjagtig som Gandalf gjorde det.

Der er heller ingen elvere med buer, der kommer til undsætning i Helms Kløft i bogen, men dette må tillægges et forsøg på forsoning mellem mennesker og elvere. Endvidere er Éomer allerede til stede ved begyndelsen af slaget ved Helms Kløft, men dette kan igen tilskrives de mindre roller, der skal skæres væk eller en forstærkning af de eksisterende roller (Gandalf kommer med Erkenbrand, en af Théodens mindre undersåtter, og hans krigere).

Der er derimod lagt vægt på Frodo og Sams møde med Gollum, men den indre smerte, som Frodo føler i bogen kan ikke gengives troværdigt på film. Det bliver derfor kun til enkelte klip, der illustrerer den kamp, der foregår i ham. Deres historie er desværre blevet afkortet en del, idet den i bogen fylder den ene halvdel af bog II. Deres møde med Faramir er også kraftigt beskåret. Faramir er i bogen skildret som en kriger, der følger sin logiske sans og ikke ligger under for samme pres fra sin far, som Boromir gjorde, men dette er heller ikke gengivet i filmen. Her er han meget lig Boromir og ønsker med det samme at føre Ringen til sin far, men på intet tids-

punkt giver han udtryk for dette i bogen. Tværtimod forstår han Frodos smerte i forbindelse med Ringen, især efter at Frodo fortæller hvad der skete med Boromir, og Faramir vælger at lade Frodo, Sam og Gollum gå videre mod deres egen skæbne ligesom han vil følge sin.

Hvis man ser bort fra denne detalje, er *De To Tårne* stadig en glimrende filmversion af bogen. De nye personer er måske en anelse flade og mere karikerede end de er i deres originale form, men dette er som forklaret nødvendigt. Der er igen lagt vægt på udsmykning og mise en scene i forhold til en total omfortolkning af karaktererne. Visse kritikere mener dog, med en vis portion sandhed, at der er for stor vægt på slaget ved Helms Kløft. Tidsmæssigt optager det cirka en tredjedel af filmen, mens det i bogen kun fylder et enkelt kapitel. Dette er dog igen taget i betragtning af, at en film som denne er skabt for at fascinere og inspirere og, om ikke andet, så er det et af de bedst skildrede slag, der er set på film. Der introduceres nye personer som får altafgørende betydning (den længe ventede Gollum, Faramir, Théoden, Éomer og Éowyn), og de er beskrevet glimrende. Éomer og Éowyn er tillagt den bitre skarphed og reservation, som kan tillades for en familie af nobel æt i så mytisk en fortælling som *Ringenes Herre*. Théoden er portrætteret helt fantastisk og efter hans befrielse fra Sarumans forbandelse er han den konge, som man kender fra bøgerne. Han virker mere egenrådig, men det er igen gjort for filmisk effekt i forhold til den rolle, som Aragorn spiller.

Gollum er et kapitel for sig selv. Han er helt fantastisk lavet, men han formår dog ikke til fulde at være overbevisende som den Gollum, der er beskrevet i bogen. Han er, som de andre, en del mere ensidet og

den indre kamp, som han har kæmpet i 500 år er meget karikeret. Der er ingen tvivl om at han er godt lavet og at de burde have givet Andy Serkis en Oscar alene for besværet, men Gollum har to sider, om end ikke de to sider, som er viderebragt til filmen. Sméagol er den gode side i filmen og Gollum den onde, men i bogen er de to sider af samme sag. Sméagol fordriver Gollum et stykke tid, men kun for at lade ham komme tilbage med dobbelt styrke. Og dette sker kun, fordi længslen efter Ringen rider ham som en mare. Hans eneste ønske er at få Ringen igen, men ikke fordi han vil have den magt, som man kan trække ud af den, men fordi det er hans *dyrebare*. Ringen er, i mangel af bedre, den eneste ven og skat, han har haft i alle de ensomme år under Tågebjergene. Derfor er den drivkraften i hans liv og alt, hvad han foretager sig, gør han for at få den igen. Han er udmærket klar over, at Frodo ikke har tænkt sig at give slip på den, men han håber at han kan vinde hans tillid og derefter få fingre i den.

Gollums lille glædesdans i filmen er en anelse for komisk skildret i forhold til dét, der sker i bogen. Han er glad for at kunne holde til at være én person, men som sagt er Gollum-siden af ham mere eller mindre gemt væk indtil han skal bruges igen. Gollum er måske troværdig som karakter i filmen, men ikke i forhold til den Gollum, som er beskrevet i bogen. Desværre er mange af de detaljer og småting, som sker på hans og hobbiternes rejse desværre heller ikke skildret, og man må derfor forlige sig med de billeder, som man bliver tildelt. Den måde, som historien er fortalt på i bogen giver netop plads til en underlig skabning, som ingen kan, tør eller burde stole på.

#### Litteratur:

- Clute, John & Grant, John: *The Encyclopedia of Fantasy*, London 2000  
 Shippey, Tom: *J.R.R. Tolkien – Author of the Century*.  
 Carpenter, Humphrey: *J.R.R. Tolkien – A Biography*.  
 Tak til William Bjarnø for assistance og information vedrørende rollespil.