

Lord of the Rings
– bog, film, roller, computerspil

Af

Marianne Novrup Børch

&

Anne Scott Sørensen

Mindre Skrifter udgivet af
Center for Middelalderstudier
Syddansk Universitet, Odense
Nr. 22, 2002
ISSN 1601-1899

Indhold:

Forord

af Lars Bisgaard

s.7

Ringenes Herre som Romance

af Marianne Novrup Børch

s.9

Rollespillet i ungdoms- og mediekulturen

af Anne Scott Sørensen

s.30

Forord

Filmatiseringen af førstebindet af J.R.R. Tolkiens trilogi *Ringenes herre*, som i Danmark havde premiere i det sene efterår 2001, har givet anledning til fornyet interesse for det univers, han skabte. Som den store kender Tolkien var af ikke blot engelsk middelalderlitteratur men europæisk middelalderdigtning i det hele taget, har der aldrig været tvivl om, at han i høj grad lod sig inspirere herfra til at konstruere ramme og handling for sin store fortælling. Det er denne inspiration, der er temaet for dette lidt skrift.

I foråret 2002 afholdt Center for Middelalderstudier ved Syddansk Universitet, Odense et eftermiddagsarrangement om brugen af middelalderen, ikke blot hos Tolkien, men også i de rollespil, som er skudt op i kølvandet på *Ringenes herre*. Disse rollespil begyndte i det små i forbindelse med værkets markante andet gennembrud i 1970erne. Tilstrækkeligt mange læsere ville simpelt hen ikke give slip på Tolkiens gennemkonstruerede univers, og lysten til selv at gå ind i det var så stor, at helt nye spilformer så dagens lys. Men hvilke billeder af middelalderen overtog man derved, og hvilke fjøjede man selv til?

Der står ingen hjemlige eksperter til rådighed, som i dag kan give et nøjagtigt svar herpå, men vi fandt, at der i hvert fald var forskere, som kunne levere ny viden om selve karakteren af Tolkiens trilogi samt om rollespillet som fænomen. Auditoriet den 13. marts var propfuldt. Det var studerende fra alle mulige fag og mestensdels studerende, som vi aldrig havde set til arrangementer om middelalderen før. Det var herligt. Det var dette signal, som gav os modet til at gå skridtet videre og offentliggøre de inspirerende oplæg fra henholdsvis Marianne Børch og Anne Scott Sørensen. Herfra skal der lyde en stor tak til de to for deres tilsagn samt ikke mindst deres hurtige aflevering.

Middelalderen har de seneste årtier nydt stor bevågenhed. I dag bygger mange nye studerendes opfattelse af middelalderen ikke på viden fra lærebøger i gymnasiet men fra tankegods fra Tolkien og oplevelser fra rollespil, de har deltaget i. Sådan er det, det kan man lige så godt se i øjnene. Vi håber, at vi med dette lille skrift kan være med til at motivere til udforskningen af moderne brug af middelalderen.

Lars Bisgaard

Formand for Center for Middelalderstudier

Rollespillet i ungdoms- og mediekulturen¹

af

Anne Scott Sørensen²

*Det er en avanceret form for spil på en måde,
og så på en anden måde (er det),
ja, som at læse en bog
eller som at være skuespiller (Aske 16 år)*

J. R. R. Tolkien har ikke bare haft afgørende indflydelse på en litterær genredannelse (fantasy), men også inspireret en omfattende ungdoms- og mediekultur og ikke mindst dannet baggrund for et helt nyt medie, nemlig rollespillet.

Til forskel fra de fleste andre medier, der indgår i den aktuelle og potentielt globale børne- og ungdomskultur, men i lighed med computerspillet, har fantasirollespillet indbygget en bestemt brugssammenhæng som leg eller spil. Som den sammensatte engelske betegnelse "fantasy-roleplaying-game" angiver, så er det både et fiktionsmedie, der i udgangspunktet er inspireret af Tolkiens forfatterskab (fantasy), en fri og fantasibaseret leg med roller og rammer (play) og et systembaseret spil med brug af terninger (game).

Hvad er rollespil?

Det er nok stadig de færreste, der rigtigt ved, hvad rollespil egentlig går ud på. Der findes da også flere forskellige former, som det kan være svært for udenforstående at skelne imellem. Den type rollespil, der skal fokuseres på her, er det, der i nogen sammenhænge netop for at skelne også betegnes fantasirollespil, bordrollespil eller eventyrspil. På dansk - og skandinavisk - er den engelske betegnelse "fantasy-roleplaying-game" nemlig lidt uheldigt blevet oversat til den forkortede betegnelse "rollespil", hvilket blandt andet skyldes, at vi kun kan skelne helt overordnet mellem leg og spil, mens man på engelsk også kan bruge betegnelserne "play" og "game" til at skelne

¹ Artiklen er oprindeligt trykt i Sørensen 2002.

² Anne Scott Sørensen er lektor ved Kulturstudier, Syddansk Universitet, Odense.

mellem forskellige former for spil. At tale om ”rollespils-spil” ville for os være en tautologi, men på engelsk angiver den dobbelte term, at der er tale om en kombination af rollespil (play) og regelspil med brug af terninger (game). Og det er netop i denne kombination, at rollespillet kan forklares: det er både ”play” og ”game” i en ganske særegen blanding - og dertil ”fantasy”.

Det kan bedst illustreres ved at foretage en sammenligning med de øvrige spilformer, der er fremkommet i de senere år, og som til en vis grad er forbundne med rollespillet både som produkt og i en brugssammenhæng. På den ene side har rollespillet lighedspunkter med det såkaldte live-rollespil, der ligger tæt op ad drama og teater, men som regel foregår udendørs med et helt landskab eller et helt by-kvarter som kulisse - heraf betegnelsen ”play”.³ Forskellen mellem live-rollespil og drama og teater ligger bl.a. i rollespillets simple figurer og i forløbets relative åbenhed samt i fraværet af et publikum. I den forstand minder live-rollespil om de gamle landskabs- og rollelege blandt børn: cowboys og indianere, politi og røvere, men også far-mor-børn osv. I fantasi-rollespillet foregår alting dog stille og roligt i en mindre gruppe omkring et bord, idet scener, kulisser og handling udelukkende opbygges gennem en kollektiv fantasi med sproget som eneste redskab. Denne dimension af rollespillet svarer til det, der inden for moderne legeteori med afsæt i antikkens begreber benævnes de mimetiske legegenrer: den fiktive/dramatiserede gestaltning af virkeligheden.⁴

På den anden side ligner rollespillet de mange nye bræt-, figur- og kortspil, der er kommet på markedet, og som alle rummer et element af rollespil, ligesom allerede et spil som *Matador* gjorde, men som primært er abstrakte, regel- og systembaserede spil. Eksempler på sådanne spil er det især blandt lidt yngre unge eller store børn populære kortspil *Magic*, det mere krævende og derfor til et ældre publikum appellerende brætspil *Blood-Bowl* eller figurspillet *Warhammer*. I fantasi-rollespillet er der i princippet hverken kort, bræt eller figurer, men derimod ofte et temmelig kompliceret regelsæt og et yderst differentieret pointsystem, der administreres gennem brug af terninger - heraf betegnelsen ”game”.⁵ Denne dimension af rollespillet modsvarer det, der inden for legeteorien betegnes de agonale legegenrer, og som omfatter agon (konkurrence og kamp) og alea (held).⁶

Det er imidlertid det tredje element i den engelske betegnelse, ”fantasy”, der holder de to øvrige spilleelementer, rollelegen og regellegen, sammen. På engelsk kan ”fantasy” både betyde fantasi i al almindelighed samt

³ jf. Grasmø 1998.

⁴ J. Huizinga 1993/1939, R. Caillois 1982/1958.

⁵ jf. også C. Johansen og E. Swiatek 1991.

⁶ J. Huizinga 1993/1939, R. Caillois 1982/1958.

henvise til genren Fantasy, der i dag går på tværs af medier, men som har sit udspring i forfatteren J. R. R. Tolkiens litterære univers. Vi har ikke et tilsvarende ord, ligesom vi ikke har nogen tilsvarende genrebetegnelse, i stedet bruger vi omskrivninger som eventyr, fantastisk o.lign. ikke ganske dækkende udtryk. Det er formodentlig baggrunden for, at dette element i den engelske betegnelse "fantasy-roleplaying game" er udeladt i den gængse oversættelse, der kort og godt er blevet til rollespil. Men derved går den vigtige præcisering tabt, at der er tale om en kollektivt etableret fantasi, der ikke bare er sprogligt formidlet, men også narrativt forpligtet. Heri har rollespillet lighedspunkter med den levende fortælling ("oral literacy") og den litterære fiktion. Men det *er* netop også ganske anderledes fordi fantasi og fortælling her kobles med henholdsvis rolle/interaktion og regel/system.

Idet rollespillet sammenfører tidligere legegenrer inden for en ramme af levende fortælling opstår der, en senmoderne hybrid.⁷ Hvad kendetegner nu denne nye hybridform? Ja, for det første, så mener jeg, at de forskellige dimensioner må genbeskrives inden for en senmoderne (multi)mediekontekst som henholdsvis en interaktiv (rolleleg), en systemisk (regelleg) og en æstetisk (fortælling) dimension. For det andet, så må der derigennem opstå noget nyt, en slags fjerde kvalitet, og det er den, jeg vil forsøge at nærme mig her.

Rollespil som produkt

Men hvad er et rollespil, rent konkret. Ja, til grund for rollespillet ligger altid et bestemt koncept, der er materialiseret i følgende dele:

1. En såkaldt kampagne, dvs. et univers eller en verden af fiktiv karakter, der er konkretiseret i et persongalleri, et miljø, en konflikt m.v. Kampagnerne findes beskrevet i en omfattende serielitteratur bag spillene, for de første rollespil, *Dungeons and Dragons* (AD) (1974) efterfulgt af *Advanced Dungeons and Dragons* (AD&D) (1977), vedkommende i serien *Dragon-Lance* - med et hav af subserier forfattet af et kollektiv under ledelse af Margaret Weis og Tracy Hickman i de sidste 10-20 år. (A)D&D er oprindeligt udsprunget af Tolkiens litterære univers, men siden har nye rollespil taget afsæt i andre medieskabte fiktive universer, og der tegner sig i dag en række grundgenrer inden for rollespillet, som også ses inden for en række andre medier: fantasy, horror, science-fiction/cyber-punk m.v. Disse genredannelser er afgørende for den aktuelle profilering af såvel markedet som brugerne.

⁷ Kanzasack 2002.

2. Et såkaldt regelsæt, der omfatter et scenarie og et regelsæt, som f.eks. det allerførste fantasy-spil (*A)Dog D* (1974/77), et horrorspil som *Vampire* (1992) eller et cyberspil som *Cyberpunk* (1990/1993). Scenariet er et udsnit af en kampagne, der er udformet som en slags lokal historie eller et subplot. I scenariet står plottets realisering i et handlingsforløb stadig relativt åbent, men der kan skitseres forskellige muligheder i form af såkaldte flow-charts, der er en form for narrative modeller, der følger genrens traditioner.
3. Som del af regelsættet findes et regelsystem med personark og pointsystemer, der første gang tages i brug, når spillerne, inden spillet går igang, skal designe de såkaldte spilpersoner og udstyre dem med egenskaber, færdigheder, artefakter m.v. Derefter tages de i brug, hver gang det skal afgøres, om spillerne kan effektuere deres intentioner og lade spilpersonerne udføre bestemte handlinger. Til dette brug er hver spiller udstyret med et sæt terninger (ofte op til 10-12 terninger, der hver især kan have fra 6 til 20 sider!), der bruges igen og igen og tillægges næsten magiske kvaliteter - for det er dem, der er med til at afgøre såvel den enkelte spilpersonens skæbne som det samlede handlingsforløb.

Til de kommercielle koncepter hører udover regelsættet ofte en række hjælpemidler i form af forskellige håndbøger for såvel spillere som spilledere, hvor regelsæt og pointsystemer raffineres. Hertil kommer diverse kataloger, som kan bruges til at udvælge forskellige typer af udstyr til de såkaldte spilpersoner fra alkymistiske væsker til cyber-wear.

Rollespil som proces

Når spillet udføres, styres det af en såkaldt spilleder, der fungerer som en form for overordnet story-teller, instruktør og dommer. Spillederen er på forhånd udstyret med en indsigt i det pågældende scenarie og regelsæt, som spillerne ikke har. I de tilfælde, hvor der er tale om selvavede spil, hvilket bliver stadig mere almindeligt, er det ofte spillederen selv, der har skrevet scenariet og eventuelt også valgt eller konstrueret regelsættet. Det er altså spillederen, der igangsætter spillet efter at have introduceret de centrale elementer i plottet. Herefter afgøres det fortsatte handlingsforløb af samspillet mellem spillederen og spillerne og mellem spillerne indbyrdes, afbrudt af terningekast, når udfaldet af et konkret tiltag skal afgøres - kan den og den person f.eks. dræbe dragen / nå at lukke kisten inden det første morgenlys / hacke sig ind på et computernetværk etc. Til hver handlingssekvens hører således et eller flere terningekast, hvor spilpersonernes grundpoint kombineres med det aktuelle terningenslag i højst komplekse udregninger.

Spillet veksler undervejs hele tiden mellem (mindst) tre rammer eller kontekster. Den inderste ramme er et direkte aktør-niveau, hvor spillerne er helt inde i spillet og i hver deres spilperson (spillederen kan også optræde som bipersoner) (Eks.: "Her er helvedes mørkt, hvad gør vi?"). Den midterste ramme er et berettende niveau, hvor spillerne er i spillet, men uden for deres spilpersoner som en slags medfortællere, idet de i enten 1. eller 3. person refererer deres handlinger (Eks.: "Så prøver jeg/X, om jeg/X kan tænde en tændstik"). Den yderste ramme er et meta-fiktivt eller forhandlende niveau, hvor spillerne er uden for spillet, men stadig inden for selve spilsituationen, idet et bestemt initiativ f.eks. forhandles med spillederen (Eks.: "Har jeg hurtighedspoint nok til det? Kræver det et terningslag?"). Hertil kommer yderligere i hvert fald én eller to rammer, hvori man dels kan diskutere regelsættets fortolkning, dels kan træde helt uden for spillet og begynde at joke, gamble etc. Endelig kan hver ramme indbefatte forskellige positioner: spillernes og spillederens er således ikke den samme inden for rammerne, idet spillederen f.eks. kan påtage sig flere (bi)roller i spillet og spillerne henvende sig henholdsvis til hinanden og til spillederen.

Beskrevet på denne måde har rollespillet igen mange ligheder med sociale rollelege som far-mor-børn og landskabslege som politi-og-røvere eller forskellige former for kollektiv fortælling. Men forskellene er samtidig følelige, idet rammerne på én gang er blevet mere formaliserede og mere fri. Regelsættet er blevet et komplekst system, spillederen er blevet formelt udnævnt, scenariet og spilpersonerne er blevet kortlagt, og det hele holdes sammen af bestemte æstetiske genreformater. Heri ligger forudsætningerne for *en anden* frihed og dermed *en anden* form for originalitet end i de ritualiserede legeformer.

Leg, spil og æstetisk kultur

Men hvordan opfatter de unge brugere selv rollespillet? Hvad er eksempelvis et godt rollespil? Det har jeg spurgt en række spillere om i forbindelse med en kvalitativ undersøgelse, som jeg i anden sammenhæng har foretaget. Nogle af de svar, jeg fik, lød:⁸

“Det er, hvor alle tingene de simpelthen har matchet, spillemesteren har lavet et godt stykke arbejde, der har været en god idé med det, og vi spillere har tacklet problemerne..., og vi har fået det bedst mulige ud af det, og vi har fået løst det hele og er kommet ud af situationen. Altså

⁸ Interviewene blev foretaget i forbindelse med et forskningsprojekt om unge og rollespil ved Center for Ungdomsmedier i 1996-1997 (jf. Sørensen 2002)

det vigtigste er, at vi har haft det sjovt, men det hænger ligesom sammen.” (Aske 16 år).

“Det er jo den måde, man spiller sammen på, det er det samme som at stå på en scene sammen med sine kammerater og skulle spille et skuespil og mærke, hvordan det hele / man arbejder sammen, stemningen i det hele, det er det samme her, man kan mærke adrenalinet og man har det godt med hinanden, fordi man ved, at sådan her skal det bare gå - samtidig med at der bliver fortalt en god historie.” (Sune 16 år)

“Ja, det er nok det, det skal nok køre sammen, man skal kunne mærke, (at) man virkelig arbejder sammen (...), så får man også en god følelse, når man dræber “den onde” - det er nok stemningen, altså den gode stemning, der er.” (Jacob, 15 år)

”Men det afhænger jo også meget af spilsystemet (...) Hvis der er et godt spillesystem (...) så er det et godt spil (...) det skal ligesom være, altså ja opfindsomt” (Jacob, 15 år)

Det, de unge spillere peger på i disse citater, det er den kvalitet, der opstår i de øjeblikke af samstemthed, hvor de forskellige spildimensioner spiller sammen og understøtter hinanden. Eller sagt med andre ord: den gode oplevelse er betinget af, at rollespillet som en enhed af noget æstetisk, noget socialt og noget systemisk kan fremstå som unik form.

I den tætte sammenknytning af det æstetiske, det sociale og det systemiske ligger der igen på én gang noget fra andre legeoplevelser genkendeligt og noget *andet*, som det kan være meget svært af begrebsliggøre. Lad mig derfor kort skitsere, hvordan legeoplevelser hidtil er beskrevet inden for den moderne legeteori af henholdsvis J. Huizinga og R. Caillois.⁹

Den ungarnske filosof og antropolog Huizinga¹⁰ er en af dem, der med afsæt i klassisk legeteori, bl.a. Platon, har beskæftiget sig med legens væsen. Han fremhæver legen i kulturen og kulturen i legen og hæfter sig ved legens æstetiske karakter som en kreativ omgang med sprog, tegn og symboler. I princippet lader Huizinga dette gælde alle former for leg, altså både de mimetiske og de agonale legetyper, men det er netop et punkt, hvor han er uklar. Legen er, ifølge Huizinga, generelt set ligesom kunsten kendetegnet ved at være sit eget formål eller rettere ved ”det formålsløse formål”, sådan

⁹ Huizinga 1939/1993 og Caillois 1985/1958.

¹⁰ Huizinga 1939/1993.

som det defineres inden for æstetikken af I. Kant og er overført på legen af F. Schiller. Det betyder, at legen i lighed med kunsten ikke har noget mål udover den skabende aktivitet, der er kendetegnet ved en stræben mod form, og som kræver et vist niveau af æstetiske kompetancer, hvilket igen kræver en social konsensus.

Schiller¹¹ betragter legen som en indgang til den æstetiske kultur eller dannelse, der er defineret strengt filosofisk og også elitært af Kant. Men legen både kan og skal, ifølge Schiller, kvalificeres gennem en æstetisk opdragelse. Omvendt ser han i den for ham seriøse beskæftigelse med kunst, den 'rigtige' æstetiske kultur, også det legende menneske. Det spørgsmål, han rejser om æstetisk opdragelse og dannelse, om kimformer og mere æstetisk udviklede æstetiske smags- eller fortolkningsfællesskaber forekommer at være aktualiseret af de nye elektroniske medier og af deres rolle og funktion i børne- og ungdomskulturen.

Med brug af den æstetiske teori kan man måske sige, at det formålsløse formål også i rollespillet ligger i det overraskende fællesværk, som et spil eller snarere de særligt intense momenter af et spil kan udgøre. Meningen ligger her i de pludselige mønstre, der giver form til kaos og gestalter en anden orden end dagligdagens eller 'virkelighedens'. En æstetisk orden, der opstår i det sublime nu, hvor individ og gruppe går op i spillets over-individuelle enhed. Skal man følge de unges spilleres udsagn, så kan de i og for sig sagtens dækkes af en sådan forståelse. Dog understreger de, at en sådan 'orden' kun opstår momentant, og den sublime oplevelse kan ifølge spillerne lige så vel ligge i den uventede detalje, i det overraskende udtryk, den absurde handling, de inter-mediale henvisninger - alt sammen forhold, som Schiller ville have betragtet som fragmenteret meningsløshed.

Ifølge den franske socialantropolog Caillois¹² handler legen om at gestalte kulturelle temaer i enten mere ritualiserede og regelbundne (det traditionelle samfund) eller mere åbne og dynamiske (det moderne samfund) former. Hans kriterier for legen er, at den skal være fri/valgt, klart adskilt i tid og rum, uproduktiv, reguleret og "fiktiv" (en "anden" bevidsthed). Hans særlige interesse er tilbagevendende og kendte folkelige begivenheder som karneval, markedsfester og cirkus (igen de mimetiske legegenrer). Ifølge Caillois er det, der kendetegner disse former, at der etableres et spil mellem den "første" og den "anden" virkelighed eller bevidsthed gennem henholdsvis den ekstraordinære situations "hvis nu" og maskens "som-om". I forlængelse heraf kan hele den sofistiskerede rammeopbygning og positionering i rollespillet forstås som et komplekst og dynamisk spil mellem virkeligheder/bevidstheder, som et stykke af vejen

¹¹ Schiller 1795-96/1996.

¹² Caillois 1958/1982.

som nævnt kan genkendes fra andre moderne rollelege. Gregory Bateson¹³ har videreført Callois' betragtninger omkring roller og rammer i forskellige legeformer og påvist, hvordan de ved at gestalte en given kulturs grundlæggende etik og fortællinger om sig selv kan fungere (re)socialiserende, men også som utopiske udkast for det endnu ikke mulige. Callois' teori modsvares desuden af ideer om social interaktion som performance hos eksempelvis E. Goffman eller som sprogspil inden for lingvistik og sprogfilosofi fra L. Wittgenstein over J. L. Austin til J. Derrida.

Alt sammen noget, der også er vigtigt i rollespillet, idet dets unikke karakter dog må søges dels i den systemiske konstruktion af "masken" og "den anden virkelighed", dels i forpligtetheden på æstetiske formater med basis i medie- og populærkulturens genrebestemte narrativer: fantasy, horror, cyberpunk etc. Det er denne på én gang systemiske og æstetiske forpligtethed og samtidig den mulighed, der ligger i den enkelte spilsituation for selv at ændre 'formatet', der gør, at rollespillet adskiller sig fra de ritualiserede legeformer, som dem både Huizinga og Callois beskriver.

Når man skal forsøge at forstå rollespillets på én gang universelle og unikke kvalitet, kan man forsøge at rette blikket andre steder hen, f.eks. mod en række psykologer, som har beskæftiget sig med relationerne mellem leg, spil, sport og forskellige former for professionsudøvelse og sat dem i forbindelse med kunstnerisk udøvelse. Adfærdspsykologen M. Csikszentmihalyi¹⁴ fokuserer eksempelvis på den mestningsoplevelse ("flow"), der kan opnås gennem den suveræne udøvelse af et afgrænset repertoire af intellektuelle og kropslige færdigheder ved at samle dem i et formbestemt udtryk. Noget, der er fulgt op af den norske medieforsker og socialantropolog A. Johansen,¹⁵ der taler om leg, spil og sport som en suveræn mestring af kulturelle skemaer og sociale scripter og om, at moderne leg og sport handler om at kombinere dem på nye måder, indføre nye elementer og derigennem forny udtrykket. Johansen mener, at det er karakteristisk for modernitetens æstetiske kultur, som den f.eks. udfoldes inden for sportens verden, men også i omgangen med kunsten og ikke mindst de moderne medier, at der eksperimenteres med de kulturelle skemaer og sociale scripter på en måde, så de både perfektioneres og distanceres. En sådan suveræn formbeherskelse kalder han "gratie", idet han præciserer, at den er forankret i en konkret menneskelig handling, men ofte kan være både teknisk og videnskabeligt funderet og i stigende grad netop

¹³ Bateson 1978.

¹⁴ Csikszentmihalyi 1975.

¹⁵ Johansen 1996.

er det. Johansen overvejer på, hvornår der sker et kvalitativt skred som følge af legens tekno-videnskabelige formattering - hvornår legen med andre ord bliver til andet og mere end leg og derigennem selv transformeres. Det er netop sådanne spørgsmål, jeg mener de nye spilformer aktiverer. Johansens eget eksempel på en gennemgribende refiguration af legen hentes fra sportens verden, idet det her ikke længere drejer sig om at lade krop og teknologi smelte sammen i den enkeltstående præstation, men om helt at nedbryde grænsen i en stadig overskridelse af de foregående præstationer.

Mit postulat vil da være, at der også inden for rollespillet er tale om en søgen efter henholdsvis "gratie" (udtrykket) og "flow" (indtrykket), men samtidig også om en grundlæggende ændring af selve legens væsen. Den form, der leges med i rollespillet, udgøres her dels af de genrestemte narrativer (især i det såkaldt regelløse rollespil), dels af regelsættet eller systemet (især i det såkaldt regelbaserede rollespil) - eller rettere af kombinationen af disse elementer, som det også fremgår af spillernes udtalelser. Når jeg har observeret rollespil og har interviewet unge rollespillere om, hvad de søger efter, så har de ofte brugt udtrykket flow om den lystfyldte drivkraft bag spillet, som de dog kun mener kan tilfredsstilles momentant i løbet af et spil og ikke altid. Derimod har de ikke haft et konkret udtryk for det, Johansen kalder gratie, selvom de har forsøgt at beskrive en lignende tankegang. Jeg fortolker deres udsagn sådan, at gratie og dermed flow opstår i de øjeblikke af samstemthed, der kan opstå lejlighedsvist i et spil. De kan opstå i forbindelse med et fælles ophold i den nævnte indre ramme eller i forløb, hvor alle agerer ud fra samme rammeforståelse, og hvor systemet bliver 'usynligt' virkende, og det har da netop noget af gøre med, at en ny form bliver til.

Hvori ligger så det nye, transformerende og rekonfigurerende i de nye spil? For at kunne forstå dette fuldt ud, tror jeg, det er nødvendigt at gribe fat i moderne æstetik- og systemteori, f.eks. i den æstetiske interesse for spilteori, som har gjort gældende inden for bl.a. sprog-, tekst- og litteraturvidenskaberne i de senere år. I en introduktion til Heidegger, Duchamp og Derrida foreslår litteraturforskeren T. Küchler,¹⁶ at vi frem for at tale om det post-moderne taler om spillets epoke som et opgør med den vestlige metafysiske enheds- og essenstænkning. Et opgør, der også medfører et opbrud i selve forestillingen om det æstetiske i en ny alliance mellem det kunstneriske og det kalkulerede. Under alle omstændigheder er det slående, i hvor høj grad rollespillet bygger på en uafgjorthed mellem på den ene side en nærmest anarkistisk frihed og på den anden side en strengt logisk struktur og rationel logik. Inspireret af to amerikanske forskere, S.

¹⁶ Küchler 1994.

Turkle og J. Murray,¹⁷ der hver især har interesseret sig for og set sammenhængen mellem rolle- og computerspil, vil jeg hævde, at den særlige form og den særlige oplevelse, der er knyttet til de nye spilformer, kan forstås gennem begrebet *virtualitet*, og at det igen repræsenterer en ny enhed af form og følelse i det sen- eller postmoderne, som vi endnu kun kan fornemme og ikke fuldt ud forstå konsekvenserne af.

Hvem spiller rollespil?

Der findes kun én undersøgelse af unges mediebrug, som omfatter rollespillet i dets forskellige former, nemlig Fridberg et.al. 1997. Den er baseret på en spørgeskemaundersøgelse, omfattende 3000 tilfældigt udvalgte unge, bosiddende i Danmark, i foråret 1996. I undersøgelsen indgår en række udvalgte medier, herunder også rolle- og computerspil samt andre nye typer af spil.

Undersøgelsen dokumenterer bl.a., at de unge 15-18 årige orienterer sig mod de nyeste medier, men kun delvist på bekostning af de ældre, idet det samlede tidsforbrug på medier øges, ligesom mediebrugen kombineres. De unge bruger i 1996 godt 7 1/2 time om dagen på medier, hvilket betyder, at de ofte bruger flere medier på én gang. Netop dette træk er interessant i forbindelse med rollespillet, fordi det som medie i sig selv kan siges at bygge på denne kombinatorik ved både som produkt og proces at bygge på referencer til film, tv, tegneserier, computerspil m.v. og til populærkulturens hovedgenrer (fantasy, horror, sf/cyberpunk m.v.).

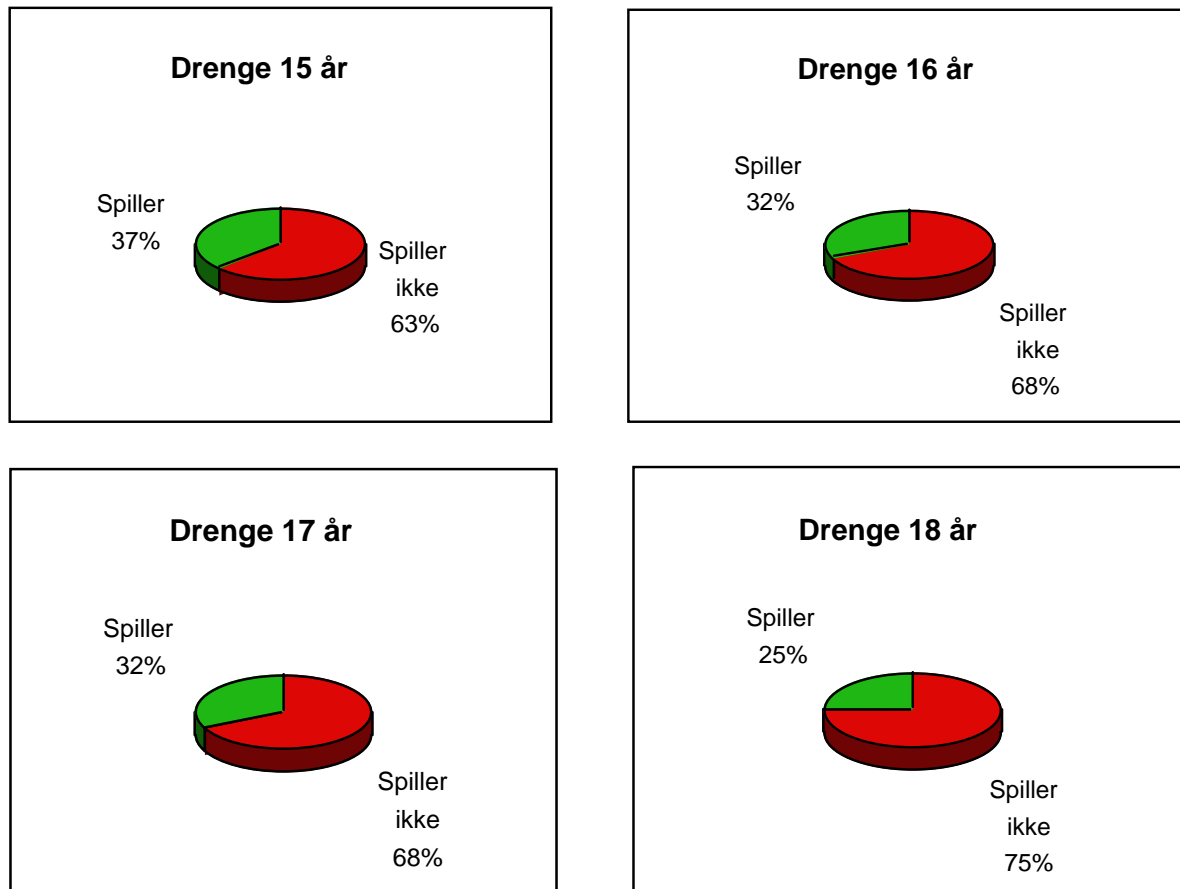
Af undersøgelsen fremgår det, at både rolle- og computerspil først og fremmest dyrkes af drenge, mens det i mindre grad gælder de nye bræt- og kortspil.¹⁸ I alt dyrker ca. 20% af samtlige 15-18 årige rollespil i 1996, hvilket svarer til groft sagt 30% af drengene og ca. 10% af pigerne, jf. figur 1 og 2.¹⁹

¹⁷ Turkle 1996 og Murray 1996.

¹⁸ Fridberg et. Al. 1997, s. 75-76.

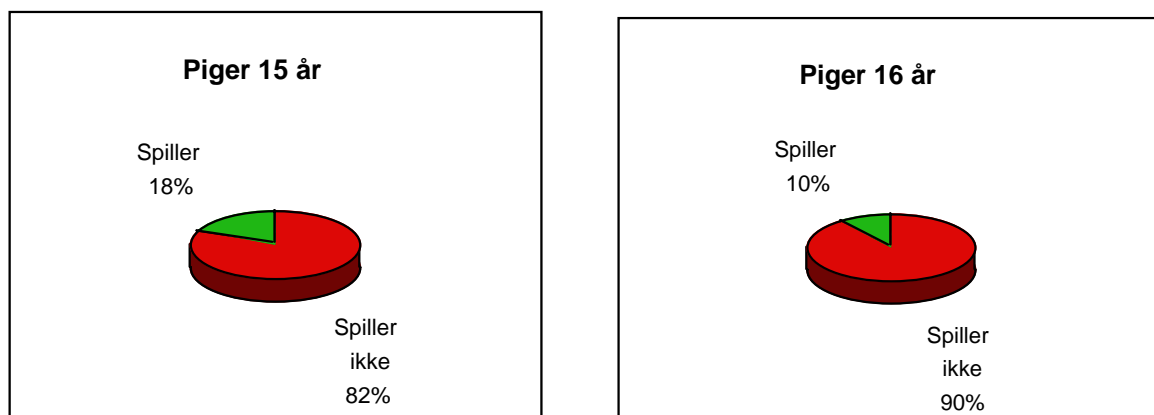
¹⁹ Figureerne er en grafisk bearbejdning af tabel 3.7.1. hos Fridberg, der er fordelt på alderskategorier (For drengenes vedkommende: 15, 16, 17, 18. For pigernes vedkommende 15, 16 og 17-18), Fridberg 1997.

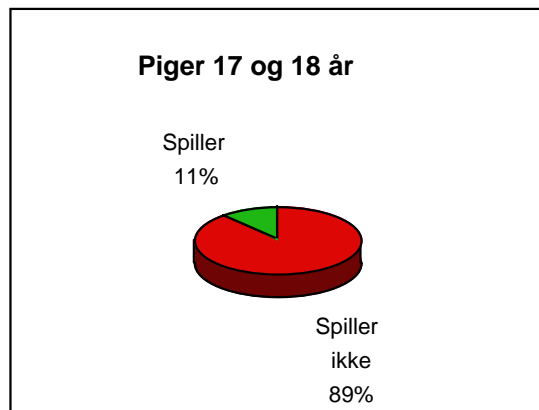
Drenge 15-18 år der henholdsvis spiller/spiller ikke rollespil



Figur 1. © Fridberg m.fl. *Mønstre i mangfoldigheden* (1997).

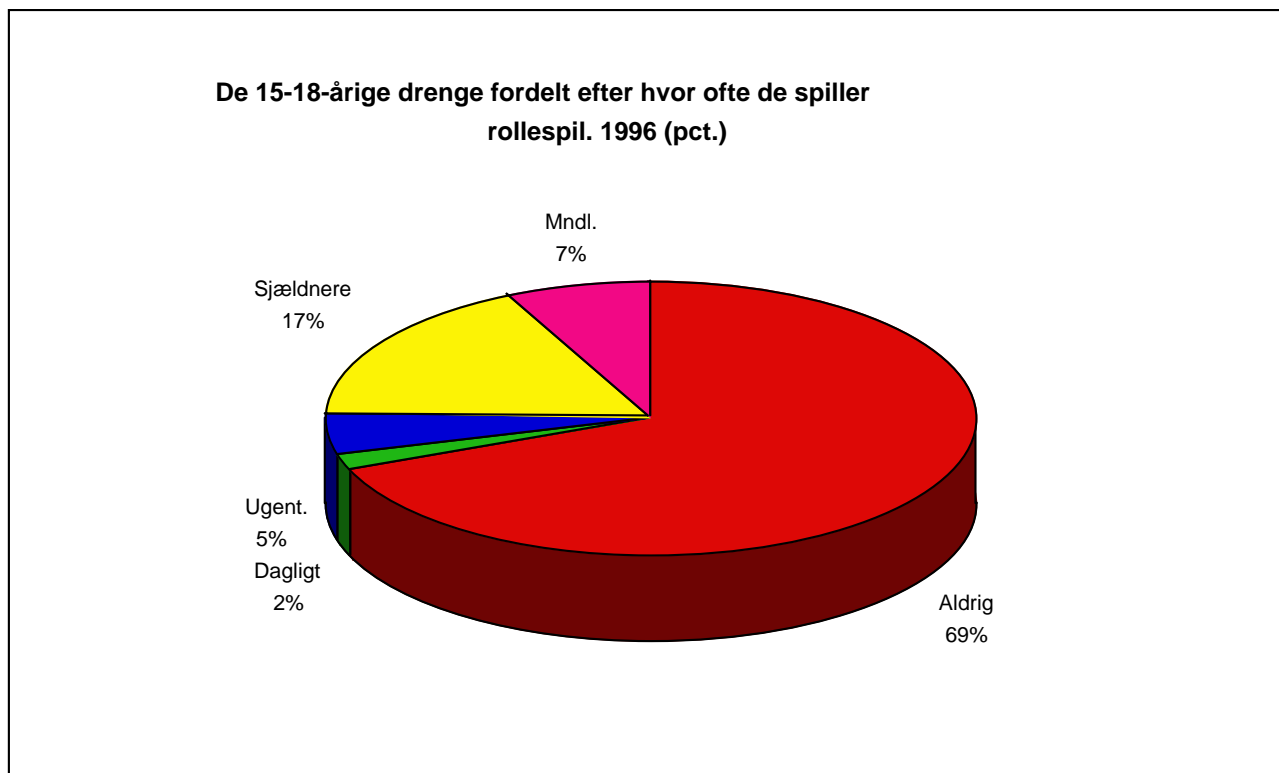
Piger 15-18 år fordelt efter om de spiller/spiller ikke rollespil



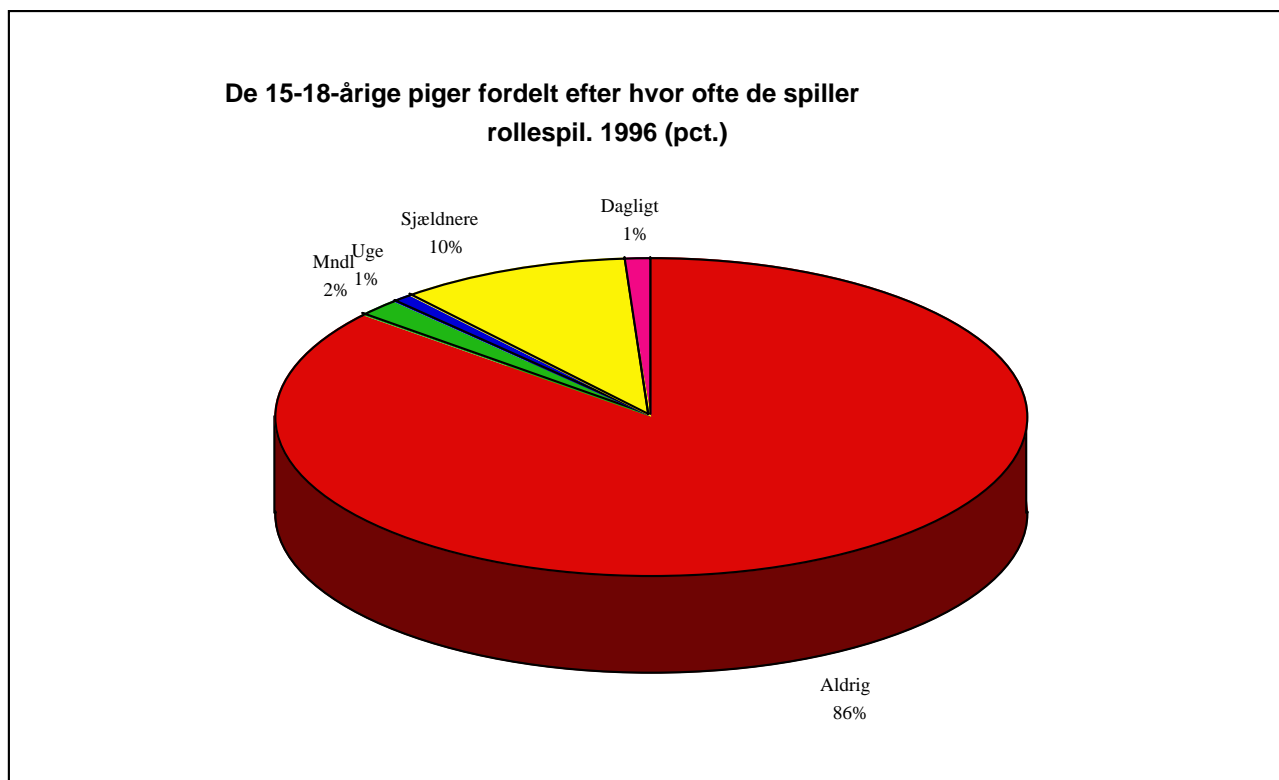


Figur 2. © Fridberg m.fl. *Mønstre i mangfoldigheden* (1997)

I undersøgelsen blev der også spurgt til, hvor ofte de unge af begge køn spiller rollespil, hvilket angives nedenfor. Af tallene kan det ses, at brugen af rollespil for langt de fleste finder sted lejlighedsvist, og at det kun for et lille eksklusivt mindretal er en daglig eller bare ugentlig foreteelse:



Figur 3. © Fridberg et al *Mønstre i mangfoldigheden* (1997)
Tabel B 3.17



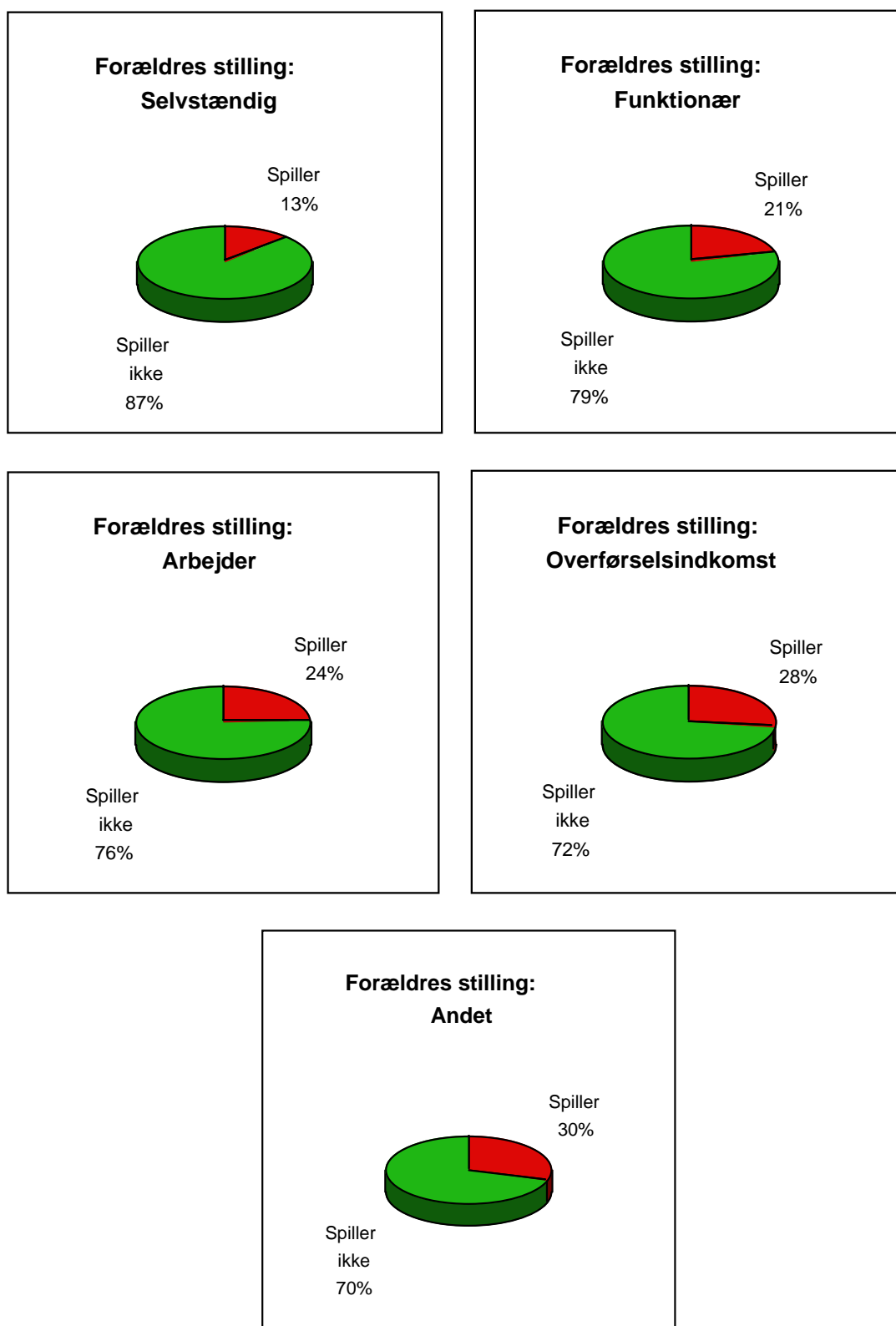
Figur 4 sammesteds

Andre forhold, som undersøgelsen dokumenterer, er, at de unge rollespillere er socialt set bredt sat sammen, både når der tages hensyn til forældres stilling (figur 5) og til egen beskæftigelse (figur 6).²⁰

Hvad angår forældres stilling, så er faderens taget som udgangspunkt og moderens anvendt, hvor dette ikke er oplyst. Som det fremgår af figur 5, så er der en lille underrepræsentation i gruppen af "selvstændige" og en lille overrepræsentation både i gruppen af "overførselsindkomster" og i gruppen af "andet". Da den sidste gruppe har været uklart defineret i spørgeskemaet, rummer den f.eks. akademikere.

²⁰ Begge figurer er grafiske afbildninger af tabel B 3.17 hos Fridberg 1997.

De 15-18-årige fordelt efter om de spiller/spiller ikke og efter forældres stilling

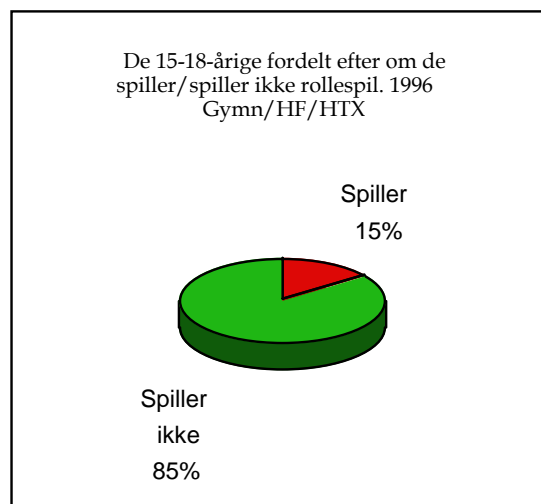
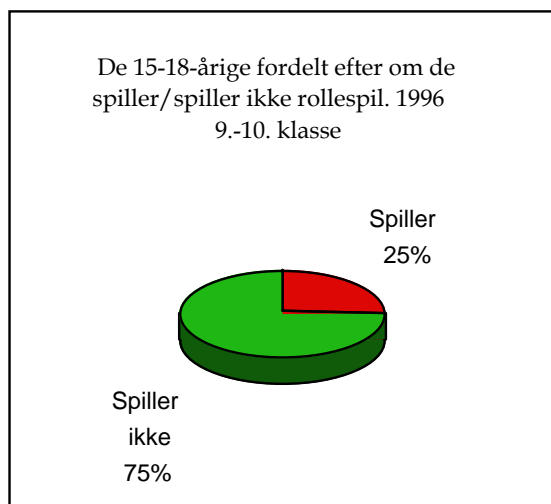


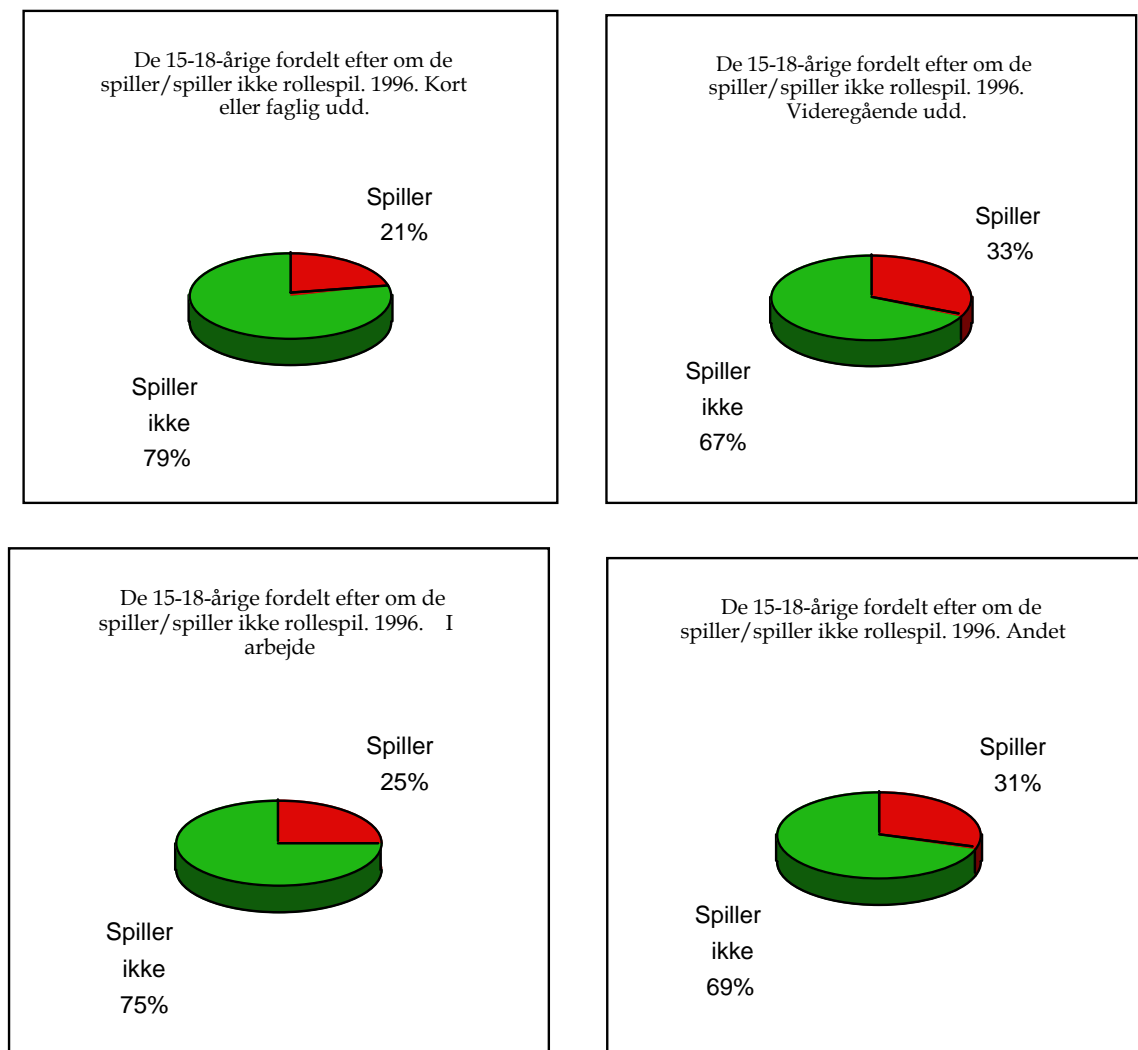
Figur 5. © Fridberg m.fl. *Mønstre i mangfoldigheden* (1997)

Når disse tal skal vurderes, så er det vigtigt at være opmærksom på en række af de forhold, som kan spille ind og forvrænge. I figur 6 kan den høje procentdel af unge, der er igang med en videregående uddannelse, f.eks. skyldes, at en relativt lille og tilfældig population er dukket op i tallene. Det er jo i sig selv utænkeligt, at der er ret mange 18-årige, der er startet på en videregående uddannelse. På den anden side, så svarer resultatet af den statistiske undersøgelse meget godt til mine erfaringer fra den kvalitative undersøgelse, nemlig at de unge rollespillere faktisk kommer fra mange sociale lag, og at flertallet er skole- og uddannelsesaktive (kategorien "andet" rummer bl.a. højskoleelever).

Det billede, der fremstår på baggrund af de to figurer, kan bl.a. bruges til at afkræfte den formodning, der har ligget bag flere bølger af moralsk mediepanik omkring spillet: at der er fare for en forførelse af i forvejen marginaliserede eller truede unge. Tværtimod, så ser brugerne ud til at være bredt sammensat både socialt og uddannelsesmæssigt og altså også at bestå af traditionelt set 'kulturstærke' individer. Iøvrigt viser den samlede undersøgelse, at hidtidige sammenhænge mellem social og uddannelsesmæssig baggrund, regionalt tilhørsforhold og mediebrug generelt er under opbrud, og det peger igen på, at klassiske hypoteser om denne sammenhæng, som dem der ligger bag megen mediepanik, må revideres.

Spiller/spiller ikke rollespil fordelt efter hovedbeskæftigelse





Figur 6. © Fridberg m.fl. *Mønstre i mangfoldigheden* (1997)

Det slående i disse tal er, at i lighed med andre medier, der har været genstand for moralsk panik som eksempelvis computerspil og (volds)video, må man konstatere, at rollespillet først og fremmest dyrkes af drenge. Forklaringen skal nok søges i nogle af de samme faktorer, som gør sig gældende omkring computerspil og (volds)videoer, nemlig i de traditionelt set maskulint prægede fantasiuniverser, der bl.a. involverer et voldsaspekt, og som er indbygget i genrer som fantasy, horror og cyberpunk. Det er derimod ikke givet, hvordan man skal fortolke denne situation. Mange medieforskere har beskæftiget sig med den i forskellige sammenhænge, og mens flere har taget voldsfascinationen på ordet og set den som udtryk for maskulin aggression i lighed med de svenske debattører D. Örnstedt & B.

Sjöstedt,²¹ så har andre peget på nødvendigheden af at skelne mellem indhold og form, mellem hvad og hvordan for dermed at etablere et grundlag for en mere nuanceret forståelse af, hvad der er på spil i lighed med de danske gymnasielærere H. Ljungberg og B. T. Michaëlis.²² Når det gælder rollespillet, så forekommer det f.eks. vigtigt, at de ganske rigtigt ofte meget voldelige scenarier udageres inden for en strengt reguleret form, idet der først og sidst investeres i en æstetisk leg, der kræver både verbale, sociale og kognitive kompetencer, og hvad man kunne kalde en narrativ eller æstetisk sensibilitet.

Litteratur

- Bateson, Gregory (1976): *A Theory of Play and Fantasy* i Bruner, J. S. et. al. (ed.): *Play. Its Role in Development and Evolution*, New York: Basic Books.
- Bengtsen, Peter og Jakob Bavnshøj (2001): *Foreningsmappen. Håndbogen for spilforeninger*, Produceret med støtte fra DUF.
- Caillois, Roger (1982): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt/M, Berlin, Wien: Ullstein (Opr. 1958).
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1975): *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games*, London, Washington, San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Friedberg, Torben et. al (1997): *Mønstre i mangfoldigheden: De 15-18-åriges mediebrug i Danmark*, København: Borgen.
- Fine, Gary Alan (Ed.) (1985): *Meaningful Play, Playful Meaning*, Illinois: Human Kinetics Publishers.
- Huizinga, Johan (1993): *Homo Ludens. Om kulturens oprindelse i leg*, Kbh.: Gyldendal (Opr. 1939).
- Johansen, Anders (1996): *Gratie og andre forsøg på å finne seg til rette i det moderne*, Oslo: Tiden Norsk Forlag.
- Konzack, Lars: "Rolle, leg, spil og genre – et legekulturelt perspektiv" i Sørensen, 2002 (s. 27.44).
- Küchler, Tilman (1994): *Postmodern Gaming: Heidegger, Duchamp, Derrida*, New York: Peter Lang.
- Ljungberg, Henrik og Bo Tao Michäelis (1991): *Lyst og labyrint. En inspirationsbog*, Kbh.: Dansk lærerforening.
- Murray, Janet (1998): *Hamlet on the Holodeck*, New York:

²¹ Örnstedt & Sjöstedt 1997.

²² Ljungberg og Michaëlis 1991.

- Schiller, Friedrich (1795-96/1996): *Om menneskets æstetiske opdragelse*. Med forord af og i oversættelse ved P. Øhrgaard, Kbh.: Gyldendal.
- Sørensen, Anne Scott (1996): *Medieakrobater og tekstuelle surfere*. Kirsten Drotner og Karen Klitgaard (red.): Tankestreger. Nye medier, andre unge, Kbh.: Borgen
- Sørensen, Anne Scott (red.) (2002): *Troldmandens lærlinge*. Syddansk Universitetsforlag. Nr 44 af Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur (Heri artiklerne "Leg, spil og æstetisk kultur" s. 9-26; Rollespil som fortællende medie . et narrativt og mediekulturelt perspektiv" s. 45-66; "Skrækkens æstetik i fantasi- og computerspil", s. 67-86).
- Turkle, Sherry (1996): *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York & London: Simon & Schuster.
- Örnstedt, Didi & Björn Sjöstedt (1997): *De övergivnas armé: En bok om rollspel*, Stockholm: Nordstedts.

Ringenes Herre som romance

af

Marianne Novrup Børch¹

Emnet for den følgende gennemgang er Tolkiens *Ringenes Herre*. Impulsen bag dens tilblivelse er den interesse, der i særlig grad er blusset op efter premieren på den første af tre storfilm baseret på værket i december 2001, men som faktisk aldrig rigtig er gået over efter bogens udgivelse i 1954-5. Salget er nu oppe på 100 millioner på omkring 35 sprog, og ved siden af Tolkiens hovedværk ser man en veritabel lavine af udgivelser af de mindre værker og et væld af kommentarer, epigoner og parodier, hjemmesider og merchandise.

Tolkiens værk og dets særlige popularitet har givet anledning til megen debat. Ustandselig hører man spørgsmål som: Er det litteratur? Hvis det er, *hvad* er så litteratur? Hvis det ikke er, hvad er det *så*? Usikkerheden her fører igen til spørgsmålet om, hvem der egentlig kan siges at være ekspert indenfor Tolkien? Det er her jeg vil begynde:

For det er som udgangspunkt for dette et spørgsmål, om jeg kan kaldes en ekspert på området, med hvilken autoritet jeg udtaler mig om værket. Jeg kender *Ringenes Herre* som repræsentant for litteraturkritikere eller akademikere, og det var en læsergruppe, Tolkien selv mente var stort set ude af stand til at forstå, hvad han lavede. Min autoritet kan altså anfægtes; men styrkes dog på den anden side dels af, at en forfatter ikke selv kan bestemme, hvem der skal mene hvad som hans/hendes værk; dels af det blåstemplede faktum, at man i dagens Danmark jo helst ikke skal være ekspert for at udtale sig med autoritet om en given sag. Men jeg minder i forbifarten om, at der i hvert fald findes én anden slags eksperter i *Ringenes Herre*, og som ligger tættere på Tolkiens egen målgruppe end mig. Det er dem, der kan værket forfra og bagfra, og kender mytologien bag det, en mytologi, som oven i købet er udmøntet i, og foreligger som, et særskilt værk (*Simarillion*²). Det er folk, der lå i telt i fem dage udenfor

¹ Dr. phil. Marianne Novrup Børch er lektor ved Center for Engelsk, Syddansk Universitet, Odense

² *Simarillion* 1977.

Imperial i København før filmens premiere, hvortil de mødte op i det besynderligste kluns; og som spiller rollespil, brætspil og computerspil baseret på Tolkiens univers.

Når det i høj grad kan diskuteres, hvem de virkelige eksperter er indenfor området, hænger det som sagt sammen med en del usikkerhed om, hvad det er for en fænomen, vi studerer. Tolkiens *Ringenes Herre* blev efter udsendelsen mødt med noget der nærmede sig afsky af de etablerede litteraturkritikere: Edmund Wilson kaldte dem "juvenile trash", og selveste Harold Bloom har kaldt dem "inflated, over-written, tendentious, and moralistic in the extreme".³ Det er stadig lidt suspekt for litteratur at beskæftige sig med *Ringenes Herre*, selv om man indenfor kulturstudier gerne må studere værketets reception og udbredelse som kulturfænomen i bredere forstand. På den anden side er der også mange akademikere, deriblandt litteratur, der har elsket værket – en af de første, der bekendte kulør, var den super-intellektuelle W.H. Auden! Sidst i tresserne ramte *Ringenes Herre* lige ind i flower-power-folkets opvågning til økologi, og Tolkiens Herred blev vor tids version af en uspoleret pastorale-idyl, og genstand for vidtstrakt akademisk interesse, især i USA, hvor den studeres i et hav af kurser, bl.a. på Harvard, hvis Tolkien Society netop har fejret sit tredive-års jubilæum, et jubilæum som også Tolkien Journal må have passeret;⁴ endelig har værket aldrig manglet begejstrede læsere i et antal, der gang på gang til stor forargelse for eliten har valgt bogen som "book of the Century". Tom Shippey, en all-round mediehistoriker, ekspert i oldengelsk litteratur og sprogmand af første karat, har lige udgivet sin anden bog om Tolkiens Ring, og han kalder den *J.R.R. Tolkien: Author of the Century*.⁵ "Author", ikke "literary genius", men Shippey hylder *Ringenes Herre* som litteratur, ligesom Michael Stanton gør det; og mange forbinder nok ordet forfatter med en kvalitativ dimension målt ud fra æstetiske kriterier. Shippey's titel er nok til en vis grad en provokation; men på den anden side, hvis man ikke bare ser på den glæde bogen bereder mange og den kulturelle indflydelse, den faktisk har, men også på i hvert fald visse formelle/litterære aspekter ved bogen selv, er Shippey's titel ikke helt ved siden af.

Det følgende er bestemt ikke noget forsøg på at udråbe Tolkien til Shakespeares efterfølger – jeg synes egentlig selv, *Ringenes Herre* kan være stilistisk ulden og somme tider noget hult buldrende i sin retorik. Men jeg solidariserer mig med værket som litteratur i den forstand, at jeg mener at meget af den negative kritik hviler på falske præmisser, at altså mange af

³ *Miami Herald*, 18. december, 2001.

⁴ Stanton 2001, s. 10.

⁵ Shippey 2001.

værkets kritikere tilsyneladende ikke aner, hvad det er for et fænomen, de bedømmer, og at de ved at bruge kriterier, som er fremmede for det, fordømmer elementer af værket som æstetisk forkastelige, som ret beset er udtryk for genremæssig konsekvens eller endda nødvendighed. *Ringenes Herre* bliver, selv af dem, der bruger ordet fantasy, gerne bedømt ud fra romanens kriterier. Men fantasy er noget helt andet, er faktisk en moderne udgave af den gamle ridderroman eller romance, som igen har træk af episk karakter. Det er på romancens kriterier, vi kan bedømme *Ringenes Herre*.

Genrekriterier er vigtige for analysen af værkets form, men så sandelig også for vores syn på værkets udsagn, som jeg forsigtigt vil vove at kalde et budskab, Forsigtigt – fordi man tydeligt kan mærke, at manges uvilje mod værket hænger sammen med et nødvendigt fokus på en etisk (moralsk) dimension af netop romance- eller fantasy-genren, og den dimension er ikke særlig ”in” hos, eller let at håndtere for, nutidens kritikere. En berøringsangst overfor det moralske eller følelsesfulde er måske den anden side af den akademiske objektivitet, og den ambivalens der møder værker som Tolkiens, kan have noget at gøre med denne berøringsangst – og det uanset om Tolkiens værk er genialt eller trivielt. Hvad det så igen i praksis vil sige i forhold til *Ringenes Herre* er, at akademikere har det med at trække nedladende på skuldrene ad den moralske dimension ved værket, som regel med en kommentar om det (og genren) som nostalgi og virkelighedsflugt; hvorpå de overlader diskussionen af denne dimension til folk, der primært læser Tolkien for at finde bekræftelse på en ekstralitterær sandhed – social (de gode gamle dage var bedre) eller religiøs (*Ringenes Herre* er kristen allegori eller fabel). Tolkiens værk har ganske givet en sådan dimension, men lige så sikkert er det, at denne er uløseligt forbundet med værkets genre, og at diskussionen dermed hører hjemme under litterær analyse, ikke under teologi eller etik. Til gengæld må denne litterære analyse så lade være med at stemple værkets værdimæssige udsagn som eskapisme – i hvert fald indtil man har sonderet andre muligheder. Det kan være, man ikke kan lide Tolkiens budskab, men man kan ikke affærdige dets eksistens som uinteressant eller endda irrelevant – og da slet ikke når man ser det store behov det åbenbart tilfredsstillende, eller i hvert fald imødekommer.

I det følgende vil jeg bruge mest plads på at fortælle om hvordan *Ringenes Herre* er solidt forankret i Tolkiens faglighed som filolog, og så noget kortere argumentere for, at det er denne forankring, der gør Tolkiens fantasifoster til det populæreste og mest holdbare af sin art, og det på trods af, at stort set ingen af hans læsere aner en pind om den faglighed, endsige blot ved hvad filologi overhovedet er. Herefter følger en kort opsamlende beskrivelse af genren; og endelig kommer jeg ind på det med budskabet:

Hvad er det for et etisk eller religiøst budskab? Og aner man måske en helt anden, og denne gang specifikt litterær ambition i *Ringenes Herre*?

Handlingen

De fleste her kender nok værket på en eller anden måde. Alligevel kommer her et mini-resumé beregnet på de få, der ikke er helt med, og man kan måske forsigtigvis indregne nogle af dem, der kun kender *Ringenes Herre* fra filmen, for jeg ved fra medlemmer af det folkefærd, at filmens indledende eksposition af baggrunden virker temmelig overvældende på begyndere.

Ringenes Herre handler om en hobbit, Frodo, der redder sin verden fra undergang - denne verden er vores egen, men i en fase bogen kalder den Tredje Alder, en fase som altså er en opdigtet fortid til vor egen Fjerde Alder. Frodo er oppe imod en ondskab af kosmiske dimensioner, som har et utal af uhyggelige hjælpere, uhyrer og naturkræfter på sin side, og ikke mindst de sorte ryttere, Nazgûl, under hvis sorte kapper der knap nok er skikkelser, men snarere en slags koncentreret ondskab. Men Frodo vinder ved ikke at give op, men blive ved, fordi heldet, eller lykken, eller skæbnen, eller noget guddommeligt før eller siden følger, om ikke de tossede, så alligevel dem, der bliver ved i tider hvor det er sindssygt at holde ved; indtil så netop heldet, lykken, skæbnen, eller noget guddommeligt begynder at arbejde med i stedet for imod dem; og Frodo vinder også fordi det onde, som er så kolossalt, alligevel altid i sidste ende vil æde sig selv. Dette sidste hænger sammen med Tolkiens klassiske syn på det ondes natur, som jeg skal komme tilbage til.

Det Frodo skal udrette for at redde verden, er at skaffe sig af med en ring. Vi befinder os i en tid, hvor ringe har en iboende kraft, en kraft der i vor egen Fjerde Alder (ud fra Tolkiens tidsregning) stadig i romantisk udvandet form kan ses af den betydning, der ligger i gifte- eller forlovelsesringe. I vikingetiden og tiden for de store vandringer, der bl.a. bragte angelsakserne til England, og som svarer til den Tredje Alder i *Ringenes Herre*, var ringe helt konkret tegn på magt og rigdom - de var betalingsmiddel og høvdingene bar dem på armen, for så at vride dem af og give dem til dem, der havde tjent dem godt - krigere eller de digtere, der bevarede deres ry for eftertiden ved at synge deres pris (som vi hører om det i digtet "The Wanderer", et digt, som står centralt i den sparsomme, men stærke oldengelske tradition, der var Tolkiens hjertebarn. Ud over ringes praktiske tegnværdi tillagde man dem også særlige kræfter. Den magi eller aura, der omgiver selv betalingsmidlet eller tegnet på høvdingens gunst, lå måske ikke kun i giveren, men i tingen selv, især hvis den smedes under særlige vilkår og indskrives med magiske ord. Som

symbol er der noget dobbelttydigt ved en ring, fordi den er perfekt i sig selv ved hele tiden ubrudt og uafhængigt at føre tilbage til sig selv; men samtidig kan denne sluttethed ses som selvtilstrækkelig på en selvophøjende eller selvisolerede måde. Det er nok bl.a. denne dobbelthed, der gør at ringe spiller så stor en rolle i mytologier, eventyr, sagn og fortællinger: Der er eventyret om ringen der kastes i havet, fordi en profeti forbinder den med frygtelig skæbne, hvorpå den straks vender tilbage i bugen af en fisk; og der er den store germansk-mytologiske *Nibelungenlied* med sidestykke i *Vølsungesagaen*, der fortæller om Ragnarok, verdens ende, som de nordeuropæiske Odindyrkere kendte den, og hvor ringen er tegnet på Nibelungens eller Völsungens magt.⁶

Ringenes Herre handler om magt over en ring, som selv er magtfuld, idet den behersker selv en hel serie af mægtige ringe – ”Rings of Power”, smedet af elverfolk i den Anden Tidsalder. Værket kredser om dette digt:

*One ring to rule them all, One ring to find them,
One ring to bring them all, and in the darkness bind them,
In the land of Mordor where the shadows lie.⁷*

De store ringe er tre elverringe, syv dværgringe og ni, der tilhører de dødelige (altså mennesker). Hver ring har særlige kræfter - kan gøre bæreren usynlig, sætte ham i stand til at forstå fuglenes sprog, kan beskytte eller give evner til at se frem i tiden. Men så er der den største af alle, smedet af den onde Sauron - og dens evne er at beherske de andre og gøre dem til ondskabens tjenere. Sauron har mistet den og vil meget gerne have den igen, mens vor helts opgave er at destruere den ved at kaste den i vulkanen Orodruin - Mount Doom - i hjertet af ondskabens imperium, Mordor.

Denne store fortælling, i en tid der siges at være træt af store fortællinger, voksede ud af et meget lille eventyr. I *Hobbitten* (1937), skrevet over 15 år før *Ringenes Herre*, udvælges Bilbo Sækker/Bilbo Baggins til at hjælpe en flok dværge med at vinde en skat tilbage fra en fæl drage (faktisk en af de vittigste figurer i Tolkiens univers). Det fører til nogle eventyr som han ikke er meget for - han er en hobbit, og hobbitter hader eventyr - og et af dem bringer ham overfor et underligt væsen,

⁶ David Day giver en god fornemmelse af den kolossale Ring-litteratur, der danner baggrund for Tolkiens værk i: Day 1994 - selv om Days gennemgang er pinligt overfladisk. Days bøger om *Ringenes Herre* findes i danske oversættelse.

⁷ *Lord of the Rings* 1965. Den danske oversættelse er stærkt mangelfuld mht sans for stil og genre og fordunkler den differentiering af tidsånd Tolkien forsøger at forbinde med de enkelte stillag

Gollum, i en hule dybt under et bjerg ved en sær underjordisk sø, og han undslipper Gollum da en ring, han har fundet i mørket, gør ham usynlig - som så mange ringe i eventyr gør det. Han benytter sig af dette forsvindingsnummer et par gange senere og bliver efterhånden ret glad for den ring. Det er jo ikke så mærkeligt i sig selv, og episoden er lige netop bare én episode ud af en masse. Det var først langt senere, at Tolkien begyndte at se, at der kunne være noget farligt ved ringen selv - at afhængigheden af den kunne tænkes på en anden måde - at den ikke kom bare af bekvemmeligheden ved at kunne forsvinde i ubehagelige situationer; men kunne være affødt af en farlig kraft i ringen, der gør en afhængig af den magt der ligger i den - bæreren bliver simpelt hen magtsyg, og han bliver gradvist tiltrukket af det onde, som er selvtilstrækkelighed, det kyniske ønske om at bestemme, hvad der er godt for andre, og til sidst simpelt hen at dominere alt og alle. Gollums afhængighed af sin "precious" - for det var ham, der havde ringen, før Bilbo fandt den - viser sig at være kun en ekstrem udgave af Bilbos stigende uvilje mod at give den fra sig.⁸

Bemærk at Tolkien har bevaret ringens traditionelle dobbelthed – vi kan ikke nøjagtigt vide, hvori dens magt består. Den der bærer den, drages af den: Men er det fordi ethvert individ i sit hjerte bærer kimen til den egoisme og selvtilstrækkelighed, den fremhæver og trives ved? Eller er ringen det medium, hvorigennem det onde udenfor og udefra kommunikerer med, og i stigende grad dominerer, ringens bærer? (Hvad end det er, er det kun mennesker – eller de menneskelignende væsener, der befolker værket, der kan indfanges af denne drift; den underlige naturånd, eller hvad han nu er, Tom Bombadil, er ligeglad med den).

Bogen *Ringenes Herre* opstår i skæringspunktet mellem, på den ene side, sagnetes store magiske ringe som hver for sig bærere af positive kræfter, og på den anden, det magtmisbrug som et monopol på disse kræfter kan føre til. Her er der som sagt tale om en helt anderledes stor fortælling end *Hobbitten*, med ét vældig spænd på tværs af hundredvis af episoder og digressioner og én samlende ide, nemlig den at magt fordærver den mægtige; selv den magt der måske i begyndelsen er et middel til det gode, vil i sidste ende føre til ondskab. I *Ringenes Herre* er der gentagne episoder, hvor lysets forkæmpere tilbydes den mægtigste Ring og må vise deres integritet ved at frasige sig den, og de er omhyggeligt medtaget i en film, der ellers må skære en masse væk for at fremhæve de store linjer: Elskere af bøgerne vil beklage fraværet af f.eks. den mærkelige naturkraft Tom Bombadil, Barrowwights, osv; men dem, der har arbejdet på den

⁸ Shippey uddyber, hvordan Tolkien i en revideret udgave af *Hobbitten* skaber nye logiske forbindelser mellem dette værk og *Ringenes Herre* i: Shippey 1982, s. 59-60.

nødvendige til- og nedskæring af bogens mange sider har i hvert fald i første afsnit været gode til at se, hvad der under ingen omstændigheder kunne undværes: det, der ikke kan undværes er, at vi ser hobbitterne Bilbo og Frodo, manden Strider (Aragorn), troldmanden Gandalf og elverkvinden Galadriel stillet overfor Ringens fristelse, og modstå den; at vi ser Boromir falde for den; mens Saruman, troldmanden der ville det gode, gennem sit begær uigenkaldeligt er blevet den onde Saurons tjener.

Tolkien som filolog

Det var som bekendt en professor ved Oxford, der skrev om alt dette, og det burde han naturligvis have ladet være med, for det var jo ikke det, han var ansat til. Det var ikke, at han ikke beskæftigede sig med sit fag, for det gjorde han bestemt; problemet var, at hans forskning hele tiden ikke endte i artikler eller lærde bøger, men i historier. Faktisk er Tolkiens akademiske generalieblad ret tyndt beskrevet: Han skrev én meget indflydelsesrig artikel, ”The Monsters and the Critics”, der virkelig gav nye impulser til *Beowulf*-forskningen. Han udgav den første fremragende udgave af middelalderromancen *Sir Gawain and the Green Knight*.⁹ Men det blev ikke til så meget, og faktisk opnåede denne professor aldrig en titel højere end en BA. Hans problem var som sagt, at i stedet for at skrive om oldengelsk, skrev han digte på oldengelsk. I stedet for at offentliggøre artikler om gamle sprog, konstruerede han flere forskellige sprog ud af sit eget hoved, helt eller delvis. I *Ringenes Herre* har vi fragmenter af dværgenes sprog Khuzdul: men vi har nok af elverfolkets sprog til at kunne beskrive det som systematisk struktur, og endda også dets sproghistorie, for elversproget forefindes i flere historiske faser. Derudover findes det i mindst tre former, der spejler de forskellige elverfolks geografiske placering, som igen har tilknytning til elverstammernes forskellige udviklingshistorie, herunder tilpasning til lokale vilkår: Og endelig er der forskel på elversprogets stillag, således at dagligsprog gerne er det, der kaldes Sindarin, mens høj tale – anvendt ved særlige lejligheder eller digterisk udfoldelse - kalder på det let arkaiske Quenya. Og for at det ikke skal være løgn, udviklede Tolkien til disse sprog flere forskellige skrifttyper – på toppen af plakaten – gengivet på forsiden af dette lille skrift - kan man se den, der er beregnet på udhugning i sten, med forkortelsestegn, der repræsenterer konventionelle endelser og vokaler (spejlvendt faktisk); og ned langs siderne er samme tekst med vokaler og endelser og altså uden forkortelsestegn – en skrifttype, der er tiltænkt håndskrifter, hvor hensynet til plads og materialets genstridighed (sten!)

⁹ Tolkien 1936. Findes i *The Monsters and Critics and Other Essays* 1983; Tolkien (ed.) 1967.

ikke gør sig gældende, fordi teknologien her kræver pen og blæk og pergament og således indbyder til bløde og smukt svungne pennestrøg. I bogen som i filmen finder man på vestdøren ind til Moriabjergene en magisk indskrift på dette elversprog, og det er selvfølgelig den første type af indskrifter, den beregnet på stenhuggere (der står Mellon – ”ven” på elver). I filmen hører man i øvrigt flere gange elversproget, og det ville glæde Tolkien, som skabte det til, ligesom walisisk, at lyde blødt, smukt og poetisk.¹⁰

Kunne Tolkien walisisk? Ja, det kunne han i høj grad. Og mange andre sprog. Ifølge Michael Stanton kunne Tolkien græsk, latin, lombardisk og gotisk; blandt de germanske sprog mestrede han oldnordisk og oldislandsk; moderne svensk, norsk og dansk; oldengelsk eller angelsaksisk; såvel som adskillige dialekter af middelengelsk, foruden moderne tysk og hollandsk; så kunne han selvfølgelig de romanske sprog fransk, spansk og italiensk; og naturligvis også, uden for disse sprogstammer, middelalderwalisisk, russisk og finsk.¹¹

Og denne forkærlighed for sprog er vigtig i forbindelse med *Ringenes Herre*, ikke bare fordi fortællingen rummer alle de selvskabte sprog, som er en del af fascinationen, men fordi Tolkien aldrig havde skrevet sine bøger, hvis ikke det var for hans dybt akademiske interesse for sit fag, filologi - det er græsk og betyder kærlighed til ord. Dem, der måtte tro, at hans fortællinger allerede ved deres tilblivelse var eskapisme, en flugt bort fra det sure og tørre slid som sprogforsker, tager fuldkommen fejl - tværtimod var denne eskapisme en flugt ind i ordene. Og hvis man tror det er kedeligt at studere sproghistorie, oldengelske og oldnordiske og gotiske tekster fra et sted mellem 600 og 1500 e.Kr., så kan man godt tro om igen, for det er slet ikke nogen dårlig inspiration for en fantasifuld fortæller. Sagen er, for nu at popularisere, at man kun kan finde betydningen af mange gamle ord, som ikke mere findes i talesprog, ved at sammenholde de måder de optræder i de sparsomt bevarede tekster, tekster der tit meget vel kan have været bevidst gådefulde og dunkle i deres betydning, eller som i hvert fald tager en referenceramme for givet, som vi slet ikke ejer. For overhovedet at få mening i disse tekster og sprog, kræves der en kolossal masse videnskabelig tålmodighed og eksakt viden, men lige så meget at man bruger sin fantasi, fordi et pludseligt indfald, et idéspring, kan give nye ledetråde, som så kan følges metodisk op, og på den måde vil ens konklusion tit være udsprunget af en slags ping-pong, der spiller beviselige påstande og inspirerede gæt op mod hinanden. I alle de huller, der findes i

¹⁰ Shippey 1982, s. 87.

¹¹ Stanton 2001, s. 5-6.

ens viden, opstår der alle mulige forestillinger, og disse forestillinger bliver let til fortællinger.

Og ud over hullerne er der også masser af igangsætning i det, der er huller imellem, det som vi har. Tolkien sagde, at det var legen med sproget, der havde givet historierne, ikke omvendt: "Det første var at finde på sprogene ... For mig kommer ordet først, og så følger historien efter".¹² Her gælder det virkelig, som Bibelen siger, at "I begyndelsen var ordet".

Hvad vil det så sige? Jo, siger Tolkien, ord betyder altid mere, end man kan læse i et leksikon. Dermed tænker han især på den måde, de gamle sprogs ord kombinerer elementer, der gør dem beskrivende, og dermed fremkalder billeder og forestillinger på, måder, vi måske i mindre grad oplever i forbindelse med moderne sprog. Tænk, hvor meget mere man ser for sig, hvis man i stedet for "krop" siger oldengelske ord som "flæsc-homa" (kødhus) eller "bán-hús" (ben/knoglehus) eller "hreder-loca" (hjerterefængsel) eller "lifhus" (livhus).¹³ Nutidens ord "Lord" var oprindeligt "hlafweard" som betyder "brødgiver" - man kan altså sige, at ordene engang har identificeret tingenes natur eller funktion; det er her, vi finder viden om datidens samfund mht. til ikke bare den ting, ordet identificerer, men også værdier og sociale regelsæt - hvem gav brød dengang; hvad var det vigtige ved en leder? I dag er der intet bredt beskrivende ved ordet "lord", på samme måde som ordet "bil" forkortet fra "automobil", en langt senere konstruktion, har mistet sit oprindeligt beskrivende indhold, betydningen "den, der kan bevæge sig selv".

Eksempler med direkte relevans for *Ringenes Herre* kunne være det grufulde ilduhyre Balrog, som ifølge Shippey udsprang af Tolkiens forskning i det mystiske ord "siegelhearvan", som han mente refererede til sønner af Muspel, den oldnordiske mytologiske ildkæmpe, en slags personificering af den vulkanske kraft, der rummes i bjerge.¹⁴ Shippey skildrer også hvordan the Wargs er en legemliggjort sammenføring af nøjagtig de associationer der ligger i ordets henholdsvis oldengelske og oldnordiske forekomster, så dette væsens dyriske ulvenatur udvides med en dimension af noget intelligent og mere menneskeligt ondskabsfuldt; også Stanton kommenterer dette ord og tilføjer en association fra den overnaturlige varulv.¹⁵ Skurken Sarumans sært teknokratiske væsen og typisk forretningsmandslogik skulle være vokset ud af hans navn, idet saru betyder noget i retning af snedig mekanisme (snedig i betydningen lumsk,

¹² Oversat fra Stanton 2001, s. 5.

¹³ Disse eksempler fra Shippey 1982, s. 35.

¹⁴ Shippey 1982, s. 33.

¹⁵ Citeret fra Richard Jenkyns anmeldelse af Stanton: Author of the Century i *The New Republic*, 28. januar, 2002, s. 2; Stanton 2001, s. 139.

forræderisk); man kunne sige det er et gammelt, negativt ladet udtryk for teknologi; Tolkien voksede op i en engelsk landbrugsidyl stort set uden moderne hjælpemidler, og hadede den moderne verden, hvis onder han forbandt med vores blinde tiltro til teknologien som vor frelse og velsignelse, og det kan være derfor, han kalder sin skurk for Saruman og i øvrigt udstyrer ham med en retorik, der får ham til at lyde næsten som en teknokratisk industrimagnat.¹⁶

De fleste figurer i Tolkiens univers er hentet ud af gamle tekster *eller* udviklet på grundlag af fantasi-stimulerende ord. Et tilfælde af det første er dværgenes navne, som kommer lige ud af *Vølvens Spådom*, en del af den *Ældre Edda*. Gandalfs navn røber, at han er elver-relateret, skønt på det højeste plan, for han var, som Tolkien selv sagde, en slags engel, og måske også et ekko af Odin selv, den gråklædte vandrer. Men hvor kommer hobbitterne fra?

Selv fortæller Tolkien, at han en dag sad og kedede sig over nogle eksamensopgaver han skulle rette - og så kom der til hans store glæde en, der var afleveret blank - og straks skrev han på den "In a hole in the ground there lived a hobbit" (og det blev de første ord i *Hobbitten*). Dér var ordet, og så måtte historien følge efter - "navne får altid historier til at springe frem i hovedet på mig. Til sidst syntes jeg, jeg var nødt til at finde ud af hvad en hobbit var for en". Men selvfølgelig kan man også læse ud af ordet hvad en hobbit er, for på oldengelsk ville det hedde, "Hol-bytla," som igen betyder hulboer eller hulbygger.¹⁷

Men hvorfor så Frodo - navnet Frodo? Et af appendikserne (F) fortæller, at hobbitter gerne giver deres børn navne uden særlig betydning, såsom Bilbo, Bungo, eller Polo. Vi får også at vide, at Frodo er den engelske udgave af Froda - for på *Hobbittsproget* er den maskuline endelse -a, så egentlig hedder Frodo altså Froda. Og så er der jo nok alligevel noget specielt ved det navn. Måske blev det Frodo/Froda, fordi man i denne fortælling kan finde en modsætning, man ofte finder i eventyr og ridderromaner, modsætningen mellem "froda" eller list og "forza" som er magt. Forza, magt, er her altid de ondes spontane reaktion. Overfor disse står Frodo. I *Hobbitten* skaber Bilbo fred og grundlag for dragens død i kraft af sin funktion som den listige lommetyv; I *Ringenes Herre* er heltens rejse ikke bort fra, men ind i fjendeland, hvor Ringen skal tilintetgøres, og

¹⁶ "Searu in Old English (the West Saxon form of Mercian saru) means 'Device, design, contrivance'," Shippey 1982, 128-30; sml. Stanton 2001, s. 19.

¹⁷ Citatet oversat fra Shippey 1982, s. 51-2.

det gør han med list. Frodo (den listige) slår Saurons/Sarumans magt, deres forza.¹⁸

Min egne yndlingsfigurer i *Ringenes Herre*, enterne, de levende, men langsomme træer, kommer ud af en sammenkobling mellem en ultrakort oldengelsk frase og et sted i Shakespeares *Macbeth*. I et oldengelsk digt, "Ruinen," funderer digteren over altings forgængelighed, og anledningen er ruiner og gamle stenveje. Vi må vel i dag gå ud fra, at det må være rester fra romersk tid, men for digteren er det "eald enta geweorc" som "idlu stodon" (værker rejst af gamle giganter/kæmper som stod øde hen) - disse engang så solide, men nu sammenstyrtede stenkonstruktioner har fået den oldengelske digter til at tænke på fortidige kæmpers værk; og mere får vi ikke. Men her tager Tolkiens fantasi over. I et brev til Auden skrev han (her er det igen), at enterne væsen "snarere kom ud af ordet end omvendt. Jeg har altid syntes man burde gøre noget ved det angelsaksiske ord *ent* for 'kæmpe'."¹⁹ Men dette "something" er faktisk en logisk og samtidig meget poetisk konsekvens af sammenstillingen af kæmper og forfaldne stovværker. For hvad kan få sten til at sprænges? Det kan netop de træer, hvis rødder altid så fantastisk får selv de stærkeste bygningsværker til at smuldre, som vi ser dem gennemvokset af rødder og grene; og her ligger kimen til træfolket, the ents, der en dag i *Ringenes Herre* vil rive det ondes fæstning Isengard ned med deres vældige rødder, som på sekunder udvirker, hvad der i det virkelige liv ville tage århundreder. Jeg nævnte også *Macbeth*, der irriterede Tolkien voldsomt ved at få så lidt ud af den fantastiske profeti om, at tyrannen skal falde, når Birnam-skoven bryder op og rykker frem som en hær. Tolkien satte i stedet træer, der er en særlig race af væsener, som faktisk bevæger sig, og som gør det bevidst og målbevidst. Jeg kan næsten ikke vente til film nr. to, som må have dem med; og jeg ved, at enterne også var Tolkien's egne yndlinge, bl.a. fordi han følte sig stærkt knyttet til træer; de kaldte på noget i ham - gav ham en følelse af kontakt med naturen, som han mente det moderne menneske stort set havde mistet. I øvrigt er enterne sprog – hvoraf *Ringenes Herre* kun byder på et enkelt citat – et særlig fremtrædende eksempel på et beskrivende sprog. Ifølge enten Treebeard fortæller hvert ord i hans sprog

¹⁸ Ifølge Northrop Fryes analyse karakteriseres det typisk onde eller truende i romancegenrens ved "forza" eller "froda," men jeg argumenterer for, at Tolkien indhenter "froda" som en værdi, måske på linje med den "merkuriske" listighed som helten i romancegenrens slægtning, eventyret, ofte må udvise for at forvandles fra den tredje søn i asken til en værdig ægtemand for prinsessen. Fryes redegørelse for "forza" og "froda" findes i Frye 1976, s. 65ff. Shippey ser en forbindelse mellem Frodos navn og kong Frode (fróda/fróthi), der ifølge sagnene blev betragtet som fredsbringer i stort set kristen forstand, Shippey 1982, 155-7.

¹⁹ Oversat fra Stanton 2001, s. 116.

historien om, hvad de betegner, så ”det tager lang tid at sige noget.” Man bliver mindet om grønlandsk, som opfører sig på denne måde; tag nu f.eks. en ”bro” (den på et skib”); en bro hedder på grønlandsk ”meget stor konebåd øverst oppe, hvor der går nogen rundt og bestemmer”. Treebeard omtaler et øjeblik efter ovennævnte sprogbeskrivelse den lille høj, han står på som ”a-lalla-lalla-rumba-kamanda-lind-or-burúmë,” og det kunne jo være spændende, om vi havde fået den historie på engelsk (eller ”Westron”, som i *Ringenes Herre* er det sprog engelsk repræsenterer).²⁰

Det er klart, at Treebeard med sit decideret ”unhasty”, altså uforhastede, sprog, hvor hvert eneste ord genkalder en hel historisk og fortællende, sammenhæng, må have en decideret uforhastet tankegang. Hans ord - er hans tankegang - er hans verden. Det samme princip – det der i sprogteorien er knyttet til sprogforskernavnene Sapir og Whorff – anvender Tolkien, implicit men uomtvisteligt, når han differentierer de forskellige folkegrupper igennem de ting de helst taler om, og igennem den ordskat de hver for sig har udviklet omkring det, der er vigtigst for dem. Dværgene er knyttet til stenmiljøer, bjerge, ædle metaller og sten; dette gør dem tit ret konkrete og upoetisk indstillet, men på den anden side bliver de direkte lyriske, når de taler om deres stenede miljø: når Gimli, den enlige dværg-helt i Ringenes ”fellowship”, hører de andre tale om uhyggelige grotter, er det klart at han ser andet og mere end dem (det er udmærket realiseret i filmen). Og ”caves” kan aldrig være et udtømmende ord for Aglarong, selv ikke det engelske ”the Glittering Caves”. I stedet for dette sørgeligt forsimplende udtryk, kaster Gimli sig ud i rhapsodisk begejstrede udbrud om hvor ”vast and beautiful” stedet er, hvordan hulens vægge glimter af ”precious ore”; marmor i bugtede folder fremstår i farver - hvid, safrangul, en rosa som morgenrøden, draperet som frosne skyer.²¹

Romancens verden

Jeg tror efterhånden, at det er tydeligt, hvor solidt værket er forankret i sproglig viden på højeste plan; og denne viden er omsat i en detaljerighed og med en konsekvens, som vel ingen kan gennemskue eller værdsætte til fulde, men som alligevel betyder alt for følelsen af en fuldkommen systematisk og troværdig virkelighed. Tolkien mente selv - ligesom venen C.S.Lewis, der selv er kendt som både forsker i og forfatter af, romance og fantasy-værker (*Narniakroniken*) - at fantastiske historier og eventyr ikke kan appellere til en læser, i hvert fald ikke fastholde ham eller hende, hvis

²⁰ *Lord of the Rings*, II, 86, 80-1.

²¹ Sml. Stanton 2001, s. 112.

ikke de fremkalder et knivskarpt visualiseret og regelbundet univers.²² En fiktiv verden kan sagtens indeholde en enhjørning, for ordenes verden referer til koncepter og ikke ting, og derfor er i en fiktion en hest og en enhjørning ontologisk ligeværdige, lige virkelige. Men det er nødvendigt, at enhjørningen, eller dragen, eller den flyvende tallerken, følger det fantastiske univers' regelsæt eller indre logik. Jo mærkeligere en verden, jo mere logiske må dens regler være, ellers kan man kun stable overraskelse oven på overraskelse, indtil man ikke mere kan overraskes, men tværtimod keder sig. Forfatteren bliver først læserens gud – den gud der styrer alt og vinder vor totale accept - i det øjeblik, han eller hun skaber dette komplette univers. Når bogen er blevet så god som film, er det helt sikkert fordi den ikke er vag eller tåget, men svært imod kræver helt præcise billeder: Vi indtræder i en verden, der er anderledes, men ikke mindre virkelig, og detaljens præcision får os til at tro på selv de umuligste ting. I filmen som i bogen er væsener, vi ville kalde overnaturlige, ikke det fjerneste mystiske. Dette er et sted, hvor man kan ride på kæmpeørne; hvor en ring kan gøre usynlig eller holde en ung; hvor elverfolk kan forstå fuglenes sprog; hvor ilden i et bjerg er et uhyre. Det er faktisk utrolig meget, der er mærkeligt, hvis man begynder at kigge værket nærmere efter, og det er ikke bare de udødelige elverfolk og sære uhyrer; men også, f. eks. at Strider, alias Aragorn, en ung smuk mand, er 87 år gammel, da hobbitterne møder ham på kroen the Prancing Pony; og at han når at blive 210 år gammel – sådan er menneskelivets længde i den Tredje Alder.

Troværdigheden kommer også af at Tolkiens univers som tidligere nævnt er konsekvent ikke bare i en samtidig, men også en historisk dimension, ligesom det viser flere forskellige, højt udviklede kulturer i samspil. Faktisk dækker *Ringenes Herre* kun en lille, skønt meget afgørende, fase af Midgårdens historie: Tyve år, der bringer den Tredje Alder til afslutning og den Fjerde til sin begyndelse i en tidsregning, der dækker årtusinder, og hvis begivenheder vi aldrig bevidner, men som vi ustandselig aner gennem henvisninger i gamle sange, eller som elementer i hovedpersonernes referenceramme, traditioner, vaner og værdisæt, alt sammen resultatet af de tusinder af år forud. Bogen er udstyret med appendikser, der forklarer om ting, der ofte ikke spiller direkte ind i

²² Tolkiens *Tree and Leaf* er en analyse af selve det paradoks, at fantasy kun kan fænge, hvis dens absolut ikke-realistiske univers – ikke-realistisk ud fra en empirisk målestok - sammenkobles med en empirisk baseret realisme; evnen til at skabe denne kobling i en "Secondary World" kræver ifølge Tolkien "a special craft, a kind of elvish craft," *Tree and Leaf* 1988, p. 49. C.S.Lewis siger i *Of Other Worlds* 1966, "The faintly imagined, and sometimes strictly unimaginable, scene and properties, only blur the real theme and distract us from any interest it might have had", "On Science Fiction," p. 61.

historien - familieforhold, sproghistorie og grammatik, konventioner for navngivning, lister over navne og væsener, osv. Der er i *Ringenes Herre* 600 navne og cirka lige så mange stednavne, og omkring 200 identificerede væsener af forskellig art. Og så er der landkortene, som Tolkien selv tegnede, og fyldte op med en bunke detaljer, igen mange der aldrig optræder i historien, så man fornemmer, at denne verden findes også uden denne historie. Dette eventyrland kunne i øvrigt lægges ned over et Europakort, og da ville de forskellige folkeslags bevægelser i fortællingen have deres sidestykker i de store historiske folkevandringer; og Herredet, hvor Hobbitterne bor, ville befinde sig i det engelske Hertfordshire, hvor hobbitterne helt klart er et billede på den populære, konservative forestilling om englændere på godt og ondt - glade for mad, typisk engelske retter, piberygende, vennesele folk, der ikke tager tingene alt for tungt og bestemt ikke er særlig opsat på eventyr (Tolkien betegnede sig selv som en typisk hobbit). Bilbo er en særling, fordi han har været på dragejagt, ligesom hans nevø Frodo også er lidt til en side, noget man i Herredet tilskriver det faktum, at Bilbos mor havde elverblod i årerne.

Hele denne sammenhæng ligger som en aura omkring den korte episode i Midgårdens historie, vi følger i detaljer. Jeg tror, at *Ringenes Herres* succes har meget at gøre med vores oplevelse af et univers så komplet, at det synes at eksistere selv når jeg ikke er der. Jeg kigger ind, og dér er det i fuld gang med at fungere, og det fortsætter også når jeg ikke ser på det – ligesom det arthurianske univers med dens evigt vandrende riddere; her ligger kimen til andres videre udnyttelse i rollespil mm. - alle præmisserne for nye historier er på plads. Denne udfyldte virkelighed var også vigtig for Tolkiens egen oplevelse af værket. Han var en fromt troende katolik og advarede mod at presse sammenligningen for hårdt, men han sagde, at Gud Skaberen i mennesket havde nedlagt en skygge af sin egen skaberkraft, altså gjorde ham til "sub-creator;" hvor Gud havde skabt verden med ord (hvor ord blev ting), skaber mennesker verdener i ord (kun ord, men ord som fremkalder en fænomenologisk reel virkelighed).²³ Det er altså i mere end én forstand relevant at for Tolkien gælder det, at "I begyndelsen var ordet".

²³ En karakteristisk af forfatteren som "subcreator" findes i *Tree and Leaf*, s. 37 (n. 21): Vi har evnen til at skabe, "because we are made ... in the image ... of a Maker." Parallelen mellem Gud og mennesket som skaber i kraft af Ordet/ordet er naturligvis ældgammel, sml. f.eks. Sir Philip Sidney, som mener man bør hylde digteren, eller rettere "the heavenly Maker of that maker, who having made man to His own likeness, set him beyond and over all the works of ... nature; which in nothing he showeth as much as in poetry ...", citeret fra *Norton Anthology of English Literature*, I 2000.

Det er altså en helt anden verden. Men hvad vil vi dér? Vi vil selvfølgelig drømme eller lege med de muligheder som den anden virkelighed tillader, og indenfor de begrænsninger, som den nedlægger, for det vi taler om her, er frihed under ansvar. Og de alternative muligheder er typisk reslutatet af fantasy- eller romancens verden, og her er det, jeg vil påstå, at i hvert fald en del kritik af Tolkien bunder i en misforståelse af hans genre og dermed hans ærinde. En nylig, temmelig kritisk, anmeldelse af Shippeys seneste bog (*Author of the Century*) af Richard Jenkyns, som måske snarere er en kritik af Shippeys insisteren på at skrive om et sub-litterært værk, er velskrevet, eftertænksom, ofte overbevisende og altid fair ud fra anmelderens forudsætninger.²⁴ Men nogle af disse forudsætninger ender med at diskvalificere Jenkyns: De problemer hos Tolkien han ser, og som han følgelig kritiserer Shippey for at ignorere i sin begejstring, er følgende: Tolkiens fokus ikke er på persontegning og psykologisk kompleksitet, bl.a. er der ingen udvikling i Frodo, hvorved værket bliver "emotionally impoverished"; han mener videre, at "the moral economy of the work is radically flawed" på grund af ambivalensen omkring ringens kraft; at der er alt for megen detalje i den beskrivende prosa og at samtalerne højstemte tone ofte er "wooden". Kritikeren mener, at fejlen ligger i, Tolkiens verden blev for virkelig for ham, så han skriver som historiker snarere end som romanforfatter; endelig mener han ikke, at man kan bruge Shippeys påstand om at "the dominant literary mode of the twentieth century has been the fantastic" i dette tilfælde, fordi Tolkiens verden slet ikke er fantastisk, men realistisk til det patologiske.

Problemet med denne anmeldelse er, at alle Jenkyns kriterier vokser ud af forventninger knyttet til den realistiske roman; men fantasy eller romance vil slet ikke det samme og gør derfor slet ikke det samme: her er fortællingen vigtigere end personen – og det netop, fordi den typisk gennem skildringen af menneskers skæbne og handlinger udforsker en moral, eller logik, i verdensordenen, som reelt er "radically flawed", en verden hvor doktrin/overbevisning aldrig er helt sammenfaldende med faktiske oplevelser. Med andre ord: "the flaw is the point". Næste punkt – klagen over, at Tolkiens fantasy er realistisk: jamen, den ekstreme realisme er netop altafgørende for at skabe et fantastisk univers, der fungerer både internt og overfor læseren - og her er det, forfatteren må være historiker af en virkelighed udenfor ham selv; så er der stilen – javist, men det litterært avancerede aspekt ved romancen ligger sjældent, og aldrig primært, i æstetiske kvaliteter som stilistik skønhed og rig metaforik, men på det overordnet strukturelle plan – det er selve motiverne og den episke rejses

²⁴ Se n. 14. Jenkyns bedømmelseskriterier er særligt forbløffende, fordi denne "fellow" ved Margaret Hall, Oxford, selv er litteraturforsker.

forløb, hvor helten prøves og består sin prøve og derved fastslår dueligheden af de idealer, han repræsenterer, der er både meningsskabende og problematiserende. Det er selve fortællingens struktur der er det betydningsskabende lag. Dette sidste er i øvrigt en ting, som først de seneste årtiers narratologer har taget alvorligt og udviklet litteraturteoretiske redskaber til at analysere; det er tankevækkende, at Tolkien i sin "On Fairy-Stories" (opr. 1938) må næsten pludre sig frem til definitioner af sine "Secondary Worlds;" ligesom den ellers så velformulerede C.S.Lewis, i et essay udgivet posthumt i 1966, tydeligvis mangler et akademisk regelsæt for beskrivelsen af det væsentlige ved fortællingen *per se*; Tolkien's og Lewis' forsøgsvis formuleringer er både indirekte en efterlysning og foregribelse af beskrivelsesmodeller, der siden hen skulle blive typiske for den relativt udviklede disciplin, narratologien.²⁵

At fortællingers, eventyrs og romancers kvalitet ligger på det overordnede strukturelle plan kan ses af, de som regel klarer en oversættelse bedre end f.eks. et lyrisk digt, ligesom en god historie kan overleve en ret ringe genfortælling – skabelonen eller clichéen overlever stilen, kunne man sige; man bæres hen over øjeblikke, hvor stilen forekommer for ophøjet eller floskelagtigt storladet; og i bedste fald lader den fremmede stils konsekvens læseren ane, at hvis denne stil er uacceptabel, kunne det faktisk være, fordi man selv mangler en streng eller en kulturel forudsætning – og dermed aner man verdener, der én gang var, men som nu er forbi – undtagen i litteraturen som det i sandhed fantastisk virtuelle gemme for anede, men tabte værdier og diskurser; litteraturen, som kan genkalde/skabe det tabte netop gennem en konsekvens så streng, at dets logik afføder ikke hvad jeg ønsker eller forventer, men netop det som det indre system selv kræver for at forblive et system. Og som momentant fremkalder en forestilling om, og en underlig lettelse over, at der er verdener og fantasier, og mulige tankegange, der ikke allerede er indeholdt i mig selv.

Budskabet

Budskabet i *Ringenes Herre* har irriteret mange som nostalgisk. Nostalgisk er det bestemt. Men ikke det ringeste naiv, som den skildrer altings forgængelighed gennem billedet af skiftende kulturers dominans og forfald. Som allerede nævnt udspiller historien i *Ringenes Herre* sig i den Tredje Alder - længe før vor egen tid, hvor det er sjældent at støde på hobbitter, og hvor elverfolk er enten rent ud forsvundet eller er skrumpet ind til de nuttede og totalt irriterende småfolk, der befolker børnebøger. Men i denne

²⁵ "On Fairy-Stories," *Tree and Leaf* (n. 11), 1-81; Lewis, "On Stories," fra *On Other Worlds*, s. 3-21 (n. 11).

tid eksisterer de endnu, og det som store statelige væsener, og en af de tragiske konsekvenser af Frodos succes er faktisk elverfolkets marginalisering. Deres tid i den kendte verden er forbi, og nye folkeslag vinder frem: Den Fjerde Alder tilhører mennesket, Aragorns slægt, Aragorn som er en slags angelsaksisk kriger overfor elverfolkenes keltiske typer - igen en afspejling af historien, hvor en happy ending altid er et kort perspektiv, mens det lange perspektiv fortæller om opgangstider for nogle, der for andre betyder undergang. Det hele er en slags forskudt europæisk kulturhistorie, stærkt inspireret af Gibbons' *The Rise and Fall of the Roman Empire*.

Formidleren mellem tidsaldrene er Frodo. Hans person kan i første omgang ses som en løsning på problemet med de gammeldags helte i vor egen skeptiske tidsalder - helten på den hvide hest, som kan klare alt og aldrig gør noget forkert. Frodo er en helt anden slags helt - han er frygtsom, en, der hele tiden må besejre sig selv og på den måde finder ud af, at han har større ressourcer end han eller nogen anden troede. Den slags kan vi nok bedre identificere os med. Men der er nok endnu en grund til den lille ydmyge helt, som viser sig stor nok til at redde hele verden - i hvert fald indtil ondskaben atter kommer på fode (for husk, Sauron dør ikke til sidst, han skal bare hen et sted og slikke sine sår, til verden igen glemmer at passe på sine værdier).

Frodos rene hjerte, hans godhed simpelt hen, gør ham til en helt, der også passer Tolkien som kristen. Frodo modstår en gal krigsherre med udelukkende fredelige midler. Han slår ikke ihjel; og selv da han for at gennemføre sit forehavende faktisk burde slå (den faldne hobbit) Gollum ihjel, viser han barmhjertighed. Gandalf bekræfter, at det gode aldrig kan besejre gennem magt. Selv den sidste krigshandling er en afledningsmanøvre. For at sejre må der list (froda) til, list frembåret af uselvsk mod. Det er en form for list, der kan vinde, fordi det onde ikke har fantasi til at forestille sig selvopofrende handling: det onde er narcissistisk, er ude af stand til at se tingene fra nogen anden vinkel end sin egen forzadominerede tankegang. Da Frodo viser Gollum barmhjertighed, "pity," udtrykker det en følelse eller impuls, der ligger hinsides det onde; ja, faktisk også udenfor det definerbart gode – semantisk [altså med hensyn til ordets associationer] er "pity" forskellig fra "mercy;" "mercy" dækker en retfærdig og forklarlig medfølelse; mens "pity" en ren nådegave, analog med guddommelig, ufortjent nåde.²⁶ Som et brud på det, der synes rationelt

²⁶ De semantiske nuancer kan være hårfine, men Tolkien ville som forsker i ældre litteratur, heriblandt religiøse tekster, være helt ide i de finere distinktioner. Kort udtrykt er forskellen på "pity" og "mercy", at "Misericordia non causam, sed fortunam spectat; clementia rationi accedit" ("Pity considers the mischance, not the cause of it;

at gøre, og en transcendens af både godt og ondt, som disse kan defineres, er både Frodos rejse ind i det onde og hans pity overfor Gollum en slags listig omgåelse af regler; og naturligvis er det disse ting, der ender med at blive hans frelse.

Det kristne værdisystem holder hele vejen igennem og kommer direkte ud af Augustins definition af det gode som det eksisterende og enhedsprægede, og det onde som intet og spredt: Det gode har allerede været nævnt. De onde figurer i *Ringenes Herre* er hver deres egen norm, og når de holder sammen sker det uden fælles værdi eller fodslag, de har bare samme interesser; ondskab er rent negativ, en mangel på virkelighed eller eksistens – ser man Saurons øje, er den et ”vindue ud mod intetheden” (man mindes straks om den grå ”Intethed,” der breder sig i Michael Ennes’ *Never-ending Story*); Nazgûl er næsten forsvundet under deres kapper, som kun holdes sammen af en hadefuldst vilje, osv.

Der er altså en soleklar ”teologi” bag *Ringenes Herre*, og der er et soleklart budskab, som er uomtvisteligt kristent. Men ulig vennen C.S.Lewis skrev Tolkien ikke kristen allegori, og han hadede det, når folk allegoriserede Frodo som Kristus. At sige, at *Ringenes Herre* først og fremmest er fantasy eller romance er, tror jeg, at finde den rigtige måde at tale om det etiske budskabs rolle i værket. Romancen har noget, Northrop Frye kalder ”symbolic spread,” som er forenelig med religion og som ofte netop har gjort, at forfattere har kunnet allegorisere romance (det gør f.eks. Edmund Spenser i sit protestantiske epos *Fairy Queene* (1590), og de franske cisterciensiske munke, der i middelalderen harmoniserede den i bund og grund ret forvirrede gralsfortælling i *Queste del Saint Graal*; og religiøse læsere kan sagtens gøre det samme med Tolkien (det sker ustandselig i artikler om filmen, ikke mindst amerikanske, der ser *Ringenes Herre* som et ”pseudo-gospel,” altså en forklædt forkyndelse, endda et evangelium).²⁷ Men værkets symbolik er ikke konsekvent i en grad, der gør det til en omskrivelse af Lidelseshistorien.

Dette fratager på den anden side ikke *Ringenes Herre* dens symbolske aura eller tendens, og heller ikke dens alvor som udsagn om værdier. Dens værdiunivers er ofte blevet stemplet som eskapistisk, en flugt ind i en ordnet verden hvor tingene giver mening på en uansvarligt løstagtig måde.

mercy is in accordance with reason”), citeret i Burnleys detaljerede redegørelse i *Chaucer’s Language and the Philosophers’ Tradition*, 1979, s. 127.

²⁷ Fryes ”symbolic spread,” Frye 1976, (n. 17) s. 59; religiøse avis-tolkninger er f.eks. Michael Duffys ”Organised religion offers stable seat,” Duffy 2001; og Joe Woodards ”Rings retells The Greatest Story Ever Told: Scholars say Tolkien’s classic trilogy draws power from biblical archetypes that pervade the culture of the West,” Woodard 2001.

Men bortset fra, at *Ringenes Herre* ikke tager så let på tingene som påstået, er genren ikke så vidt jeg kan se ikke nødvendigvis eskapistisk i sin natur; den er snarere et laboratorium for værdi(ud)forskning, et sted hvor fortællingen får læseren til at arbejde med værdier som et eksperiment, en dødsensalvorlig leg med udefinerede længsels søgen efter et objekt i et særligt univers; dette univers eksisterer netop som udtryk for behovet for denne leg og er generisk udformet til at skabe regler og rammer for denne nødvendige leg, og det kan som tidligere nævnt byde på pludselig opdagelser – vinkler og perspektiver, som de sære regler kræver og pludselig får til at fremstå som vigtige. At der ikke er noget påviseligt mål eller endda en urokkelig sandhed for enden af romancelæserens søgen betyder ikke, at denne i sig selv er tåbelig; og eftersom den under alle omstændigheder er nødvendig, er det langt vigtigere at studere end at beklage den.

Afslutning

Jeg tror det var opfattelsen af historien, fortællingen, som middel til etisk tænkning gennem medlevende oplevelse, der kan kaldes det ideologiske grundlag for Tolkiens *Ringenes Herre*. Men jeg tror også, til slut, at han havde en anden og ret så kolossal ambition med netop dette værk. Hans projekt er ikke bare at fortælle en nok så herlig og moralsk historie. Tolkien elskede England og englænderne, og han syntes kun landet havde ét problem: Manglen på en eventyrtradition. Denne tradition blev stort set udryddet i det syttende århundrede på den ene side af Oplysningstiden, der virkelig havde godt fat i England, og på den anden side af puritanerne, der bekæmpede de ugudelige historier. Tolkien skrev til en ven: "Fra ganske tidligt i mit liv græmmede jeg mig over mit lands armod: Det havde ikke sine egne fortællinger, dybt forankret i dets sprog eller jord, i hvert fald ikke af den karakter/kvalitet, jeg håbede på, og som jeg fandt i mange andre landes sagn og legender. Der var græske, keltiske, romanske, germanske, skandinaviske og finske fortællinger; men ingen engelske."²⁸ Jeg tror,

²⁸ Oversat fra brev til Milton Waldman, *Letters of J.R.R.Tolkien*, 1981), s. 144.

Tolkiens ambition var intet mindre end give landet sin eventyrskat tilbage. Og han gjorde det oven i købet ved at skrive alle disse eventyr sammen i et epos. Og hvad er det så? Det er en stor historie, hvor en helt vinder sejr ved at efterleve de idealer, som landets identitet eller selvopfattelse bygger på. Det gamle Grækenland havde Homer, Rom havde Vergil, England før det blev England havde Beowulf - og lige siden renæssancen havde det været tanken, at ethvert land måtte have sit nationalepos. England havde et par forsøg, men de tilfredsstillende ikke Tolkien: det var Spenser (*Fairy Queene*), men hans voksne alfer var nok et nummer for parfumerede, ligesom de var for fastspændt i den allegori, der gør dem til clichéer på den protestantiske helt (uretfærdig mod Spenser, men jeg forsøger at lege Tolkien her). Og så var der Milton med sin *Paradise Lost* (1667), som givetvis har været for karsk, for barsk, for klassicistisk – og alt, alt for sanselig. Både Miltons ideologiske ståsted og den sanselighed, han paradoksalt formår at forene med sin stregthed, ligger begge milevidt fra Tolkiens ideal, som er nostalgisk, ikke-analytisk (for ikke at sige anti-intellektuel), og bestemt ikke særlig sanselig (de eneste sanselige beskrivelser i hans værk drejer sig faktisk om mad). Man kan nævne William Blake, som skabte en digterverden af episk omfang, men som var alt for privat i sin mytologi; og der er lignende forsøg hos digteren Yeats. Læg mærke til, at Milton, Blake, og Yeats hver, ved siden af deres primære fortællinger, konstruerede deres trossystem i en samlet doktrin eller mytologi – den ideverden, der både er forudsætningen for, og dog samtidig problematiseres af, den fortælling, der giver den liv. Der har netop det fantastiske udforskning af konflikten mellem orden/doktrin og praktisk eksistens. Man aner en parallel i Tolkiens *Ringenes Herre*, der blev til sideløbende med den evigt voksende og aldrig fuldførte *Simarillion*. Også dette kunne tyde på en særlig episk ambition hos Tolkien: England havde stadig ikke et epos, Tolkien kunne acceptere som nationalt klenodie; og på et eller andet niveau tror jeg, det kan have været den kedelige situation, den dovne professor i Oxford forsøgte at rette op på med *Ringenes Herre*. Han ville give England et epos, der gav udtryk for de idealer, han mente landet burde bygge på.

Men hvad er nu det – Frodo er da os alle sammen. Det problem er nu ikke så stort. For Tolkiens englænder er naturligvis lig med den ideelle og universelle menneskehed, så vi kan roligt alle sammen i læsningen af Tolkiens værk føle os alle sammen som "God's own Englishmen" (Kvinderne taler vi slet ikke om).

Litteratur

- Bloom, Harold : *Miami Herald*, 18. december, 2001, copyright C2002 Lexis Nexis Group;
- Burnley: *Chaucer's Language and the Philosophers' Tradition*, Cambridge, Brewer, 1979;
- Day, David: *Tolkiens Ring*, London, Harper Collins, 1994;
- Duffy, Michael: "Organised religion offers stable seat," *Courier Mail*, 26. december, 2001, copyright C2002, Lexis Nexis Group;
- Frye, Northrop: *The Secular Scripture*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1976;
- Jenkyns, Richard: anmeldelse af Michael Stanton: Author of the Century i *The New Republic*, 28. januar, 2002, s. 2;
- Letters of J.R.R. Tolkien*, London: George Allen & Unwin, 1981;
- Lewis, C. S.: *Of Other Worlds*, London, Geoffrey Bles, 1966;
- Shippey, Tom: *J.R.R. Tolkien: Author of the Century*, Boston: Houghton Mifflin, 2001;
- Shippey, Tom: *The Road to Middle-Earth*, London, Allen & Unwin, 1982;
- Sidney, Sir Philip: *Norton Anthology of English Literature*, I, London & New York: Norton, 2000;
- Stanton, Michael: *Hobbits, Elves, and Wizards: Exploring the Worlds of J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, New York: Palgrave, 2001;
- Tolkien, J.R.R. (ed.): *Sir Gawain and the Green Knight*, Oxford: Clarendon Press, 1967 [2. udg.]
- Tolkien, J.R.R.: *Lord of the Rings*, II, 86;
- Tolkien, J.R.R.: *Lord of the Rings*, New York: Ballantyne, 1965;
- Tolkien, J.R.R.: *Silmarillion*, First ed. London: George Allen & Unwin, 1977;
- Tolkien, J.R.R.: The Monsters and the Critics, 1936, *The Monsters and Critics and Other Essays*, London: George Allen & Unwin, 1983;
- Tolkien, J.R.R.: *Tree and Leaf*, London, Harper Collins, 1988;
- Woodard, Joe: Rings retells The Greatest Story Ever Told: Scholars say Tolkien's classic trilogy draws power from biblical archetypes that pervade the culture of the West, *Calgary Herald*, 22. december, 2001, copyright C2002, Lexis Nexis Group;

**Mindre Skrifter udgivet af
Center for Middelalderstudier,
Syddansk Universitet, Odense**

nr. 8 *Marsken rider igen - Om mordet på Erik Klipping, Rumelants sange og marsk Stig-viserne, 1990*

Jens E. Olesen: Kongemord og fredløshedsdom.

Reinhold Schröder: Dâvon sing ich ü diz liet. Rumelants strofer i anledning af Erik Klippings død.

Leif Søndergaard: Meningsdannelse og mytedannelse i marsk Stig-viserne.

Iørn Piø: Hvem skrev den lange Marsk Stig-vise? Skitse til en arbejdshypotese.

nr. 9 *Griseldistemaet gennem tiden, 1992*

Michel Olsen: Griselda - Omskrivninger og værdiforskydninger.

Marianne Børch: Chausers Griselde: menneske eller urmenneske.

Leif Søndergaard: Folkebogens fascination - Griseldis gennem 400 år.

Iørn Piø: Tålmodige kvinder. Den taalmodige kvinde (DgF 257 og to folkeeventyr).

-Udgået-

nr. 10 *Chausers poetik, 1993*

Marianne Novrup Børch: Chausers poetik.

-Udgået-

nr. 11 *Folkelige bevægelser i reformationstiden, 1993*

Jens E. Olesen: Flyveskrifter og politisk propaganda i reformationstiden - fra Christian II til Grevens Fejde.

Leif Søndergaard: Fastelavnsspillet i reformationens kampen - om *Peder Smid og Atzer Bonde*. Viser fra reformationstiden.

-Udgået-

nr. 12 *Om Arthur og gralsromanen, 1994*

Trond Kruke Salberg: The Origins of the Arthurian Legend and of the Matter of Britain/Brittany.

Kajsa Meyer: Crestien de Troyes - hans baggrund og kilder, herunder specielt deres udmøntning i 'Le chevalier au lion'.

Rasmus Thorning Hansen: Eftersøgningstematikken i Wolfram von Eschenbachs 'Parzival' - en tematisk og strukturel undersøgelse.

nr. 13 *Forskning og formidling, 1995*

Niels-Knud Liebgott: Tanker og principper bag nyopstillingen af Nationalmuseets middelaldersamling.

Henrik M. Jansen: Formidling af arkæologiske undersøgelser fra dansk middelalder.

Erland Porsmose: Arven i landskabet - et eksempel fra Fyn.

Leif Søndergaard: Ingen forskning uden formidling - ingen formidling uden forskning.

Claus Koch: Museum med mening.

Torben Grøngaard Jeppesen: Formidlingsproblemer.

Rolf Dorset: Middelalderen lige til fotoalbummet.

nr. 14 *Paris' dom, 1995*

Leif Søndergaard: Paris' dom - fra antikt motiv til middelalderligt fastelavnsspil. Med tekst til *Paris' dom* og English Summary.
-Udgået-

nr. 15 *Fromhed og fristelser, 1996*

Dorrit Einarsen: Fromhed og fristelser. - Margery Kempes bog - en middelalderkvindes erindringer.

nr. 16 *Modern Legends and Medieval Studies, 1996*

Tom Pettitt: The Contemporaneity of the Contemporary Legend.
Henrik Lassen: Contemporary Legends and Traditions of the Past: The Regenerative Approach.
Tom Pettitt: Alien Encounters: Medieval Perspectives on the Modern Contemporary Legend.
-Udgået-

nr. 17 *"Enn bat segia allir einnig..." Tradition og fornyelse i Volsunga Saga og Nibelungenlied, 1997*

Hans Ørbæk: "Enn bat segia allir einnig..." Tradition og fornyelse i Volsunga Saga og Nibelungenlied.

nr. 18 *Anders Sunesen. Danmark og verden i 1200-tallet, 1998*

Torben K Nielsen: Innocens III og Anders Sunesen. Aspekter af den institutionelle og religiøse praksis hos pave og ærkebiskop i 12. århundrede
Thyra Nors: Anders Sunesen, det internationale ægteskab og dansk politik.
Ane Bysted: Om tankerne bag Anders Sunesens Hexaëmeron.
Kurt Villads Jensen: Anders Sunesen og Jøderne. Et forsøg på at overfortolke en tekst.

nr. 19 *Aktivitetsskalendar Fyn 99*

Center for Middelalderstudier.
Syddansk Universitet, Odense Universitet.

nr. 20 *Venderne og Danmark - et tværfagligt seminar, 2000*

Redigeret af Carsten Selch Jensen, Kurt Villads Jensen og John Lind.
Kurt Villads Jensen: Saxos grænser. Dehumaniseringen af venderne
Ane Lise Bysted: Teologien bag venderkorstogene
Vivian Etting: Venderne på Flaster
Michael Andersen: Slaverne i Roskilde
Friederike W. Husted: Stednavne af slavisk oprindelse på Lolland, Falster og Møn
Morten Pedersen: Det tidlige kirkebyggeri og sognedannelsen på Falster
Jørgen Skaarup: Borrebjerg og Guldborg - arkæologiske vidnesbyrd om Saxo's "Venderplage"
Henning Nielsen: Sydvestsjælland og venderne
Carsten Selch Jensen: Fjender eller venner? Dansk-vendiske alliancer i 1200-tallets første halvdel

John Lind: Var Valdemarstidens venderkorstog "topmålet af hykleri"?
Anna-Elisabeth Jensen: Venner og fjender omkring Østersøen - de dansk-
vendiske forbindelser i vikingetid og tidlig middelalder. Præsentation
af et arkæologisk forsknings- og formidlingsprojekt inden for
Storstrøms Amt

nr. 21 *Kristningen af Norden, 2002*

Jakob Kieffer-Olsen: Gravskikken som kilde til Danmarks kristning
Tore Nyberg: Danmarks kristning
Jette Arneborg: Kirke, kristendom & storbønder i Grønland. Præsentation af et
nyt forskningsprojekt
-udkommer august 2002-

nr. 22 *Lord of the Rings - bog, film, roller, computerspil, 2002*

Marianne Børch: *Ringenes Herre* som Romance
Anne Scott Sørensen: Tolkien - receptionen i ungdoms- og mediekulturen

Skrifterne kan rekvireres ved henvendelse til:

Center for Middelalderstudier
Syddansk Universitet
Campusvej 55, 5230 Odense M
Åben tirsdag 12.00-16.00
Tlf.: 65503210
e-mail:midlab@hist.sdu.dk