

# Sara PrahL Larsen:

## Interaktivt Midgård: tønderæs og fanfiction-romancer i Peter Jacksons *Hobbitten*

### RESUMÉ

I essayet "On Fairy Stories" afslører forfatter J.R.R. Tolkien to vigtige begreber, der ligger til grund for hans idéer om Midgård og fantasy-litteratur: *subskabelse* og *indlevelse*. Mens begreberne har spillet en væsentlig rolle i den fanfiction- og spilkultur, der har omgivet hans værker, er begge også markant tilstede i Peter Jacksons kritiserede filmatisering af *Hobbitten*. Ved hjælp af strategier lig dem der benyttes af fankulturen, realiserer og udfordrer Jacksons filmatiseringer forfatterens oprindelige intentioner og viser alternative tilgangsmåder til et evigt udvidende Midgård.

### ABSTRACT

In the essay "On Fairy Stories", author J.R.R. Tolkien reveals two important concepts behind his creation of Middle-earth and fantasy literature: *subcreation* and *immersion*. While both concepts have played a key role in the fanfiction and gaming culture surrounding his works, they are highly present in Peter Jackson's often criticized adaptation of *The Hobbit* that uses interactive strategies similar to those applied by the fan culture to both realize and challenge the author's original intentions while showing alternative ways of approaching an ever-expanding Middle-earth.

### EMNEORD

Peter Jackson, J.R.R. Tolkien, filmatisering, fankultur, interaktion

### KEYWORDS

Peter Jackson, J.R.R. Tolkien, adaptation, fan culture, interaction

## Indledning

”I stedet for kustodens håndskyhed vælger Peter Jackson altså meddigterens hjælpende hånd (...) Ikke slavisk efter Tolkiens bogstav som prentet i første forsøg – men til gengæld helt i Tolkiens ånd.”

(Vinterberg, 2013)

Det var langt fra alle, der delte anmelder Søren Vinterbergs uforbeholdne begejstring for Peter Jacksons filmatisering af J.R.R. Tolkiens børnebog *Hobbitten* fra 1937. Mens anmeldelserne generelt varierede fra lunkne til mildt positive, begræd flere, at Jacksons nye trilogi, til forskel fra hans tidligere *Ringenes Herre* (2001-2003), leger mere med sit forlæg og ofte, som Vinterberg påpeger, bevæger sig langt ud over originalværkets grænser. Men modsat hvad mange tror, er Jacksons filmatisering andet og langt mere end hovedløs fri leg. Selvom trilogien bevidst tager sig en del friheder, stammer mange af de elementer, der inddrages og sammensættes i filmene fra forfatterens heterokosmos og poetologiske overvejelser. Med disse inddragelser forsøger trilogien ikke at udvise troskab over for et enkelt værk; i stedet synes den – via omveje rundt i Midgård og med en til tider påfaldende interaktiv adaptationsstrategi – at udvide frem for at genfortælle Tolkiens univers.

Med fokus på to af Jacksons tilføjelser fra *Hobbitten: Dragen Smaugs Ødemark* (2013): tønderæsscenen og trekantsdramaet mellem Kíli, Legolas og Tauriel, vil jeg her påpege, hvordan filmene på sin vis realiserer Tolkiens intentioner samtidig med, at de på mange måder udfordrer dem såvel som hans værker. I tråd dermed belyser jeg, hvordan trilogien benytter interaktive strategier, såsom fanfiction-lignende medskrivning og computerspilsæstetik og -opbygning fra fankultursområderne fanfiction og gaming i forsøg på at udvide og opdatere Midgård. Jeg vil samtidig påpege, at filmenes benyttelse af strategierne viser, på hvilke måder fans selv kan blive aktive deltagere i udarbejdelsen af Tolkiens univers.

For at forstå hvorledes filmatiseringen bl.a. trækker på Tolkiens egne overvejelser omkring sine værker, starter jeg med at se nærmere på essayet ”On Fairy Stories” og derigennem begrebsparret *indlevelse* og *subskabelse*.

### Første begreb: (sub)skabelsen

"On Fairy Stories" fra 1939 betragtes som J.R.R. Tolkiens grundlæggende manifest og forsvar af fantasylitteraturens egenskaber (Manlove 1975, 158). Undervejs i essayet peger forfatteren på to begreber, der ligger til grund for hans fantasy-værker. Det ene kalder han *subcreation* (*subskabelse*); en trang til at skabe verdener og historier ud fra det allerede eksisterende. Som billede på hvordan historier kommer til verden, frembringer han metaforen om en stor kedel suppe, hvori alle tænkelige historier ligger og svømmer rundt, indtil sindrige kokke nøje udvælger de elementer, som de vil fiske op med øsen: "There are many things in the Cauldron, but the Cooks do not dip in the ladle quite blindly. Their selection is important" (Tolkien 1983, 128). Det er selve kokkenes selektion af materialet, der udgør skabelsesakten, men materialet eksisterer altid allerede. Og selvom Tolkien som regel afskrev bud på fortsættelser til sine værker, som fans i god tro sendte hans vej, var han i teorien ikke afvisende over for idéen om, at læseren som en subskaber selv aktivt skulle arbejde videre på netop *hans* eksisterende heterokosmos. I essayet skriver han, at forfatteren og læseren er ligeværdige og at sidstnævnte derfor ikke skal slavebindes af forfatterens autoriale autoritet: "Uncorrupted [the creative desire] does not seek delusion nor bewitchment and domination; it seeks shared enrichment, partners in making and delight, not slaves" (ibid., 143).

### Andet begreb: Kropslig indlevelse

Det andet begreb er nært knyttet til det første og bunder i et ønske om at træde ind i den skabte verden. Sammenhængen mellem de to illustreres i en af forfatterens mest citerede passager, hvor han forklarer, hvad der sker, når en vellykket fortælling kommer til verden: "What really happens is that the story maker proves a succesful 'subcreator'. He makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is 'true': it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside" (Tolkien 1983, 132). I en vellykket fantasy-fortælling indlemmes læseren såvel som skaberen fuldstændig. Denne indlevelse er dog, som Tolkien påpeger, udelukkende en mental proces, som han kun ser realiseret gennem litteraturen (1983, 142-143). Ikke desto mindre stræber fantasy-litteratur efter at nå ud over den rent mentale indlevelse: Den rækker ud mod

det kvasimystiske begreb *Elvisk drama* eller *Fortryllelse*, som Tolkien definerer således: "If you are present at a Faërian drama you yourself are, or think that you are, *bodily* inside a Secondary World. (...) Enchantment produces a Secondary World into which both designer and spectator can enter, to the satisfaction of their senses; (...)" (1983, 143, min kursivering). *Elvisk drama* kan kun skabes af elvere, et af Tolkiens overnaturlige væsener, og er derfor en kunstart, som mennesket kun kan tilstræbe. Som den højst rangerede af alle kunstarter bliver det elviske drama et billede på selve kunstens ideal og målsætning i Tolkiens optik. Det ideal består i, ikke bare mentalt, men *kropsligt* at træde ind i en anden verden.

Min redegørelse for de to begreber optegner flere nyttige punkter for forståelsen af Tolkiens intentioner med sine værker. For det første fremgår det, at forfatteren er tilhænger af læserens frihed til selv at skrive videre på det eksisterende for derved at skabe noget nyt. For det andet erkender han, at mental indlevelse kun er et skridt på vejen til at opnå kropslig indlemmelse i en anden verden. I begge instanser peger han på interaktion: Det er ved hjælp af aktiv selektion af det eksisterende, at subskaberer kreerer noget nyt, og det er som faktisk deltager, og ikke slave, at læseren skal trækkes ind i det skabte univers.

### **Gaming: interaktivt Midgård**

Interaktion er en vigtig ingrediens i den spilkultur, der længe har blomstret omkring Tolkiens univers, først i form af *role playing games* (RPG) og siden computerspil. At der eksempelvis mellem 1984 og 1988 eksisterede 15 forskellige Tolkien-relaterede digitale spiltitler viser tydeligt fansenes higen efter selv at blive deltagere i Midgård (Burdge 2007).

Det var imidlertid *Ringenes Herre*-filmatiseringerne, der satte yderligere skub i sagerne. Med filmene udkom et hav af nye officielle og uofficielle spil, der enten var bygget op omkring filmenes narrativ eller løsrev sig fuldstændigt derfra. Som Kristin Thompson (2007) påpeger, forsøgte mange af spillene netop at udvide Tolkiens univers frem for bare at gengive det i en anden form: "The games of the franchise have not simply adapted Tolkien's tale. They have expanded his imagined world into a site for interactive play" (2007, 225). Mens fortælling og karakterfokus stadig er filmens og litteraturens

domæne, åbner computerspillet altså op for en øget udforskning af og interaktion med Tolkiens univers.

### Det ligner et videospil

Med begrebet *transmedia storytelling* peger Henry Jenkins (2007) på en øget tendens for intermedielt samarbejde mellem forskellige medieplatforme. Samarbejdet betyder, at medierne dels forsøger at markere sig i forhold til hinanden ved at fremhæve netop deres medies særlige forcer, dels at de "låner" fra hinanden og dermed skaber større kohærens medierne imellem. Derved opfordrer de forbrugerne til aktivt at pendle mellem de forskellige platforme. *Transmedia storytelling* har ifølge Linda Hutcheon (2013, xxi-xxv) også skabt helt nye vilkår for adaptationer. Med *Ringenes Herre*-filmene opstod det hidtil tætteste samarbejde mellem film og spil; computerspilsfabrikanterne lånte ikke bare rekvisitter og skuespillere fra filmholdet, men benyttede også kamera- og motion capture-teknikker, som ligner dem, der ses i filmene. Som konsekvens smittede filmenes æstetik og udformning meget af på computerspillene, der fik et mere "filmagtigt" udtryk ifølge Thompson (2007, 225-227), der videre påpeger, at filmene og computerspillene var samarbejdspartnere med hvert sit område, men at filmen i hendes optik forbliver den stærkeste af de to medier: Det er den, der influerer spillet og ikke omvendt.

I *Hobbitten*-filmene er det dog netop den modsatte tendens, der gør sig gældende. Selvom Tolkien-forskere selvfølgelig har påpeget alle de punkter, hvorpå Jacksons *Ringenes Herre* afviger fra deres litterære forlæg, er det en udbredt opfattelse, at han med panoramabilleder af flotte landskaber formåede at bringe et autentisk Midgård til live, som overordnet set troligt afspejler Tolkiens beskrivelser (Reid 2007, 35-55). Autenticitet er imidlertid ikke et ord, der hæftes på *Hobbitten*-filmene, som tværtimod er blevet klandret for deres computerspilslignende udseende. Én af dem der hæfter sig særligt derved, er den overvejende ubegejstrede Peter Suderman fra *The Washington Times*, som i sin anmeldelse skrev: "Indeed, 'The Desolation of Smaug' often feels more like a video game than a movie, with digital elements that wouldn't look out of place on an Xbox. (...) Some of it is impressive, but little of it is immersive." (Suderman 2013). Det er imidlertid ikke kun æstetisk, at *Dragen Smaugs Ødemark* lægger sig op ad computerspillet. Foruden de visuelle

byggesten som *high frame rate* (HFR), *computer generated imagery* (CGI) og 3D, er der i selve filmens struktur en *gamification*-lignende opbygning, hvor én actionpræget udfordring erstattes af den næste. Dette skyldes dels, at det er en filmatisering af en børnebog med højere tempo og strammere fortællestruktur end *Ringenes Herre* for eksempel havde. Men det tyder også på, at Jackson med de nye film forsøgte sig med en ny strategi, der trækker langt mere på computerspillets interaktive indlevelse end på at skabe storslåede, autentiske landskaber.

### Første runde: tønderæs

Allerede i 2006 belyste Jessica Aldred, at filmmediet på grund af computerspillets og andre nye digitale mediers udbredelse var begyndt at udforske, hvordan det kunne adressere den nye forbruger, der var bekendt med computerspillets indlemmende og innovative potentiale: "(...) we are beginning to see ever more evidence of an inversion of this relationship wherein films begin to 'look to and follow precedents set by video games' (...) in terms of their spatial, narrative, and character tropes" (Aldred 2006, 156). Mens CGI har muliggjort udbygningen af nye digitale universer med en dybde, der kan udforskes i 3D, er flerniveau-struktur og subjektiv kameraføring blandt de teknikker, som filmen har hentet fra computerspillet (ibid., 157). Hvordan dette også kommer til udtryk i *Dragen Smaugs Ødemark* eksemplificeres tydeligt ved Jacksons indsatte actionsekvens: tønderæsscenen.

I scenen forsøger Thorin og kompagni at komme uskadte ned ad Skovfloden. Med som hjælpere på sidelinjen følger en deling skovelvare, som har tilsidesat deres oprindelige hensigt om at stoppe dværgene for i stedet at tage kampen op mod deres fælles fjende: en flok orker, der forsøger at tilintetgøre kompagniet. Dværgene skal fra ét punkt til et andet, og for at nå derhen må de overvinde en række forhindringer: de må holde sig i tønderne og besejre de allestedsnærværende orker. Scenen er derved strukturelt bygget op som et computerspil, hvor plotmæssig udvikling erstattes af en computerspil-lignende logik, hvor den ene udfordring erstattes af den næste, indtil spillerne har klaret sig igennem banen og kan avancere til næste niveau.

Med til at skabe den førømtalte computerspilslignende æstetik bidrager skovelvernes og orkernes til tider meget tydelige CGI-konstruerede stunts samt biograf-versionens brug af HFR og 3D. Aldred peger på, at 3D giver øget

mulighed for at udforske det CGI-opbyggede univers, ligesom det er tilfældet i nyere computerspil, der også digitalt udfolder sig i tre dimensioner (2006, 157). Selvom Jackson har udtalt, at han med en kombination af HFR og 3D har forsøgt at gøre karaktererne og deres omgivelser "mere levende" og skabe en øget realisme og dermed indlevelse i det filmiske univers (Turnock 2013, 41-42), mener flere anmeldere som sagt, at HFR og udpræget brug af CGI giver universet et "uægte" udseende, og at filmene som konsekvens ligner mere computerspil end så meget andet (ibid., 43-50). Som eksempel bruger Legolas i tønderæsscenen dværgenes hoveder som afsætningssten for at nå fra den ene til den anden bred, hvor en ork efterfølgende benyttes som skateboard. Mens sekvensen imiterer computerspillets forhindringsbane-struktur, giver elverprinsens overdrevne bevægelser afkald på al naturlighed, og han ligner derfor i højere grad et CGI-kreeret væsen end en live-action-skuespiller.

### **Fra karakter til avatar**

Selvom elverne gennemfører en art forhindringsbane på sidelinjen, er de imidlertid ikke scenens egentlige spillere, der derimod befinder sig i de flodridende tønder. Mens de fleste film forsøger at skabe psykologisk sammenhængende karakterer, som tilskueren kan identificere sig med, stræber computerspillet efter en legende sammensmeltning af spiller og avatar (Aldred 2006, 154). Avataren udgør hermed det hylster, som spilleren kan indtage for at blive en aktiv del af spilverdenen. Aldred påpeger, hvordan langvarig subjektiv kameraføring – en teknik der er kendt fra førstepersonskydespil – i film skaber denne computerspilslignende fornemmelse af at indtage en avatar og se verden gennem dennes øjne (2006, 53). Netop subjektiv kameraføring er gennemgående i tønderæsscenen. Gennem meget af scenen klippes der hektisk mellem et traveling-kamera, der objektivt følger karaktererne ned ad floden og et subjektivt kamera, der ser begivenhederne udspille sig fra dværgenes synsvinkel. Den hektiske klipning er med til at give scenen en meget dramatisk dynamik, mens den evindelige tilbagevending til det subjektive kamera lægger op til, at tilskueren selv skal have mulighed for at føle sig som en dværg i en tønne. Som eksempel kan udpeges én lang sekvens, hvor man fra vandet følger den tykke dværg Bombur på sin færd fra vand op på land: i omtrent tyve sekunder får man på grund af langvarig subjektiv kameraføring lov til at indtage en dværge position og følge begivenhedernes gang fra vandet. Dværgene er tilmed

særligt egnede til at udføre rollen som avatars på grund af deres manglende psykologiske dybde. Selvom Jackson faktisk har forsøgt at individualisere dem i forhold til bogen, forbliver de fleste i flokken vanskelige at skelne fra hinanden. Dette gør sig især gældende i scener som denne, hvor det ofte er svært at se, hvilken dværgposition det subjektive kamera egentlig lader os indtage.

### **Kameraet kropsliggøres**

I tønderæsscenen forstærkes følelsen af at indtage dværgenes position med en art kropsliggørelse af kameraet, der i filmmediet – modsat i computerspillet – traditionelt ikke erkender sin egen kropslighed:

While cinema tends to mobilize a 'disembodied' gaze (...), it rarely includes a selfreferential examination of the character's body as the vehicle of that perspective. Character-driven video games, on the other hand, tend to acknowledge and even scrutinize the virtual body of the avatar as the vehicle of the player's perspective. (Aldred 2006, 160).

Et eksempel på det kropsliggjorte kamera er en sekvens, hvor Thorin er i centrum. Her klippes der hurtigt mellem dværgkongen set forfra i færd med at kaste en økse og en halvtotal bagfra, hvor kameraet på det nærmeste indtager Thorins plads (omend han stadig er i billedet) og kaster øksen med ham. Sekvensen ligner i særlig grad det officielle online-computerspil på [barrelescape.thehobbit.com](http://barrelescape.thehobbit.com), hvor man følger en dværg i vedvarende halvtotal ned ad floden. En anden kropsliggørende teknik er den gennemgående brug af "linsesplask"; det vil sige vanddråber, der sprøjter op på kameraet og derfor i den grad kropsliggør og synliggør dette som en del af handlingen. Lignende teknikker bliver ofte brugt i computerspil, hvor det dog som oftest er blod, der sprøjtes op på skærmen, som i f.eks. *Gears of War*-serien.

### **Indlevelse eller hypermediering**

Linsesplask-teknikken er interessant, fordi den på den ene side kan skabe en øget fornemmelse af rent faktisk at være til stede i floden og på den anden side tydeligt afslører selve den mediering, der finder sted, idet den aktivt peger på kameraets tilstedeværelse. Teknikken er dermed – som scenen i sin



helhed – symptomatisk for det paradoks mellem *transparent immediacy* og *hypermediacy*, der ifølge Bolter og Grusin (2000, 62-71) er kendetegnende for remediering i alle former. Med begrebet påpeger de, at medier forsøger at præsentere verden så umiddelbart som overhovedet muligt, ved brug af ny teknologi og imitation af nye medieformer (*transparent immediacy*). Men selvom inddragelsen af den nye teknologi måske skaber øget mulighed for på denne måde at se gennem mediet, har den også den modsatte effekt: Den fremviser stilistisk, hvad mediet kan og peger derfor på mediet selv (*hypermediacy*).

Via sin imitation af computerspillet forsøger tønderæssenen at realisere Tolkiens ønske om at skabe et andet fysisk univers. Selvom filmen i sin natur ikke kan frembringe computerspillets interaktive indgriben i handlingen, kan den som her med nye teknologiske muligheder og imitation af computerspillets virkemidler etablere større kropslig sammensmeltning mellem karakterer og tilskuere. Mens litteraturens indlevelse i sin natur begrænser sig til det mentale område, forsøger Jackson med en kombination af filmens narrative og visuelle forcer og computerspillets interaktive aspekt at give mødet med Midgård en kinæstetisk karakter. *Dragen Smaugs Ødemark* er dermed et eksempel på, hvordan den fortsatte konvergens mellem film og computerspil kan skabe nye muligheder for indlevelse, der supplerer, men ikke nødvendigvis erstatter bøgernes mentale indlevelseshøjder. I samme omgang udfordrer Jackson sin egen tidligere indlevelseshøjderstrategi, der snarere byggede på skabelsen af et autentisk, helstøbt univers end kinæstetisk sammensmeltning.

Jacksons brug af ny teknologi og computerspilslignende udtryk betyder dog samtidig, at mediet i høj grad gør opmærksom på sig selv og bryder den fuldstændige indlemmende fortryllelse, som Tolkien ønskede at opnå. Som Suderman skriver, træder mediet stilistisk tydeligt frem, hvilket som konsekvens hæmmer indlevelsen og i stedet skaber afstand mellem film og beskuer. Det distancerende potentiale i den legende computerspilslignende scene kan dog være helt tilsløret og sige en del om filmatiseringens position, både i forhold til Tolkien og til andre medier.

Først og fremmest fremhæver hypermedieringens distancerende effekt filmatiseringens tydelige distance til det oprindelige materiale og markerer derved dennes funktion som kritisk kommentar. Med gennemgående

strukturel og æstetisk spilmetafor i en scene, der ikke eksisterer i Tolkiens litterære forlæg, tilkendegiver filmen, at den som adaptation leger videre med Tolkiens oprindelige materiale i stedet for blot at give det nye klæder. Den accentuerer sin filmatiseringsposition som "version" og som aktiv indgriben og interaktion med Tolkiens univers.

Samtidig udstiller filmatiseringen sin egen utilstrækkelighed ved at inddrage computerspils-elementer i et forsøg på at kombinere filmmediets visuelle og narrative forcer med computerspillets udforskende og interaktive karakter. Ved at fremhæve interaktionsaspektet påpeger den det faktum, at den modsat computerspillet ikke kan skabe interaktion. Det er måske muligt at indtage Thorins krop et kort øjeblik, men det er umuligt at styre hans handlinger og dermed blive en aktiv spiller i Tolkiens univers. Man kan derfor sige, at filmen peger på et potentiale, der ligger uden for dens eget område; den peger på de muligheder, der findes i computerspillets stadig voksende virtuelle og interaktive rum, hvor fans selv kan træde direkte ind i Tolkiens univers og blive aktive medspillere.

### **Fanfiction: Tolkiens mange subskabere**

Med et ønske om at træde ind i universet og selv blive subskabere begyndte fans allerede tidligt at skrive videre på Tolkiens værker. Mens fanfiction-litteraturen tidligere trivedes i *fanzines* (fanmagasiner), er den først for alvor eksploderet med lanceringen af Peter Jacksons *Ringenes Herre* og internettets komme (Thompson 2007, 165-180). Med den generelle udbredelse påpeger flere og flere forskere, at fanfiction-forfattere skal tages alvorligt som kritiske modtagere og bearbejdere af kulturprodukter. Deriblandt findes Megan B. Abrahamson (2013), som ser en lighed mellem fans og akademikere: "Fans, by virtue of their close relationship to and rereading of their fan texts, actually develop critical interpretive power over a text similar to that of a scholarly reader" (2013, 58). Men hvor akademikerne holder sig til at kommentere på teksten, går fanfiction-skribenterne videre: de retter på og udvider forlægget.

Karakteristisk for fanfiction-litteraturens videreskrivning er blandt andre to grundlæggende ønsker, der begge handler om at "lappe tekstens huller". Det ene ønske er slet og ret at vide mere om eller *udforske* enten universet eller dets karakterer:

It is not enough for fans to simply be satisfied and enjoy the exploits of a popular character, either in text or on film. They want to know more. What did Merry and Pippin, or Frodo, do yesterday, and the day before, and last week? (...) Who were they with, and what did they eat, and *perhaps even, who did they have sex with?* (Booker 2004, 263, min kursivering).

På karakterniveau handler videreskrivningen ikke kun om at blive hos sine yndlingskarakterer; den handler, som Booker her beskriver, om at udforske dem – ofte ned til den mindste, intime detalje. Hendes "perhaps even" er i den sammenhæng noget af en underdrivelse: Sex og romantik mellem to eller flere karakterer enten i homoseksuelle (*slash*) eller heteroseksuelle (*het*) relationer er omdrejningspunktet i de fleste fanfiction-historier. Som udtryk for dette inddeles historier på fanfiction-sites typisk efter, hvilken pardannelse de beskæftiger sig med, og ikke efter vante genrekonventioner såsom komedie eller drama (Driscoll 2006, 83-84). Romancen eller sexseancen er en måde, hvorpå fansene kan etablere den "extreme familiarity", som de tilstræber (Booker 2004, 263).

Fanfiction-forfattere skriver sig ofte i større eller mindre grad op imod det oprindelige værk. Heri ligger videreskrivningens andet ønske: at fikse eller *at udfordre*: "An important use of this type of fanfiction is to explain 'plot holes or inconsistent characterization', and to address other inconsistencies in the canon ('fix-it')" (Abrahamson 2013, 65). Mange forfattere tager i deres videreskrivninger kritisk afstand til originalteksten og underminerer dennes endegyldige autoritet, blandt andet gennem romancen, hvis potentiale tydeligt fremgår af Amy H. Sturgis' (2004) gennemgang af fans' kritiske viderebearbejdning af forholdet mellem Samvis og hans hustru Rosa. Mens Rosas tilstedeværelse er yderst sparsom i den oprindelige *Ringenes Herre*, træder hun i fanfiction-fortællingerne frem som heltinde og antager langt mere nuancerede karaktertræk end de få, der anes i Tolkiens tekst. Forfatterne til disse historier, skriver Sturgis, reproducerer derved ikke ukritisk kønsrepræsentationen i forlægget, men opdaterer som oftest denne med idéer fra det 21. århundredes feminisme (2004, 183).

Med ønskerne om udfordring og udforskning realiserer fanfiction-litteraturen i den grad Tolkiens idé om læserens frihed. Frem for at godtage teksten som den er, udvælger forfatterne sig karakterer og elementer, som de

sammensætter på kryds og tværs i forsøg på – gennem romancen – at øge bekendtskabet, mens de opdaterer universet i forhold til moderne ideer om køn og identitet. Deres tilgang er derfor først og fremmest interaktiv: de fungerer som subskabere, der på baggrund af Tolkiens elementer skaber helt nyt kritisk potentiale. På lignende vis bruger Jackson Kíli, Legolas og Tauriel, en ny konstellation af karakterer fra henholdsvis *Hobbitten*, *Ringenes Herre* og (på sin vis) skabelsesværket *Silmarillion*, til i *Dragen Smaugs Ødemark* at udforske og udfordre forlægget såvel som sine egne filmiske forgængere.

### **Kíli: den følsomme dværg**

Kíli er som den eneste af de tre karakterer faktisk til stede i J.R.R. Tolkiens børnebog – dog i en noget anden udgave end den vi kender fra filmen. I det oprindelige værk er han som de andre dværge uden psykologisk dybde eller udvikling og har kun få karakteristika, der gør det muligt at skelne ham fra mængden. Dværgenes manglende individualisering i bogen synliggøres bl.a. ved, at de ofte taler i kor i stedet for som individer: "‘What about a little light?’ said Bilbo apologetically. ‘We like the dark,’ said all the dwarves. ‘Dark for dark business!’" (Tolkien 1995, 16). Frem for at give dem individuelle baggrunds-historier og indre følelsesliv tegner Tolkien et billede af dværgene som en klodset masse, der gang på gang må reddes ud af fedtefadet af deres medbragte tyveknægt, hr. Bilbo, eller troldmanden Gandalf. Den eneste dværg der fungerer som en karakter i sin egen ret, er deres konge Thorin Egeskjold. Han karakteriseres imidlertid som enten grådig eller hovmodig. For de andre dværge vedkommende er det primært fysiske attributter, der gør dem genkendelige: at Bombur er madglad markeres for eksempel ved hans tykke vom (Tolkien 1995, 11), og Fílis og Kílis unge alder tydeliggøres med deres skarpe øjne (ibid., 54). Det er derfor ikke et nuanceret billede, som Tolkien tegner af sine dværge; de er enten flade, klodsede og komiske eller som Thorin grådige og hovmodige.

Mens Kíli i første film lever op til Tolkiens klodsede dværgtype, gennemgår han i *Dragen Smaugs Ødemark* en udvikling med etableringen af romancen med elverkvinden Tauriel. Da de mødes i Dunkelskov, bibeholder han først rollen som gavtyv og komisk indslag ved at lyve om sin runestens magiske kræfter. Efterfølgende kaster han dog identiteten af sig, da han afslører, at det er en gave, han har fået fra sin mor som udtryk for hendes bekymring:

“Kíli: ‘My mother gave it to me, so I’d remember my promise.’

Tauriel: ‘What promise?’

Kíli: ‘That I’d come back to her. She worries. She thinks I’m reckless.’

Tauriel: ‘Are you?’”

(Jackson 2013).

Næsten som svar på hendes spørgsmål taber Kíli runestenen for hendes fødder, hvorefter de udveksler minder og etablerer fortrolighed. Mens tabet af stenen markerer, at Kíli bevarer sin karakteristiske klodsethed, afslører henvisningen til dværgens mor og den efterfølgende intime samtale, at han besidder en følsomhed og dybde, som ikke var til stede i Tolkiens børnebog. Frem for at fortsætte sin karakteristik af Fíli og Kíli som komiske klovne viser Jackson således med indsættelsen af kærlighedsrelationen, at der kan gemme sig uanede dybder under det fjollede ydre. Han udforsker altså ikke blot Kílis indre, men udfordrer derved også Tolkiens flade karakteristik af den enten komiske eller griske dværg.

### **Legolas: Legomancen går til filmen**

Det tætte slægtskab mellem fanfiction og Jacksons filmatiseringer eksemplificeres måske allerbedst med indsættelsen af elveren Legolas. Som nævnt tidligere eksploderede fanfiction omkring Tolkiens univers først for alvor med Peter Jacksons *Ringenes Herre* (Thompson 2007, 174-75). Særligt nye fans uden tidligere kendskab til Tolkien har derfor formet deres opfattelse af Midgård ud fra filmproduktionerne, og skuepillerne har selvsagt lagt ansigter og kroppe til manges forestillinger om bøgernes karakterer. Det er derfor også skuespillernes popularitet, der har været med til at forme karakterernes potentiale og derved meget af den efterfølgende fanfiction-litteratur. Særligt Jacksons valg af den flotte debutant Orlando Bloom til rollen som Legolas har givet genklang i fansamfund, hvilket er kommet til udtryk i de mange *legomance-fortællinger*, der har den mystiske elvermand som udgangspunkt (Sturgis 2004, 287). En legomance defineres på fanlore.org som: “(...) a trope in *Lord of the Rings* fanfiction which depicts a romance between Legolas and an original female character, who often scores highly on the Mary Sue index” (Fanlore 2011). En Mary Sue er en forfatterindes indskrivning af sig selv som hovedperson med fremhævede positive kvaliteter, der gør hende særligt

attraktiv for sin, ofte mandlige, modpart (Fanlore 2011). Denne indskrivning af sig selv som karakter i legomancen eksemplificerer for alvor videreskrivningsønsket om at komme helt tæt på yndlingskarakterer; forfatteren er ikke bare som skaber af historien i kontrol over, hvilke intime detaljer der skrives frem – hun er også med sin deltagelse i fortællingen i intim kontakt med karakteren.

Med castingen af den flotte unge britiske skuespiller har *Ringenes Herre* fremavlet elvermandens potentiale som romantisk helt. Dette potentiale blev imidlertid ikke opfyldt i filmene selv, hvor han som i forlægget beholder sin marginale plads i fortællingen med et følelsesliv, der kun udforskes gennem de platoniske venskaber til Aragorn og i særlig grad Gimli. Med indsættelsen af *Ringenes Herre*-karakteren i et trekantsdrama i *Hobbitten*-trilogien bringer Jackson derimod fanfiction-miljøets legomance til det store lærred. Elverprinsens primære drivkraft i *Dragen Smaugs Ødemark* er hans kærlighed til den krigeriske elverkvinde Tauriel, hvem han forfølger ud af Dunkelskov på hendes færd til Søby. Ved at gøre ham til en potentiel romantisk partner for Tauriel opfylder Jackson et tydeligt behov i de mange fanfiction-fortællinger, der netop gerne ser ham udføre den rolle og som tilstræber at komme tættere på hans romantiske følelsesliv. Filmen bygger altså videre på det potentiale, som den selv fremavlede med sin casting til *Ringenes Herre*, og som har givet genklang i fanfiction-litteraturen. Derved validerer og realiserer den videreskrivningens krav om øget intimitet og et begær efter elveren som romantisk helt, også selvom dette potentiale aldrig blev fremhævet i Tolkiens egne værker, men primært er opstået som følge af en Orlando Bloom-dyrkelse post *Ringenes Herre*-trilogien. Ved at udnytte det potentiale, som den selv har skabt, skriver filmatiseringen altså ikke bare videre på eller korrigerer Tolkien, den udfordrer og udforsker også sin egen filmiske forgænger. Den viser, at forlægget ikke er helligt, men at det hele tiden udvikler sig i takt med tiden og produktionen af adaptationer såvel som fanfiction-litteratur.

### **Tauriel: Lúthiens efterfølger**

Den nye karakter Tauriel er imidlertid ikke kun en brik, som Jackson blot indsætter for at udforske Legolas' og Kílis indre følelsesliv. Faktisk er hun heller ikke så ny endda. I sin interracielle relation til Kíli er hun en direkte spejling af elverprinsessen Lúthien, der forelsker sig i menneskesønnen Beren

i Tolkiens *Silmarillion* fra 1977. Da Lúthiens far Thingol nødtigt ser sin datter gift med et menneske, sender han Beren på den tilsyneladende umulige færd: at fravriste ædelstenen Silmarillen fra den onde fyrste Morgoth. Lúthien trodser imidlertid sin fars forbud mod at hjælpe Beren og forfølger ham straks. På vejen antager hun næsten lige så stor en helterolle som han, idet hun heler Beren, da han såres og luller Morgoth i søvn med sin sang, så Beren kan fravriste ham Silmarillen (Tolkien 1977). Ligesom Lúthien trodser Tauriel Thranduils ordre om at forblive i Dunkelskov. Hun begiver sig ligeledes ud på en farefuld færd i forsøg på at beskytte sin elskede, dværgen Kíli, selvom han ikke tilhører det samme folk som hende. Og ligesom Beren er Kíli på jagt efter en skat, i dette tilfælde den, der befinder sig i Det Ensomme Bjerg mens hun, som sit litterære forbillede, er grund til hans overlevelse i *Dragen Smaugs Ødemark*.

### Kvindeidealet opdateres

Selvom Tolkiens værker ofte beskyldes for at være anti-feministiske (Fredrick og McBride 2007), mener forskere som Jane Chance (2004, 238) og Maureen Thum (2004, 188), at kvinder faktisk ofte antager betydningsfulde og positive skikkelser i hans univers; særligt Lúthien fremhæves som en aktiv og modig heltinde. Ikke desto mindre er kvinder næsten fraværende i Tolkiens hovedværker *Ringenes Herre* og *Hobbitten*, og når de er tilstede, er de som regel henvist til den hjemlige sfære. Mens mændene pligtskyldigt tager ud på farefulde rejser og går i krig, besidder kvinden ofte stereotypiske feminine egenskaber: hun er mandens støtte, hun bidrager med omsorg og – om nødvendigt – heling (Fredrick og McBride 2007). I den henseende er Lúthien ikke en egentlig undtagelse. Mens hun heler Beren og luller Morgoth i søvn, bibeholder Beren rollen som primær aktør: Det er ham, der som jæger og kriger har ansvaret for at vriste diamanten ud af Morgoths krone. Samme opdeling ses i Tolkiens anden vigtige pardannelse mellem elverprinsessen Arven og mennesket Aragorn i *Ringenes Herre*. Her bliver kvinden i hjemmet og fungerer primært som moralsk støtte for manden, hvem det er pålagt at opfylde sin pligt som Midgårds frelser. Denne kønsfordeling leger Jackson med i *Dragen Smaugs Ødemark*. Selvom Tauriel indtager rollen som mandens hjælper, vender Jackson, med accentuering af hendes krigeriske egenskaber over for en svækket mandetype, op og ned på Tolkiens kvindeideal.

### Hvem forfølger hvem?

Som sagt ligger en tidssvarende kønsrepræsentation mange fanfiction-forfattere på sinde, og ofte bryder fortællingernes kvindelige helte klassiske ud af klassiske kønsroller. Det samme gælder Jacksons Tauriel. I sin relation til Kíli bibeholder elverkvinde sin rolle som beskytter og støtte, idet hun forfølger dværgen og beskytter ham på rejsen. Samtidig indtager hun dog rollen som relationens actionhelt. Parret møder i alt hinanden tre forskellige steder i filmen, og ved alle tre stationer er Tauriel i magtpositionen som ved det tidligere Dunkelskovsmøde, hvor han sidder fængslet og hun agerer fangevogter. I alle andre scener hvor de to er implicerede, redder hun ham i sin egenskab af kriger. Ved deres første møde har den klodsede dværg for eksempel mistet sit våben, hvorfor Tauriel dræber ikke mindre end fem kæmpeedderkopper med en bue og to knive (hendes faste attributter gennem filmen) for at redde ham. På rejsen gennem *Dragen Smaugs Ødemark* fremhæver Jackson således Kílis følsomme side, mens Tauriel etableres som actionhelt og kriger. Dermed omvender han relationerne fra Tolkiens Beren og Lúthien, hvor manden var aktiv kriger og kvinden hans støtte.

I sin relation til Kíli overtager hun altså krigsmotivet, men forbliver mandens forfølger og beskytter. I relationen til Legolas overtager hun imidlertid positionen som den aktive jæger, mens elvermanden indtager rollen som hendes forfølger og beskytter. Samtidig er hun ham på andre punkter overlegen. Følgende er et uddrag af den dialog, der finder sted imellem de to karakterer, da Legolas finder Tauriel, som netop har trodset Thranduils ordrer:

“Legolas: ‘Tauriel, you cannot hunt thirty Orcs on your own.’

Tauriel (smilende) ‘But I’m not on my own.’

Legolas: ‘You knew I would come.’”

(Jackson 2013).

Efterfølgende insisterer elverprinsen på, at hun skal vende hjem, hvorefter Tauriel opretholder bøgernes og filmenes evige pligtmotiv, idet hun påpeger, at det også er deres ansvar at beskytte Midgård og ikke blot egen dør. Det lykkes hende at overtale Legolas.

I krigssituationer er de to elvere hinandens ligemænd, men som scenen her afslører, besidder Tauriel på andre punkter den dominerende rolle. Det er hos



hende, at Jackson har placeret pligtmissionen, der i Tolkiens værker som regel ligger på mændenes skuldre. Hun fungerer i den forstand også som Legolas' opdrager, og Jackson antyder, at det bl.a. er på grund af hende, at Legolas modnes til sin pligtopfyldende rolle i den senere *Ringenes Herre*. Derudover overtager hun som sagt jagtmotivet, mens elverprinsen indtager rollen som hendes støtte og beskytter. Med sætningen "You knew I would come" afslører han, at hun sætter dagsordenen, og at han må følge hende, hvor end hun går, også selvom det strider imod hans overbevisning.

### **Subskabelsen *Hobbitten***

Selvom Tolkien nok aldrig selv ville have skrevet et kærlighedsdrama mellem to elvere og en dværg ind i sin fortælling, var han som nævnt tilhænger af læserens frihed og lagde vægt på, at denne ikke bare skulle kunne leve sig ind i hans univers, men aktivt blive en spiller deri. Det er denne logik, der driver fanfiction-skribenter, og det er muligvis også den logik, der driver Jacksons filmatisering af *Hobbitten*. Ved aktivt at udvælge karakterer fra Tolkiens univers og sætte dem sammen på en hidtil uset måde skaber han en konstellation, der ikke bare udforsker og udfordrer Tolkiens værker, men som også stiller sig kritisk og udforskende over for egen tidligere filmatisering.

Selvom filmatiseringen således tydeligt piller ved det oprindelige værk, er den dog, som Linda Hutcheon (2013, 22-23) påpeger, stadig bundet til genfortællingen af et eksplicit forlæg til en vis grad. Den "frie leg" med Tolkiens univers kan kun for alvor realiseres i fanfiction-skrivningen, der befinder sig uden for filmatiseringens kommercielle område. Med brugen af romantisk plot til at nuancere karaktergalleri såvel som kønsroller låner den dog ikke bare fra fanfiction-litteraturen; den validerer derved fans' bearbejdelse af kulturprodukter og peger på, hvordan fanfiction-fortællinger åbner muligheden for yderligere udforskning og udfordring af Midgård.

### **Konklusion**

I et brev fra 1951 skriver Tolkien om en drøm, han engang havde: "I would draw some of the great tales in fulness, and leave many only placed in scheme, and sketched. The cycles should be linked to a majestic whole, and yet leave scope for other minds and hands, wielding paint and music and drama" (2000, 144-145). Selvom han kort efter afskriver denne drøm om

Midgård som en art fælles kunstprojekt som absurd, er den senere gået i opfyldelse – omend i langt flere former og afskygninger end forfatteren nogensinde kunne have forestillet sig. Med et ønske om selv at træde ind i og udforske universet begyndte fans allerede tidligt via spil og egne skriverier at tage aktiv del i Midgård. De søgte så vidt muligt at opnå fuld indlevelse og medforfatterskab – præcist som Tolkien selv havde udtrykt ønske om i sit manifest "On Fairy Stories". *Ringenes Herre*-filmatiseringerne og internettet gav disse fankulturer en hidtil uset opblomstring. Mens computerspil som *The Battle for Middle-earth* tilbød alternative, udforskende og interaktive tilgange til Tolkiens heterokosmos, eksploderede fanfiction-skriverierne på sider som fanfiction.net og lotrfanfiction.com. Men hvor den tidlige Jackson-trilogi således gen(startede) fankulturen omkring Midgård, går *Dragen Smaugs Ødemark* skridtet videre og kommenterer på denne kulturs kreative potentialer med sit gennemgående fokus på interaktionen. Som nævnt forsøger filmen med computerspilsæstetik og -struktur at realisere Tolkiens vision om kinæstetisk indlemmelse og udfordrer derved litteraturens mentale indlevelseshedder. Den indsatte romance bruges til at forme, granske og nuancere karakterer, mens den derved udforsker og udfordrer Tolkiens værker såvel som sin filmiske forgænger, *Ringenes Herre*. Med andre ord giver Jacksons forhadte prequel afkald på ideen om originalværket som helligt og peger (i næsten provokerende grad) på interaktionen som en adaptationstilgang, der ikke bare sikrer værkernes overlevelse, men som ligeledes har deres udvikling for øje.

Samtidig peger *Dragen Smaugs Ødemark* ud over sig selv og sin egen plads i medieøkologien: Filmen kan i sin natur ikke give tilskueren en egentlig interagerende rolle i fortællingen, og filmatiseringen kan – med genfortællingen som en del af sin grundessens – ikke overgive sig fuldstændigt til videreskrivningen. I stedet påpeger den mulighederne i både spil og videreskrivning og overlader det til fans selv via f.eks. det online computerspil *The Hobbit: The Kingdoms of Middle-earth* at "udvide kongeriger" (Kabam.com 2015) eller på fanfiction.net at læse og skrive sig dybere ind i Legolas' fortid og følelsesliv. Hermed fungerer den også som en vejledning til, hvordan de, som supplement til film og bøger, selv kan træde ind som aktive deltagere og subskabere i Tolkiens univers og derigennem fortsat udforske, opdatere og udvide det stadigt voksende Midgård.

## Referencer

- Abrahamson, Megan B. 2013. "J.R.R. Tolkien, Fanfiction, and the Freedom of the Reader." *Mythlore*. 32 (1): 55-74.
- Aldred, Jessica. 2006. "All Aboard the Polar Express: A "Playful" Change of Address in the Computer-Generated Blockbuster." *Animation: an interdisciplinary journal* 1(2): 154-171.
- Booker, Susan. 2004. "Tales Around the Internet Campfire: Fan Fiction in Tolkien's Universe." I *Tolkien on Film: Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings* red. af Janet Brennan Croft, 259-282. Californien: The Mythopoeic Press.
- Bolter, Jay David. 2000. "Remediation and the Desire for Immediacy." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 6(1): 62-71.
- Burdge, Anthony. 2007. "Gaming." I *J.R.R. Tolkien Encyclopedia* red. af Michael D.C. Drout, 228-230. New York: Routledge.
- Chance, Jane. 2004. "Tolkien's Women (and Men): The Films and the Book." I *Tolkien on Film: Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings* red. af Janet Brennan Croft, 175-194. Californien: The Mythopoeic Press.
- Collin, Robbie. 2014. "How Peter Jackson ruined The Hobbit." *The Telegraph*. Besøgt 15. februar 2015.  
<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/11285677/From-warm-and-witty-to-carnage-adapting-The-Hobbit.html?%20mobile=basic>
- Driscoll, Katherine. 2006. "One True Paring: The Romance of Pornography and the Pornography of Romance." I *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet. New Essays* red. af Karen Hellekson og Kristina Busse, 79-95. North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Fanlore. 2011. "Fanlore." Besøgt 19. april 2015.  
<http://fanlore.org/wiki/Legomance>
- Fredrick, Candice & McBride Sam. 2007. "Battling the woman warrior: females and combat in Tolkien and Lewis." *Mythlore* 25 (3-4).

- Hutcheon, Linda. 2013. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge. 2. udg.
- Ivory Novelist. 2014. "Love Bound." *Fanfiction.net*. Besøgt 15. april 2015.  
<https://www.fanfiction.net/s/1776237/1/Love-Bound>
- Jackson, Peter. 2001. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. Extended Edition. New Line Cinema.
- Jackson, Peter. 2002. *The Lord of the Rings: The Two Towers*. Extended Edition. New Line Cinema.
- Jackson, Peter. 2003. *The Lord of the Rings. The Return of the King*. Extended Edition. New Line Cinema.
- Jackson, Peter. 2012. *The Hobbit: An unexpected Journey*. Extended Edition. New Line Cinema.
- Jackson, Peter. 2013. *The Hobbit: The Desolation of Smaug*. New Line Cinema. Biograf-udgave.
- Jackson, Peter. 2014. *The Hobbit: The Battle of the Five Armies*. New Line Cinema. Biograf-udgave.
- Jenkins, Henry. 2007. "Transmedia Storytelling 101." *Confessions of an Aca-fan. The Official Web-blog of Henry Jenkins*. Besøgt 27. april 2015.  
[http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- Kabam. 2012. "The Hobbit: Kingdoms of Middle-earth". Besøgt 15. april 2015.  
<https://www.kabam.com/games/the-hobbit-kingdoms>
- Leitch, Thomas. 2007. "Exceptional Fidelity." *Film Adaptation and its Discontents*, 127-150. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Manlove, C.N. 1975. "J.R.R. Tolkien (1892-1973) and The Lord of the Rings" *Modern Fantasy. Five studies*, 152-206. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pimenova, Daria. 2009. "Fanfiction Between Text, Conversation, and Game." I *Internet Fictions* red. af Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchofer og Sirpa Leppänen, 44-59. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

- Reid, Robin Anne. 2007. "‘Tree and flower, leaf and grass’ – The Grammar of Middle-earth in The Lord of the Rings". I *Fantasy Fiction into Film* red. af Leslie Stratyner og James R. Keller, 35-55. North Carolina: McFarland & Company.
- Sturgis, Amy H. 2004. "Make Mine ‘Movieverse’: How the Tolkien Fan Fiction Community Learned to Stop Worrying and Love Peter Jackson." I *Tolkien on Film: Essays on Peter Jackson’s The Lord of the Rings* red. af Janet Brennan Croft, 283-308. Californien: The Mythopoeic Press.
- Sturgis, Amy H. 2006. "Reimagining Rose: Portrayals of Tolkien's Rosie Cotton in Twenty-First Century Fan Fiction." *Mythlore* 24 (3-4): 165-187.
- Suderman, Peter. 2013. "MOVIE REVIEW: The Hobbit: The Desolation of Smaug." *The Washington Times*. Besøgt 15. februar 2015. <http://www.washingtontimes.com/news/2013/dec/12/movie-review-the-hobbit-the-desolation-of-smaug/>
- Thompson, Kristin. 2007. *The Frodo Franchise*. Californien: The University of California Press.
- Thum, Maureen. 2004. "The ‘Sub-Subcreation’ of Galadriel, Arwen, and Éowyn: Women of Power in Tolkien's and Jackson's The Lord of the Rings." I *Tolkien on Film: Essays on Peter Jackson’s The Lord of the Rings* red. af Janet Brennan Croft, 231-259. Californien: The Mythopoeic Press.
- Tolkien, J.R.R. 1977. *The Silmarillion* red. af Christopher Tolkien. Boston: Houghton Mifflin. 1. udg.
- Tolkien, J.R.R. 1983 (1939). "On Fairy Stories." I *The Monsters and the Critics and Other Essays* red. af Christopher Tolkien, 109-161. London: George Allen and Unwin. 1. Udg.
- Tolkien, J.R.R. 1994 (1954). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. London: HarperCollins Publishers. 1. udg.
- Tolkien, J.R.R. 1994 (1955) *The Lord of the Rings: The Return of the King*. London: HarperCollins Publishers. 1. udg.

- Tolkien, J.R.R. 1995 (1937). *The Hobbit*. London: HarperCollins Publishers. 5. udg.
- Tolkien, J.R.R. 2000 (1967). *Letters of J.R.R. Tolkien* red. Humphrey Carpenter. Boston: Houghton Mifflin.
- Turnock, Julie. 2013. "Removing the Pane of Glass: The Hobbit, 3D High Frame Rate Filmmaking, and the Rhetoric of Digital Convergence." *Film Criticism*. 37-38 (3-1): 30-59.
- Vinterberg, Søren. 2013. "Storslået Hobbitten-toer er ren og skær Wagner." *Politiken*. Besøgt 3. februar 2015.  
<http://politiken.dk/kultur/filmogtv/filmanmeldelser/ECE2156451/storslaet-hobbitten-toer-er-ren-og-skaer-wagner/>
- Warner Bros. 2013. "The Hobbit: The Desolation of Smaug. Barrel escape." Besøgt 15. april 2015. <http://barrelescape.thehobbit.com/>