Medien! Analyse und Produktion

Neuseeland als Mittelerde

Wie wird aus der fiktiven Welt Mittelerde Realität?



Andrea Lehmann
Kollegium St. Michael
Maturaarbeit
März 2016

Inhaltsverzeichnis

In	haltsv	erzeio	chnis	. 1	
1	Einl	eitun	ng	. 3	
	1.1	Ziel	und Fragestellung	. 3	
	1.2	Нур	oothese	. 3	
2	The	oriet	eil	. 3	
3	3 Methode				. 4
	3.1 Wahl der Methode			hl der Methode	. 4
	3.2 Vei		gleichsraster	. 5	
	3.3	Vor	gehen	. 5	
4	Analyse				
	4.1	Hob	bbingen	. 6	
	4.1	.1	Beutelsend	. 7	
	4.2	Bru	chtal & Elronds Haus	. 9	
	4.3	Loth	nlórien	11	
	4.3.1		Caras Galadhon	12	
	4.3	.2	Galadriels Spiegel	13	
	4.4	Roh	nan	13	
	4.4	.1	Edoras	14	
	4.5	Isen	ngard	16	
	4.6	Gon	ndor	19	
	4.6	.1	Minas Tirith	19	
	4.6	.2	Ithilien	21	
	4.7	Moi	rdor	23	
	4.7	.1	Der Schicksalsberg	25	
5	Disl	kussid	on	26	
	5.1	Interpretation		26	
	5.2	Bezug zur Theorie		26	
	5.3	Prüf	fung der Hypothese	26	
	5.4	Fazi	it und Reflexion	27	
A	nhang.			27	
	Litera	turve	erzeichnis	27	
	Büc	her		27	

Filme	28
Internetseiten	28
Verzeichnis der Abbildungen	28
Glossar	
Über die verschiedenen Völker	

1 Einleitung

1.1 Ziel und Fragestellung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, wie aus der fiktiven Welt *Mittelerde* Realität wird. Ziel ist, zu bestimmen, ob das Bild von Mittelerde, das Peter Jackson 2001 erstmals auf die Leinwand brachte, demjenigen entspricht, welches J.R.R. Tolkien 1954 in seinen Büchern beschrieb (Wikipedia HdR).

1.2 Hypothese

Die fiktive Welt Mittelerde wird in Neuseeland zur Realität. Das Land entspricht mit seiner vielfältigen Landschaft dem Bild, welches J.R.R. Tolkien in seinen Büchern beschreibt. Dem Regisseur Peter Jackson und seinem Team ist es gelungen, Neuseeland so in Szene zu setzen, dass Mittelerde zum Leben erwacht.

J.R.R. Tolkiens Werk galt lange Zeit als unverfilmbar, doch dem Regisseur Peter Jackson ist es gelungen, aus Mittelerde in Neuseeland Realität werden zu lassen. Mittelerde, wie sie in seiner Verfilmung von der Herr der Ringe zu sehen ist, ist glaubhaft und authentisch (Reiseführer 2012, 6). "Tolkiens Welt ist eine Welt der tiefen versteckten Schluchten, des unfruchtbaren Ödlands, der fernen mystischen Berge und der üppigen, sanften Täler [...]". All dies kann in Neuseeland gefunden werden (Reiseführer 2012, 7).

2 Theorieteil

J.R.R. Tolkien schuf mit seiner Welt Mittelerde eine "Sekundärwelt". In seinem Aufsatz "über Märchen" nimmt er dazu Stellung. Eine Sekundärwelt stammt sozusagen von unserer Primärwelt, der Wirklichkeit, ab. Je mehr sich eine Sekundärwelt von der Primärwelt unterscheidet, desto schwieriger wird es, sie an jeder Stelle glaubwürdig erscheinen zu lassen. In einem Interview sagte Tolkien, dass sich Mittelerde auf sein Erstaunen und seine Freude über die Erde, im Besonderen über die natürliche Erde gründet. Ausserdem wollte er für England eine neue Mythologie schaffen. "Also nahm er unsere Welt mit allen ihren Entwicklungen und durchsetzte sie mit gerade so vielen Veränderungen, um sie "märchenhaft" zu machen." (Atlas 2002, XI)

Tolkiens Mittelerde zeigt einige eindeutige Ähnlichkeiten mit Europa. Die Geschichte von der Herr der Ringe spielt im Nordwesten von Mittelerde, was ungefähr der Breite der Küste von Europa und dem nördlichen Mittelmeer entspricht. Tolkien selbst sagte: "der Schauplatz meiner Erzählung ist diese Erde – die, in der wir jetzt leben, aber der historische Zeitrahmen ist imaginär." (Tolkien 2001, 6f)

Gemeinsam mit der Welt Mittelerde schuf Tolkien die dazugehörige Mythologie, wie diese Welt entstanden und geformt worden ist. Tolkiens Ziel war, eine neue umfangreichere Mythologie für sein Heimatland England zu schaffen (Tolkien 2001, 7).

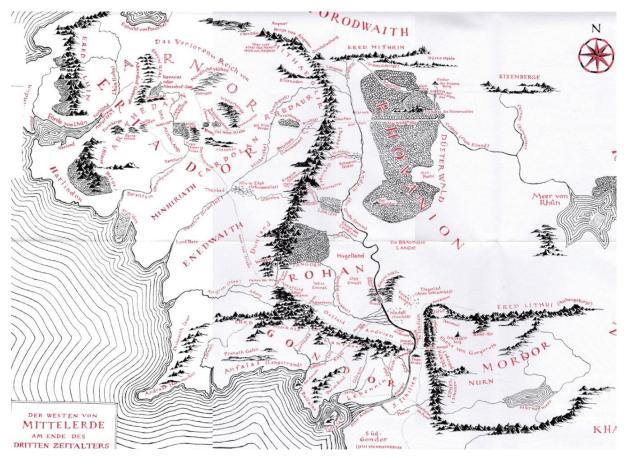


Abb. 1: Karte von Mittelerde

3 Methode

3.1 Wahl der Methode

Um die Leitfrage zu beantworten, wird hauptsächlich mit den Büchern der Herr der Ringe von J.R.R. Tolkien und den entsprechenden Filmen von Peter Jackson gearbeitet. Während der Lektüre wird auf allfällige Beschreibungen von Orten geachtet. Anschliessend werden im Film alle Szenen analysiert und beschrieben, in denen der entsprechende Ort zu sehen ist.

Es werden nicht alle Orte, die in der ganzen Geschichte vorkommen in diese Arbeit miteinbezogen. Der Grund dafür ist, dass einige Orte zwar sehr gut und anschaulich beschrieben werden, jedoch nicht wichtig für die Handlung sind und deshalb zum Teil auch gar nicht im Film vorkommen. Eine weitere Einschränkung ist, dass hauptsächlich diejenigen Orte analysiert werden, die grösstenteils auf der natürlichen Landschaft von Neuseeland basieren und die auch vor Ort besichtigt werden können.

Die Reihenfolge, in der die Orte gegliedert sind, entspricht in groben Zügen derjenigen, in welcher sie im Buch vorkommen. Sie basiert auf der Reiseroute der Gefährten. Die Gliederung wird dadurch erschwert, dass sich die Wege der Gefährten trennen, weshalb Teile der Geschichte zur selben Zeit an unterschiedlichen Orten spielen. Ein anderer Anhaltspunkt bieten die verschiedenen Gebiete. Orte, die nahe beieinander liegen und hintereinander in der Geschichte vorkommen, werden auch in dieser Reihenfolge analysiert.

3.2 Vergleichsraster

Tolkien schafft es, mit seinen Beschreibungen ein Bild heraufzubeschwören, anhand dessen der Leser sofort auf Gut oder Böse schliessen kann. Er arbeitet mit Kontrasten wie warm und kalt oder hell und dunkel.

Die Analyse befasst sich mit dem Vergleich von Orten, an denen die Geschichte sowohl in den Filmen als auch in den Büchern spielt. Dabei werden die Beschreibungen rein auf das Optische beschränkt. Details spielen oft eine wichtige Rolle. Folgende Punkte werden bei der Analyse der Beschreibungen und Szenen berücksichtigt:

- 1. Tolkien war sehr mit der Natur verbunden, deshalb spielt sie die wichtigste Rolle in seinen Beschreibungen (Atlas 2002, XI). Bäume, Wälder, Flüsse und Berge sind massgeblich für den Charakter eines Ortes. Wenn es der Natur schlecht geht, stimmt etwas mit dem Ort nicht.
- 2. Die Beschreibungen im Buch befassen sich oft mit Farben und Lichtverhältnissen. Weiss verkörpert die Reinheit des Guten, während Schwarz das Böse Darstellt. Ein Ort, an dem Gutes geschieht, wird mit warmen, kräftigen Farben und hellem Licht beschrieben. Ein böser Ort hingegen ist oft kalt, abweisend und düster. Allerdings können auch warme Farben je nach Lichtverhältnis kalt wirken und umgekehrt.
- 3. Eine andere wichtige Rolle spielen Formen. Gezackte, spitze Felsen ergeben beispielsweise ganz klar ein negatives Bild. Höhen und Tiefen sind meistens gleichbedeutend mit Sicherheit und Gefahr. Täler bieten oft Sicherheit, während Pässe häufig Gefahr verheissen.
- 4. Auch Materialien wie Holz, Stein und Metall sind massgeblich. Holz, ein warmes Material, steht in Verbindung mit guten, sicheren Orten. Stein und Fels sind hingegen kalte, abweisende Materialien. Ein Ort, an dem es nur blossen Stein gibt, ist kein guter Ort. Bei Stein wird allerdings unterschieden, ob er von Menschen bearbeitet wurde oder nicht. Da die Menschen grundsätzlich als gute Wesen dargestellt werden, wäre ein von Menschenhand geschaffener Ort auch ein guter Ort.

3.3 Vorgehen

Zu Beginn der Arbeit wird nach Quellen für den Theorieteil gesucht. Mit der Zeit wird immer klarer, was an Informationen noch gebraucht wird, weshalb einige Quellen erst später hinzukommen.

Die Bücher werden in Verlauf der Arbeit gelesen und fortlaufend analysiert. Ziel ist, möglichst viele Informationen über das Aussehen eines Ortes zu sammeln. Sobald alle Informationen bekannt sind, werden die betroffenen Szenen aus dem Film analysiert und die entsprechenden Orte nach eigener Ansicht beschrieben. Der dritte Teil der Analyse besteht darin, Drehorte in Neuseeland ausfindig zu machen. Dies geschieht mithilfe des Reiseführers von Ian Brodie und

den Anhängen der DVDs. In Neuseeland können nicht alle Drehorte besucht werden, weshalb sich einige Analysen nur auf den Reiseführer und die Anhänge stützen.

Sobald die Analyse abgeschlossen ist, wird die getane Arbeit interpretiert. Zusammenhänge werden aufgezeigt und Schlüsse gezogen. Die Ergebnisse werden mit der Theorie verglichen. Zum Schluss wird die Hypothese überprüft. Danach stellt sich noch die Frage, was weiter zu tun wäre, welche anderen Aspekte dieses Themenbereiches noch untersucht werden könnten.

4 Analyse

4.1 Hobbingen

Im Buch

Hobbingen liegt im Auenland, einer Gegend mit vielen Wiesen, Wäldern und kleinen Flüssen (HdR 1 2012, 63). Das Dorf gehört zu den älteren Siedlungen des Auenlandes, weshalb es dort nebst oberirdischen Häusern noch viele traditionelle Hobbithöhlen gibt, die auch Stollen oder *Smials* genannt werden (HdR 1 2012, 25). Die Hobbit-Architektur zeichnet sich durch runde Fenster und Türen aus. Auenländische Häuser und Höhlen sind oft sehr geräumig (HdR 1 2012, 26) Hobbits bevorzugen die Farben Gelb und Grün (HdR 1 2012, 18).

Im Film

Das Dorf Hobbingen ist so gut in die umliegende Landschaft des Auenlandes eingebettet, dass es beinahe mit den sanften, grünen Hügeln verschmilzt. Neben kleinen und grossen Bäumen verteilen sich Häuser und Höhlen über die Hügel (HdR 1.1 2002, 00:11:32). Felder, Äcker und Gärten werden durch



Abb. 2: Hobbingen

kleine, buschige Hecken voneinander getrennt (HdR 1.1 2002, 00:09:14). Durch einen nahegelegenen Wald führt ein Feldweg ins Dorf. Der Wald besteht aus dichtbelaubten Bäumen (HdR 1.1 2002, 00:10:07). Eine niedrige Trockensteinmauer säumt den Weg und grenzt den Wald vom Dorf ab (HdR 1.1 2002, 00:11:18). Der Weg führt über eine niedrige Bogenbrücke aus Stein ins Dorf hinein (HdR 1.1 2002, 00:10:38). Auf einer Wiese am See steht ein grosser Baum (HdR 1.1 2002, 00:09:38).

Die Häuser sind mit Stroh gedeckt und bestehen aus Holz und Steinen. Ihre Türen sind rund und auch die kleinen Fenster sind entweder rund oder bogenförmig (HdR 1.1 2002, 00:08:30). Von den Höhlen sind von aussen nur eine Wand und ein Schornstein zu sehen, der aus einem kleinen Hügel ragt. Die Fassade, die die Vorderseite des Hügels bildet, besteht ähnlich wie die Häuser aus Holz und Backsteinen. Ein kleiner Vorgarten liegt vor der Schwelle der kreisrunden Tür (HdR 1.1 2002, 00:08:49). Die Türen, deren Türknopf sich genau in der Mitte befindet, sind in

fröhlichen Farben gestrichen, meistens gelb (HdR 1.1 2002, 00:08:49 / 00:09:32), aber auch rot (HdR 1.1 2002, 00:13:46).

In der Realität

Das *Hobbiton Movie Set* befindet sich auf einer Schafsfarm etwas abseits eines Ortes namens Matamata auf der Nordinsel von Neuseeland. Die Gegend stellt mit ihrem Weideland und den grasbewachsenen Anhöhen eine gute Vorlage für das Auenland dar (Reiseführer 2012, 27 f).

Es finden täglich Führungen zum Set statt. Vom Parkplatz aus führt ein schmaler Kiesweg durch eine kleine Schneise zwischen zwei flachen Hügeln hindurch. Dahinter liegt Hobbingen, genau wie es im Film zu sehen ist. Links vom Weg führen die ersten runden Türen in kleine von langem, grünem Gras bewachsene Hügel hinein. Der Kiesweg teilt sich kurz nach der Schneise und führt um einen kleinen Gemüsegarten herum. Rechts führt die Strasse an mehreren Hobbithöhlen mit

bunten Türen und einem kleinen Teich vorbei den Hügel hinauf, wo sich Beutelsend befindet. Der Pfad schlängelt sich den Beutelhaldeweg entlang nach unten zum See, vor dem sich eine weite Wiese ausbreitet, auf der ein grosser Baum steht. Der Weg führt weiter um den See herum, an einer Wassermühle vorbei, über eine Brücke zum Gasthaus zum *Grünen Drachen*. Der Kiesweg verläuft am See entlang zurück zur Schneise zwischen den beiden Hügeln (Stand: 06.01.2016).



Abb. 3: Hobbithöhle

4.1.1 Beutelsend Im Buch

Beutelsend, Bilbos Höhle, liegt in Hobbingen (HdR 1 2012, 45). Der Stollen gräbt sich in die Kuppe eines Hügels, welcher der Bühl genannt wird. Die Tür der Höhle ist kreisrund und grün mit einem gelben, leuchtenden Messingtürknauf genau in der Mitte. Diese Tür öffnet sich in einen röhrenförmigen, gemütlichen Tunnel mit getäfelten Wänden und gefliesten, mit Teppichen belegten Böden. In der Eingangshalle stehen polierte Stühle und viele Kleiderständer. Der Tunnel windet sich weiter in den Hügel hinein. In der Hobbithöhle hat es keine Treppen, alle Zimmer liegen auf derselben Ebene. Sie sind durch kleine, runde Türen erreichbar, die



Abb. 4: Beutelsend, John Howe

auf beiden Seiten aus dem tunnelartigen Gange hinausführen. Es gibt Schlaf- und Badezimmer, mehrere Keller und einige Speisekammern, Küchen, Esszimmer und begehbare Kleiderschränke (Hobbit 2006, 3). Ein weiterer Raum ist das Studierzimmer (HdR 1 2012, 72). Die Zimmer auf der

linken Seite sind die einzigen mit tiefliegenden, runden Fenster, die einen Ausblick auf den Garten und die angrenzenden Wiesen bieten, die sich bis zum Bach hin ausbreiten. (Hobbit 2006, 3). Vom Garten aus führt die Bühlstrasse den Hügel hinunter (HdR 1 2012, 118). Vor der Tür der Höhle erstreckt sich eine weite Wiese, auf der ein grosser Baum steht (HdR 1 2012, 53). "In Bilbos Behausung [hat] sich im Laufe seines Lebens allerhand Zeug angesammelt." Die Höhle ist ausgestattet mit Bildern, Büchern und vielen Möbeln (HdR 1 2012, 71). Ausserdem ist sie wie die meisten Hobbithöhlen sehr gemütlich (Hobbit 2006, 3). Zur Einrichtung gehört auch ein Kamin (HdR 1 2012, 67).

Im Film

Der Bühl ist der grösste bewohnte Hügel in Hobbingen. Ein gewundener, von Hecken und kleinen Bäumen gesäumter Weg führt zwischen mehreren Stollen hindurch zum Fuss des Hügels (HdR 1.1 2002, 00:11:58). Der Pfad verläuft weiter an der Seite des Hangs und wird von Trockensteinmauern gestützt. Ein Gartentor führt vom Weg aus über eine kurze Treppe aus Steinplatten zur Haustür von Bilbos Höhle. Der Vorgarten bildet eine Art Terrasse des Hügels. Die Vorderseite der Höhle besteht nicht aus einer einzigen Fassade, sondern aus mehreren Teilen, zwischen denen der mit Gras und Efeu bewachsene Hang des Hügels zum Vorschein kommt. Oberhalb der kreisrunden Haustür und der kleinen Fenster ragen mehrere Schornsteine aus dem Boden heraus und auf der Kuppe des Hügels steht ein etwas schiefer Baum mit tiefhängenden Ästen (HdR 1.1 2002, 00:14:42). Vom Vorgarten aus sind die Wiese vor dem See und der grosse Baum zu sehen. Dahinter erstrecken sich die grünen Hügel des Auenlandes soweit das Auge reicht (HdR 1.1 2002, 00:18:41).

Die runde Haustür, die in der Mitte mit einem Türgriff geöffnet werden kann, ist in einem kräftigen, dunklen Grün gestrichen. Tür- und Fensterrahmen bestehen aus Backsteinen (HdR 1.1 2002, 00:15:01). Der Boden im Eingangsbereich ist mit braunen Kacheln gefliest. Von dort aus führt ein kurzer, runder Gang links in ein Wohnzimmer. Ein anderer Gang, von dem weitere kurze Gänge abzweigen führt tiefer in den Hügel hinein. Bei einigen dieser Gänge wachsen knorrige Wurzeln aus der Decke heraus, die jedoch so zurechtgestutzt und poliert wurden, dass sie zur Einrichtung passen. (HdR 1.1 2002, 00:15:53). Die Türrahmen sind aus hellem Holz und

die Decken und Wände der runden Gänge und Zimmer sind gewölbt und werden durch gebogene Balken gestützt. Die meisten Wände sind bis zur Hälfte mit hellem Holz getäfelt, der Rest ist in einem hellen Gelb gestrichen (HdR 1.1 2002, 00:15:38). Die Zimmer sind nicht rund wie die Gänge, haben aber eine gewölbte Decke



Abb. 5: Wohnzimmer in Beutelsend

(HdR 1.1 2002, 00:12:24). In der Höhle gibt es mehrere Zimmer, einige davon haben einen eigenen Kamin. Die Böden sind entweder gefliest oder bestehen aus hellem Parkett, das mit bunten Teppichen belegt ist. (HdR 1.1 2002, 00:16:14). Die Einrichtung der Höhle besteht

hauptsächlich aus Holzmöbeln. Die Zimmereingänge und Türen und Fenster sind bogenförmig oder rund (HdR 1.1 2002, 00:07:46).

In der Realität



Abb. 6: Beutelsend

Vom Weg, der sich am Hügel hinaufschlängelt, führen einige Stufen aus grob behauenen Steinplatten zu der dunkelgrünen Haustüre von Bilbos Höhle. Auf der Kuppe des Hügels steht ein dichtbelaubter Baum mit tiefhängenden Ästen, der allerdings nicht echt ist. Auf der linken Seite des Bühls sind kleine Fenster in den Hang eingelassen (Stand: 06.01.2016).

Nur das Äussere der Höhle wurde in Matamata gebaut, für das Innere wurden zwei Sets unterschiedlicher Grösse errichtet (HdR die Anhänge 2 2002, Visuelle Effekte, Scale 00:04:02).

4.2 Bruchtal & Elronds Haus Im Buch

Ein Weg führt im Zickzack ins geheime Tal von Elronds Haus hinab (Hobbit 2006, 57) Bruchtal liegt am Fluss Lautwasser in der Nähe einer Furt. Elronds Haus steht etwas erhöht in einem von Berghängen gesäumten Tal. Das "Haus" ist nicht wirklich ein Haus, sondern besteht aus grossen Hallen, vielen Treppen und Fluren, Terrassen und Gärten. Überall plätschern Bäche und in der Nähe rauscht ein Wasserfall die Hänge hinab (HdR 1 2012, 343 ff). Eine schmale Steinbrücke ohne Geländer führt über den Fluss zum Haus (Hobbit 2006, 60).

Im Film

Elronds Haus befindet sich auf einem von Laubbäumen grossen, bewachsenen Felsvorsprung in einem Tal mit sehr steilen, felsigen Hängen. Von vielen Seiten her stürzen Wasserfälle die bewaldeten Wände hinab, teilen sich zu kleinen Bächen, die wiederum kleine Wasserfälle bilden, bis sich das Wasser unterhalb des Hauses in einem Becken sammelt, von wo aus es weiterfliesst und den Fluss Bruinen bildet (HdR 1.1 2002, 01:23:10).



Abb. 7: Bruchtal

Die Zimmer in Elronds Haus sind lichtdurchflutet, weil die Räume hoch und offen sind. Die deckenhohen Fenster und Türen führen auf Terrassen und Brücken (HdR 1.1 2002, 01:23:23 / 01:26:14). Möbel und Wände bestehen aus hellem Holz oder Stein und bilden verschlungene

Ornamente aus ineinander fliessenden Linien (HdR 1.1 2001, 10:21:03). Viele Terrassen sind überdacht und mit Ranken und Wurzeln von den umliegenden Bäumen bewachsen. Das sogenannte Haus besteht eigentlich aus mehreren Gebäuden, die durch Treppen, Brücken und Wege miteinander verbunden sind. Ihre Fassaden sind mit verschlungenen Mustern bedeckt, deren feine Linien in Statuen und Reliefs übergehen (HdR 1.1 2002, 01:23:27). Zwischen den Bäumen befinden sich Sitzbänke und Pavillons aus dünnen, ineinander verschlungenen Zweigen (HdR 1.1 2002, 01:23:51). Ein grosses, steinernes Tor bildet den Eingang in den Hof (HdR 1.1 2002, 01:27:16).

Auch wenn Elronds Haus sehr gut erhalten ist, zeigt es doch merkliche Anzeichen von hohem Alter: An einigen Stellen sind die Steine der Säulen und Wände abgebröckelt und überwuchert mit Efeu, Moos und Ranken (HdR 1.1 2002, 01:23:37 / 01:25:13). Die Bäume, Pflanzen und kleinen Wasserfälle sind genauso Bestandteil von Elronds Haus wie die vielen Statuen, Säulen, Ornamente und Reliefs.

In der Realität

Der Kaitokee Regionalpark in der Nähe von Wellington bietet eine geeignete Kulisse für Bruchtal. Ein schmaler Fluss schlängelt sich in einem Kiesbett durch ein kleines Tal, dessen Hänge mit dichtbelaubten Bäumen bewachsen sind. Der Weg zum Drehort führt über eine Brücke und eine Strasse hinauf zu einem kleinen, idyllischen Picknickplatz, der von hohen Bäumen umgeben ist. Ein Pfad führt zwischen den Bäumen und durch ein grosses, steinernes Tor hindurch. Dort, um dieses Tor herum, fanden die Dreharbeiten für Bruchtal statt (Stand: 01.01.2016). Ein umfangreiches Set mit Gebäuden und künstlich angelegten Wasserfällen und Flüssen wurde im Park aufgebaut (Reiseführer 2012, 51). Es wurde nicht viel mehr als die Fassaden der Gebäude aufgestellt (HdR die Anhänge 1 2002, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:23:33). Die meisten Innenaufnahmen entstanden im Studio (HdR die Anhänge 1 2002, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:24:34). Ausserdem wurde ein Modell von Elronds Haus angefertigt, das auf den Illustrationen von Alan Lee und John Howe basierte (HdR die Anhänge 2 2002, Visuelle Effekte, Scale 00:02:13). Das Modell, das eigentlich nur für Totalen gedacht war, war so detailliert, dass es sogar für Nahaufnahmen eingesetzt wurde (HdR die Anhänge 2 2002, Visuelle Effekte, Scale 00:03:42).



Abb. 8: Eingangsportal im Kaitokee Regionalpark

Das Design von Bruchtal zeichnet sich durch natürliche Formen und fliessende Linien aus. Die Gebäude sind mit Art-Dekor- und keltischen Elementen gespickt (HdR die Anhänge 1 2002, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:22:39).

Nach Beendigung der Dreharbeiten wurden die gesamten Kulissen abmontiert. Es wurde allerdings beschlossen, einen Teil des Sets nach Vorbild des *Hobbiton Movie Sets* in Matamata wieder aufzubauen. Heute steht bereits das grosse, steinerne Eingangsportal (Stand: 01.01.2016).

4.3 Lothlórien

Im Buch

In Lothlórien wachsen Mallornbäume, deren Blätter im Herbst golden sind und die im Frühling goldenen Blüten tragen. Ihre Stämme sind glatt und grau. So wirkt der Wald wie eine grosse Halle, deren Boden und Dach golden und die Säulen silbern sind (HdR 1 1 2012, 502). Die Mallornbäume sind sehr gross und ihre Äste wachsen beinahe waagrecht aus dem Stamm heraus. Das erlaubt den Elben, in den weit verzweigten Kronen Plattformen anzubringen, die entweder als Wohnort oder Aussichtspunkt genutzt werden. Über Strickleitern können die Plattformen vom Boden aus erreichet werden (HdR 1 2012, 513).

Der Fluss Nimrodel fliesst durch den Wald von Lórien in den Silberlauf (HdR 1 2012, 508). Dieser wiederrum fliesst ausserhalb von Lórien in den Anduin. Am Ufer des Silberlaufes befindet sich noch vor der Einmündung in den Anduin ein Landesteg aus weissen Steinen und Holz. Dort liegen viele Boote und Kähne in den Farben, silbern, grün, golden, weiss oder grau (HdR 1 2012, 555).

Im Film



Abb. 9: Wald von Lothórien

Die Bäume in Lothlórien sind sehr hoch und weit verzweigt. Hoch oben in den Baumkronen befinden sich die langgezogenen Plattformen, von denen aus die Wachposten nach Eindringlingen Ausschau halten (HdR 1.2 2002, 00:43:41). Die Blätter der Mallornbäume haben drei Spitzen und sind gelb bis golden (HdR 1.2 2002, 00:46:28).

Eine zierliche, weisse Brücke führt über den Silberlauf. Am Ufer steht ein Mallornbaum, dessen dicke Wurzeln ins Wasser ragen (HdR 1.2 2002, 01:00:16). Zwischen den Wurzeln liegen kleine, weisse Boote vertäut (HdR 1.2 2002, 01:00:20).

In der Realität

Die Dreharbeiten für Lothlórien fanden in Paradise bei Glenorchy auf der Südinsel statt (Reiseführer 2012, 99). Dort befindet sich ein Birkenwald mit moosbedecktem Boden (HdR die Anhänge 1 2002, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:31:08). Es wurden einige riesige Baumstämme gebaut und zwischen die Birken gestellt, um die Präsenz der Mallornbäume anzudeuten (HdR die Anhänge 1 2002, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:31:18).

Der Mararoa River diente während den Dreharbeiten als Silberlauf (Reiseführer 2012, 109). Am Ufer wurde der Stamm eines Mallornbaumes aufgebaut (HdR die Anhänge 1 2002, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:33:31).

4.3.1 Caras Galadhon

Im Buch

Caras Galdhon ist die Stadt der Galadhrim, der Waldelben aus Lórien, wo Celeborn und Galadriel, der Herr und die Herrin von Lórien wohnen (HdR 1 2012, 528). Von aussen betrachtet, wirkt die Stadt wie ein grosser Hügel, auf dem viele mächtige Bäume stehen. Sie sieht aus wie eine Stadt aus grünen Türmen (HdR 1 2012, 526).

Caras Galadhon besteht aus grossen Mallornbäumen, die auf einem Hügel wachsen, der von einer baumlosen Fläche, einem tiefen Graben und einer grünen Mauer umgeben ist. Im Geäst der Bäume sind viele farbige Lichter befestigt, die in der Dunkelheit hervorscheinen. Das Stadttor liegt im Süden. Eine mit weissen Steinen gepflasterte Strasse führt am Graben entlang um die ganze Stadt herum. Eine weisse Brücke führt über den Graben zu dem hohen, festen, mit vielen Lampen behangenen Tor. Vom Stadttor aus kann die Kuppe des Hügels über viele Wege und Treppen erreicht werden. Dort steht ein grosser Mallornbaum auf einer weiten Rasenfläche. Am glatten Stamm des riesigen Baumes lehnt eine grosse weisse Leiter, die zur Plattform in der Krone führt. In der Nähe schiessen die Wasserfontänen einer Springquelle aus dem Boden hervor und ergiessen sich in ein silbernes Becken, aus dem ein Bach herausfliesst (HdR 1 2012, 528 f).

Im Film

Der Caras Galadhon ist ein mit grossen Bäumen bewachsener Hügel (HdR 1.2 2002, 00:45:39). Bei den Bäumen handelt es sich um Mallornbäume, deren Zweige fast waagrecht vom Stamm abzweigen (HdR 1.2 2002, 00:45:59). Um die dicken Stämme winden sich lange überdachte Wendeltreppen, die zu den in den Kronen befestigten Häusern führen, die wiederum über



Abb. 10: Wendeltreppe um den Stamm eines Mallorns

Hängebrücken miteinander verbunden sind (HdR 1.2 2002, 00:45:57).

Die Plattform, auf der sich der Palast von Galadriel und Celeborn befindet, ist sehr gross und hat ein Dach aus verschlungenen Zweigen, die Ornamente bilden (HdR 1.2 2002, 00:46:20). Von einer Plattform mit einem Loch in der Mitte führt eine Treppe weiter nach oben, von wo aus zwei weitere Treppen abzweigen (HdR 1.2 00:47:16).

Von den Zweigen hängen Lampen herab, die bläuliches Licht abgeben (HdR 1.2 2002, 00:46:07). Über den mit Gras bewachsenen Waldboden verlaufen enge Wege und Treppen zwischen den dicken Stämmen und Wurzeln der Mallornbäume. Vielerorts stehen Statuen und Brunnen (HdR 1.2 2002, 00:45:47).

In der Realität

Für Caras Caladhon wurde ein Set gebaut, bei dem bloss die dicken Wurzeln und Stämme der Mallornbäume zu sehen waren (HdR die Anhänge 1 2002, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:31:34). Ausserdem wurde ein grosses Modell mit 8 Meter hohen Bäumen gebaut (HdR die Anhänge 2 2002, Visuelle Effekte, Miniaturen, Big-Atures 00:05:24). Insgesamt wurden acht dieser künstlichen Bäume gebaut (HdR die Anhänge 2 2002, Visuelle Effekte, Miniaturen, Big-Atures 00:06:42). Als Beleuchtung in den Bäumen dienten Weihnachtslichterketten (HdR die Anhänge 2 2002, Visuelle Effekte, Miniaturen, Big-Atures 00:06:28).

4.3.2 Galadriels Spiegel

Im Buch

Am Südhang des Caras Galadhon, auf dem Grund eines engen, grünen Tales, das über eine lange Treppe erreichbar ist, befindet sich Galadriels Spiegel. Er besteht aus einem breiten, flachen, silbernen Becken, das auf einem niedrigen Sockel steht, der wie Baumgeäst geformt ist. Das Becken wird mit dem Wasser aus dem silbrigen Bach gefüllt, der oben auf den Hügel entspringt und sich durch das Tal schlängelt (HdR 1 2012, 504).

Im Film

Eine steinerne Treppe führt zwischen Bäumen und Statuen hindurch auf eine tiefer gelegene Lichtung des Caras Galadhon. Sie verläuft zwischen den Bäumen hindurch und an zwei Statuen vorbei, die eine Art Pforte bilden. Ein weiterer Torbogen führt wieder von der Lichtung weg (HdR 1.2 2002, 00:52:44). Inmitten der Lichtung steht auf einem Sockel aus ineinander verschlungenen Formen ein silbernes Becken (HdR 1.2 2002, 00:52:59). Über die dicken Wurzeln eines Baumes am Rand der Lichtung fliesst Wasser, das in einen Brunnen tropft (HdR 1.2 2002, 00:53:18).

In der Realität

Auch die Szene mit Galadriels Spiegel wurde in einem Set mit künstlichen Bäumen gedreht (HdR die Anhänge 1 2002, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:32:25).

4.4 Rohan

Im Buch

Rohan besteht einerseits aus Hügelland im Norden (HdR 2 2015, 37) und andererseits aus endlosen, grünen Wiesen, die im Süden auf das Weisse Gebirge treffen (HdR 2 2015, 152). Der Fluss Entwasser fliesst aus dem Fangornwald heraus durch das Land Rohan, bis er im Osten in den Anduin mündet (HdR 2 2015, 35 ff). Er trennt die beiden Gebiete Ost- und West-Emnet. Das Ost-Emnet liegt im Nord-Osten von Rohan, wo das Land von langgezogenen, baumlosen Hügeln in eine von kurzem, grünem Gras bewachsene Kette niedriger Buckel übergeht. Das West-Emnet liegt im Nord-Westen des Landes. Im Norden grenzt es an den Fangornwald und im Westen an den Fluss Isen, wo sich auch die Pforte von Rohan befindet. Vom Wald aus erstrecken sich endlose Wiesen, durch die weder Wege noch Strassen verlaufen, bis zum weissen Gebirge, an

dessen Fuss sich die Hauptstatt Edoras befindet (HdR 2 2015, 152). Im Osten grenzt Rohan an den Anduin und die felsigen Hügelkämme der Emyn Muil (HdR 2 2015, 27).

Im Film

Die Felsigen Hänge der Emyn Muil gehen in flacheres Gebiet über. Der Boden ist von kurzem, grün-braunem Gras bedeckt, zwischen dem kleinere und grössere Felsbrocken hervorlugen (HdR 2.1 2003, 00:17:54). Die Steine werden immer weniger und das Land geht in lange,



Abb. 11: Ebenen von Rohan

flache, kahle Hügel über (HdR 2.1 2003, 00:18:19). Weiter westlich erstrecken sich weite Ebenen aus grün-braunem Gras (HdR 2.1 2003, 00:26:10). Im Nord-Westen grenzt das Gras an den düsteren Fangronwald (HdR 2.1 2003, 00:36:35). Vor dem weissen Gebirge, dessen steile Hänge dunkel und die Gipfel schneebedeckt sind, breitet sich eine weite, ebene Fläche aus (HdR 2.1 2003, 00:55:45). Zu Füssen des Gebirges erheben sich erneut felsige Hügel aus der Ebene (HdR 2.1 2003, 00:34:01).

In der Realität

Die meisten Szenen, in denen die Ebenen von Rohan zu sehen sind, wurden in Poolburn auf Neuseelands Südinsel gedreht (HdR die Anhänge 3 2003, Neuseeland als Mittelerde 00:04:02). Die Landschaft dort zeichnet sich durch schroffe, steinige Gebiete und weite, grasbewachsene Ebenen aus (HdR die Anhänge 3 2003, Neuseeland als Mittelerde 00:04:31). Die Szenen, die nahe am Gebirge spielen, wo das Gebiet steiler ansteigt, wurden ebenfalls auf der Südinsel in Deer Park Heights gedreht (HdR die Anhänge 3 2003, Neuseeland als Mittelerde 00:05:40). Eine Besonderheit dieses Drehortes ist, dass die schneebedeckten Südlichen Alpen im Hintergrund zu sehen sind. Sie sind ideal, um das Weisse Gebirge darzustellen (HdR die Anhänge 3 2003, Neuseeland als Mittelerde 00:06:11).

4.4.1 **Edoras**

Im Buch

Edoras ist die Hauptstadt von Rohan. Dort steht Meduseld, die Goldene Halle des Königs von Rohan. Viele Täler liegen am Fusse des Weissen Gebirges, wo die Grasebenen von Rohan enden. Am Eingang des breitesten Tales steht ein grosser Hügel. Er ist von einem Erdwall, mächtigen Mauern und einer Dornenhecke umgeben. Innerhalb des Walls steigt eine Stadt den Hang hinauf. In der Mitte, auf der Kuppe des Hügels steht eine grosse Halle mit goldenem Dach und Türpfosten. Zu Füssen des Hügels schlängelt sich ein Bach das Tal herab, der in die Entwasser fliesst. Das Land entlang des Bachs ist grün und viele Weidenbäume stehen auf den feuchten Wiesen und grasigen Ufern. Eine Furt führt über den Bach. Von dort aus verläuft ein Weg, der sich durch die grünen Buckel der Hügel bis zum Tor von Edoras hinaufwindet. Vor der Mauer

befinden sich Grabhügel, die mit kleinen, weissen Blumen bewachsen sind (HdR 2 2015, 155 f). Hinter dem Tor führt ein breiter, mit behauenen Steinen gepflasterter Weg über viele Windungen und Treppenfluchten den Hügel hinauf. Am Weg entlang stehen Holzhäuser mit dunklen Türen und ein kleiner Bach fliesst plätschernd und glitzernd durch eine steinerne Rinne den Hügel hinab (HdR 2 2015, 159). Auf der Kuppe des Hügels befindet sich eine grüne Terrasse, die über eine breite Steintreppe erreichbar ist und den Vorhof der goldenen Halle bildet. Auf der Terrasse sprudelt aus einer klaren Quelle in Form eines Pferdekopfs Wasser, das in einem breiten Becken aufgefangen wird und den kleinen Bach speist, der neben der Strasse den Hügel hinabfliesst (HdR 2 2015, 160). Das Tor zur goldenen Halle besteht aus zwei grossen Türflügeln, die mit einem schweren Riegel verschlossen werden können. Das Tor führt in eine von Schatten und Zwielicht erfüllte, grosse Halle, deren Dach auf mächtigen Säulen ruht. Durch die hoch oben liegenden Fenster unterhalb der Kanten des tief herabreichenden Daches fällt Sonnenschein herein. Der Boden ist mit Steinen in vielen Farben gepflastert. Sie bilden ein Durcheinander von Runen und seltsamen Bildern und Mustern. Auch die Säulen sind mit Gold und matten Farben verziert. An den Wänden hängen viele gewobene Tücher, auf denen Szenen aus Sagen zu sehen sind. Die meisten sind ausgeblichen, die Farben verblasst, doch einige sind in dem spärlichen Sonnenlicht gut zu erkennen. In einem langen Herd in der Mitte der Halle brennt ein helles Holzfeuer. Am Kopfende der Halle steht ein Podest, zu dem drei Stufen hinaufführen und in dessen Mitte ein grosser, vergoldeter Sessel steht. (HdR 2 2015, 162 f).

Im Film

Die Stadt Edoras ist auf einem felsigen Hügel zu Füssen des weissen Gebirges errichtet. Häuser stehen entlang der grasbewachsenen Seite steilen Hügels. Zu Oberst thront Meduseld. Hinter der Halle des Königs fällt der Hügel steil ab. Hügeliges Grasland erstreckt sich bis zur Stadtmauer, die aus Holz und Stein besteht (HdR 2.1 2003, 01:09:52). Der Weg, der



Abb. 12: Meduseld

zum Tor hinaufführt, schlängelt sich zwischen mit weissen Blumen gesprenkelten Grabhügeln hindurch (HdR 2.1 2003, 01:22:29). Die Häuser, die hinter der Mauer den Hang hinaufsteigen, haben spitze, mit Stroh gedeckte Dächer, die fast bis zum Boden reichen. Sie sind aus dunklem Holz und groben Steinen gebaut (HdR 2.1 2003, 01:13:07). Steinerne Stufen führen zur Goldenen Halle Meduseld hinauf. Links neben der Treppe fliesst Wasser aus einem Brunnen, der die Form eines Pferdekopfes hat (HdR 3.1 2004, 01:04:42). Die Terrasse, auf der die Halle steht, ist mit grob behauenen Steinen gepflastert. Die dicken Türpfosten bestehen aus Holz und sind mit verschlungenen, goldenen Schnitzereien verziert (HdR 2.1 2003, 00:23:19). Meduseld ist aus Holz erbaut und hat ein spitzes, mit goldenem Stroh gedecktes Dach (HdR 2.1 2003, 01:13:38). Das schwere Eingangstor ist grün, verziert mit goldenen Ornamenten (HdR 2.1 2003, 01:12:20).

Hinter dem Tor befindet sich eine grosse Halle mit zwei Seitenschiffen. Die Säulen, die die hohe Decke stützen, bestehen aus dunklem Holz und sind mit roten und Goldenen Schnitzereien verziert. Unterhalb der Decke hängen farbige Banner (HdR 2.1 2003, 01:14:57). In der Mitte der Haupthalle befindet sich eine langgezogene Feuerstelle (HdR 2.1 2003, 01:15:19. Am Kopfende steht ein hölzerner Thron auf einem um drei Stufen erhöhten Podest. Die Wand dahinter ist mit bunten Bannern geschmückt. Der Boden der Halle besteht aus grauem Stein, der von roten Mustern durchbrochen wird. Geschnitzte Pferdeköpfe zieren die Säulen unterhalb der Decke (HdR 2.1 2003, 00:23:42).

In der Realität

Edoras wurde auf dem Mount Sunday im Zentrum der Südinsel erbaut (HdR die Anhänge 3 2003, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:15:09). Auf dem steinigen Hügel entstand innert kürzester Zeit eine ganze Stadt (HdR die Anhänge 3 2003, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:18:40).



Abb. 13: Edoras auf dem Mount Sunday

Das Design von Rohan basiert auf der anglosächsischen Mythologie (HdR die Anhänge 3 2003, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:12:15). In der Gestaltung finden sich viele naturalistische und keltische Elemente sowie Pferdemotive (HdR die Anhänge 3 2003, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:12:59).

Die Goldene Halle wurde zwar auf dem Mount Sunday errichtet, aber alle Szenen, die im Inneren spielen, wurden im Studio gedreht (HdR die Anhänge 3 2003, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:21:36).

4.5 Isengard Im Buch

Isengard liegt im Tal Nan Curunír, im "Tal des Zauberers", in den Ausläufern des Nebelgebirges (HdR 2 2015, 225).

Am Anfang der Geschichte ist das Tal noch grün und lieblich. Der Fluss Isen fliesst hindurch, weshalb der Boden fruchtbar ist und es dort ganze Haine von Bäumen (HdR 2 2015, 225), Obstgärten und grüne Bezirke von Strassen gibt, die alle von Bergbächen bewässert werden, die zu einem kleinen See zusammen fliessen (HdR 2 2015, 226).

Später ist das Tal voller Gruben und Schmiedewerkstätten, aus denen Qualm aufsteigt, der den Schwarzen Turm Orthanc einhüllt (HdR 1 2012, 394). Die ehemals fruchtbaren Äcker sind grösstenteils bloss noch Wildnis, bewachsen mit Unkraut und Dornengestrüpp. Nirgends hat es noch Bäume, nur verkohlte axtbehauene Baumstümpfe sind zu sehen (HdR 2 2015, 225).

Die Strasse, die in das Tal hineinführt ist breit und fest und in einem guten Zustand. Nach einigen Meilen geht sie in eine breite, gepflasterte Allee über (HdR 2 2015, 225). Dort, auf der Südseite

des hohen Ringwalls aus schwarzem Fels, der das ganze Tal umfasst, befindet sich das einzige Tor. Ein langer Tunnel, der auf beiden Seiten mit eisernen Toren verschliessbar ist, führt durch den Fels. Hinter diesen Toren liegt eine grosse, kreisrunde Ebene, die sich zum Mittelpunkt hin leicht absenkt. Entlang der Strassen, die mit harten, dunklen Steinplatten gepflastert sind und zum Mittelpunkt der Ebene führen, stehen lange Reihen von Säulen aus Marmor, Kupfer und Stein, die durch schwere Ketten miteinander verbunden sind. (HdR 2 2015, 226 f). Im Ringwall sind Hallen, Kammern und Gänge eingelassen. Unzählige Fenster und Türen führen auf die Fläche hinaus und an der Innenseite stehen viele Häuser. Die ganze Ebene ist durchlöchert. Tiefe Schächte sind in den Boden hineingegraben, die Eingänge sind mit flachen Hügeln oder Kuppen aus Steinen bedeckt. "Die Schächte [führen] über viele Stollen und Wendeltreppen in tiefe Verliese hinab" (HdR 2 2015, 226 f).



Abb. 14: Orthanc, Alan Lee

Im Mittelpunkt der Ebene "[...] [steht] ein Turm von herrlicher Gestalt", der nicht so aussieht, als wäre er von Menschenhand erschaffen. Der Turm Orthanc besteht aus schwarzem, glänzendem Stein. "Vier mächtige Pfeiler aus vielkantigem Stein [sind] zu einem einzigen zusammengeschweisst, doch nah unter dem Gipfel [trennen] sie sich und [laufen] in vier Zacken aus, die Zinnen des Turms, spitz wie Speere und die Kanten messerscharf." Zwischen den Zinnen, in fünfhundert Fuss Höhe, liegt eine enge Plattform, die einen Ausblick über die gesamte Ebene bietet (HdR 2 2015, 227). Der Turm hat viele Fenster (HdR 2 2015, 259) und scharfe Kanten (HdR 2 2015, 260 f). Der Eingang zum Orthanc liegt auf der Ostseite, wo sich hoch über dem Boden eine grosse Tür und ein darüber liegender Balkon "Zur Tür hinauf [führt] eine Treppe von befinden. siebenundzwanzig breiten Stufen [...]" (HdR 2 2015, 261).

Nach dem Angriff der Ents steht die Ebene unter dampfendem Wasser. Alle Strassen, die zum Orthanc führen, sind überschwemmt und der Turm selbst steht in einem See aus trübem Wasser (HdR 2, 2012, 229). Später, wenn das Wasser grösstenteils abgeflossen ist, bleiben noch einige trübe Pfützen zurück. Die einst so schöne Kreisebene ist nun "[...] eine Wüste von Schlamm und herabgestürzten Felsblöcken, durchbrochen von geschwärzten Löchern und Gruben und gesprenkelt mit Pfosten und Säulen, die sich wie Betrunkene in alle Richtungen [neigen]." Der Kreiswall ist zerschlagen und seine Überreste bilden grosse Hügel und Haufen (HdR 2 2015, 259).

Im Film

Der kreisrunde Ringwall von Isengard liegt in einem weiten Tal zwischen den Ausläufern des Nebelgebirges. Der Fangornwald breitet sich über die Hänge der umliegenden Berge aus (HdR 2.1 2003, 00:18:28). Ein Fluss schlängelt sich durch das Tal (HdR 2.2 2003, 00:19:14).

Zu Zeiten des Friedens steht der Orthanc inmitten einer von Bäumen überwachsenen Fläche. Ausserhalb des Ringwalls, wo der Boden sanft ansteigt, wachsen ganze Haine von Bäumen. Ein grosses, bogenförmiges Tor im Wall führt auf eine von Bäumen gesäumte Kiesstrasse, die durch

die grünen Gärten von Isengard auf den Orthang zuläuft (HdR 1.1 2002, 00:44:56). Spazierwege verlaufen über den grünen Rasen zwischen den Bäumen hindurch (HdR 1.1 2002, 00:45:28).

Später stehen vor den Mauern von Isengard nur noch wenige Bäume, innerhalb des Ringwalls ist alles Grün verschwunden, in der kahlen Erde klaffen Gruben und Spalten, aus denen Rauch und Feuerschein dringen. Mehrere Strassen verlaufen geradewegs von der Mauer zur Mitte der Kreisfläche, wo der



Abb. 15: Isengard

Orthanc sich schwarz von dem aschgrauen Boden erhebt (HdR 2.1 2003, 00:18:28).

Eine schmale Treppe führt zum Eingang des Turmes. Oberhalb der Stufen befindet sich ein kleiner Balkon. Der ganze Turm besteht aus schwarzem Stein, der Ecken, Kanten und Spitzen bildet. Dunkle Bogenfenster besetzen die Seiten des Orthanc (HdR 2.2 2003, 00:18:05). Zwischen den spitzen Zinnen befindet sich eine kleine, runde Plattform, von der aus das gesamte Tal überblickt werden kann (HdR 1.1 2002, 01:07:41).

Nach der Zerstörung durch die Ents ist der Ringwall zerschlagen und die Ebene überschwemmt (HdR 3.1 2004, 00:09:33). Trümmerteile und Überresten von Maschinen ragen aus dem schmutzigen Wasser heraus. Dampf steigt auf (HdR 3.1 2004, 00:11:05).

In der Realität

Die Szenen, in denen das Tal des Zauberers noch grün und freundlich ist, wurden im Harcourt Park in Wellington gedreht (Reiseführer 2012, 52). Der Park gibt mit seinen grünen Rasenflächen und Hainen eine gute Vorlage für die Gärten von Isengard ab (Stand: 01.01.2016).

In den späteren Szenen, in denen Isengard inmitten einer verwüsteten Landschaft steht, ist ein Modell zu sehen, dass ungefähr die Grösse eines Rugby-Feldes hatte. Der Ringwall besass einen Durchmesser von etwa zwanzig Metern (HdR die Anhänge 2 2002, Visuelle Effekte, Miniaturen, Big-Atures 00:08:53).



Abb. 16: Harcourt Park

Das Design des Orthancs basiert auf einer Illustration von Alan Lee, die den Eindruck vermittelt, der Turm bestehe aus schwarzem Obsidian (HdR die Anhänge 2 2002, Visuelle Effekte, Miniaturen, Big-Atures 00:07:24). Das Modell des Turmes wurde aus Kunstharz hergestellt (HdR die Anhänge 2 2002, Visuelle Effekte, Miniaturen, Big-Atures 00:07:58).

4.6 Gondor

4.6.1 Minas Tirith Im Buch

Vor Minas Tiriths Toren breiten sich die Felder des Pelennor über zum Anduin hin abfallende Hänge und Terrassen aus. Eine Mauer schützt das fruchtbare Stadtland mit seinen weiten, bestellten Feldern, vielen Obstgärten, Höfen und kleinen Bächen (HdR 3 2015, 23 f).

Minas Tirith, die Hauptstadt Gondors, ist an die steile Wand des Mindolluin, des äussersten Berges der Ered Nimrais gebaut. Die Stadt hat sieben Mauerringe, über denen der Turm von Ecthelion aufragt, hoch, schlank und zierlich, die Spitze glitzernd wie mit Kristallen besetzt und auf den Zinnen wehende, weisse Banner (HdR 3 2015, 25). Minas Tirith steht auf sieben Stufen, die in den Berghang hineingehauen wurden. Eine gepflasterte Strasse führt durch die versetzt angelegten Tore im Zickzack den

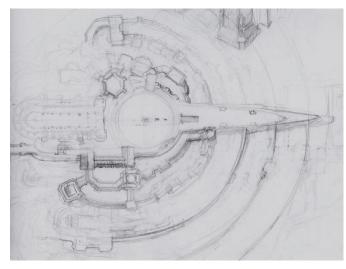


Abb. 17: Grundriss Minas Tirith, Alan Lee

Berghang hinauf bis zur Zitadelle. Ein mächtiger Felspfeiler teilt die unteren sechs Stadtringe in zwei Hälften. Das siebte Tor, das zur Zitadelle führt, liegt im Osten und ist über einen in den Fels gegrabenen Gang erreichbar. Aus dem Innenhof der Zitadelle ragt der Weisse Turm auf. Im obersten Ring streckt sich der Fels hinter dem Tor der Zitadelle nach Osten und bildet eine vorspringende Spitze, die dem Bug eines Schiffes ähnelt (HdR 3 2015, 26). In der Mitte des weiss gepflasterten Innenhofs der Zitadelle steht ein verdorrter Baum über einen Springbrunnen gebeugt, der von einer sattgrünen Rasenfläche umgeben ist (HdR 3 2015, 28).

Der Thronsaal in der Zitadelle wird von niedrigen Fenstern in den breiten Seitenschiffen erhellt. Säulen aus schwarzem Marmor tragen die hohe Decke, deren Gewölbe golden ist und von verschlungenen bunten Rankenmustern geziert wird. Der ganze Saal besteht aus Stein und zwischen den Säulen stehen Statuen von ehemaligen Königen. Am Kopfende des Saals steht ein Thron auf einer um mehrere Stufen erhöhten Empore. Die Empore ist mit einem Baldachin aus Marmor in der Form eines Kronenhelms überdacht. Auf der Wand dahinter prangt das eingemeisselte und mit Edelsteinen besetzte Bild eines blühenden Baumes. Auf der untersten Stufe der Empore steht ein schlichter schwarzer Stuhl aus Stein (HdR 3 2015, 29 f).



Abb. 18: Thronsaal, Alan Lee

Im Film

Die Felder des Pelennor, die sich vor den Mauern von Minas Tirith ausbreiten, sind von kurzem, gold-braunem Gras bewachsen. Bei den Feldern handelt es sich um eine Ebene, die nur wenige Erhebungen aufweist (HdR 3.1 2004, 01:09:58). In einiger Entfernung fliesst der Anduin durch die Felder des Pelennor (HdR 3.2 2004, 00:43:48). Zu Füssen des Gebirges schlängeln sich mehrere kleine Flüsse durch die Ebene (HdR 3.1 2004, 01:58:15).

Minas Tirith liegt zu Füssen des Weissen Gebirges. Die weissen Mauern türmen sich in sieben Ringen an den Berg gelehnt auf. Ein riesiger Felsvorsprung teilt die Stadt in zwei Hälften. Auf der Höhe der Zitadelle im obersten Ring ist er abgeflacht und läuft spitz zu. Wie der Bug eines gigantischen Schiffes streckt er sich oberhalb des untersten Stadttores



Abb. 19: Minas Tirith

nach Osten. Auf der anderen Seite des Felsen befindet sich die Zitadelle. Daneben ragt der Weisse Turm hoch in den Himmel auf und verjüngt sich zu einer schlanken Spitze (HdR 3.1 2004, 00:40:46). Auch die Gebäude der Stadt bestehen aus weissem Stein. Sie haben bogenförmige Fenster, kleine Kuppeldächer und Balkone (HdR 3.1 2004, 00:41:04). Der Weg, der durch den Felsvorsprung hindurch zur Zitadelle führt, mündet auf einen Platz, in dessen Mitte ein toter, weisser Baum steht. Seine kümmerlichen Zweige strecken sich über einen kleinen Springbrunnen, der von einer grünen, runden Rasenfläche umgeben ist (HdR 3.1 2004, 00:41:44).

Die Zitadelle besteht aus einem grossen Mittelschiff und zwei Seitenschiffen. Alles in der Thronhalle besteht aus Stein. Der Boden und die Wände sind aus hellem Marmor. Zwischen den schwarzen Säulen, die die hohe Decke tragen, stehen grosse, weisse Statuen. Am Kopfende der langen Halle befindet sich ein weisser Thron, der auf einer Empore steht. Rechts neben den Stufen steht ein schlichter schwarzer Stuhl (HdR 3.1 2004, 00:42:41). Die Wand dahinter wird vom Relief eines weissen Baumes geziert (HdR 3.1 2004, 00:44:10). Über dem Thron Hängt eine grosse, goldene Krone von der Decke herab (HdR 3.1 2004, 00:42:57).

In der Realität

Die Ben Ohau Station bei Twizel auf Neuseelands Südinsel ist ein geeigneter Drehort für die Felder des Pelennor (HdR die Anhänge 5 2004, Neuseeland als Mittelerde 00:07:16). Die beige Landschaft mit dem trockenen Boden vermittelt einen fruchtbaren Eindruck (HdR die Anhänge 5 2004, Neuseeland als Mittelerde 00:07:23). Die schneebedeckten Gipfel, die sich hinter der weiten Grasfläche erheben, verkörpern die weissen Gipfel der Ered Nimrais (Reisführer 2012, 74).



Abb. 20: Ben Ohau Station

Das Set für Minas Tirith wurde in einem Steinbruch bei Wellington errichtet (Reiseführer 2012, 59). Das Set ist das grösste, welches für die Filmtrilogie gebaut wurde (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:17:36). So wurde beispielsweise das grosse Eingangstor mit sechs bis acht Metern im Massstab 1:1 angefertigt (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:20:26). Es wurden vier oder fünf Ebenen der Stadt gebaut (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:22:42). Vorbild für die Architektur waren Italien und Mitteleuropa (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:16:55). Insbesondere die italienische Stadt Siena, bei der es sich um eine "echte mittelalterliche Stadt" handelt, beeinflusste die Gestaltung des Sets (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:23:36). Als Vorlage für den charakteristischen Aufbau von Minas Tirith dienten der Mt. St. Michel in Frankreich und der St. Michael's Mount in England, beides Festungen, die am Hang eines Berges errichtet sind (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:17:15). Nebst dem Set wurde auch ein Modell für die Totalen gebaut (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Big-Atures 00:07:30). Über 1000 Häuser wurden zu diesem Zweck angefertigt (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Big-Atures 00:08:12). Das Modell besass eine Höhe von ca. 7 Metern und einen Durchmesser von 6,5 Metern (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Big-Atures 00:08:33).

Der Vorhof der Zitadelle wurde als eine Studiokulisse gebaut (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:26:20). In der Mitte eines grossen, offenen Platzes stand der Weisse Baum (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:26:56). Der Baum, dessen Stamm gekrümmt und verformt war, machte einen sehr alten Eindruck. Er war nicht besonders gross, sondern eher gebeugt (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:27:45). Er bestand aus einem Stahlgerüst, an dem echte Äste befestigt waren (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:27:52).

Das Set für das Innere der Zitadelle wurde in einem alten Werftgebäude errichtet (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:28:51).

4.6.2 Ithilien

Im Buch

Ithilien grenzt im Westen an den Fluss Anduin, im Osten an das Schattengebirge und im Norden an die Emyn Muil (HdR 2 2015, 371). Das Gebiet ist in Nord- und Südithilien aufgeteilt. Die Landschaft von Nordithilien besteht ganz im Norden aus Hängen, die mit düsteren Bäumen bewachsen sind und welligem Heideland. Gegen Süden hin, zeichnet sich das Gebiet durch Wälder und Bäche aus (HdR 2 2015, 369 f). Die von breiten Lichtungen durchzogenen Wälder bestehen aus immergrünen Bäumen, Sträuchern und Farnen. Das Land wurde von den Menschen verlassen und ganz sich selbst überlassen. Nebst hohen Bäumen wie Zedern, Zypressen und Fichten wuchern noch andere, kleinere Gewächse und verschiedenes Gebüsch über die Pflastersteine der verwaisten Strasse. Überall wachsen im Frühling Kräuter und Blumen. Bäche, die in den Anduin fliessen, hinterlassen Teiche, die von sattgrünem Gras und Blütenknospen umgeben sind (HdR 2 2015, 371 f). Die Natur ist dabei, das von den Menschen verlassene Land zurückzuerobern, wird jedoch bereits wieder von den Händen der Orks

verunstaltet. Es finden sich sowohl Unrat und Abfälle als auch mutwillig gefällte Bäume (HdR 2 2015, 372).

In einer engen Schlucht, an einem Wildbach entlang, der über viele steinerne Stufen hinabspringt, führt ein steil abfallender, schmaler Weg zum Henneth Annûn, "[dem] [schönsten] von allen Wasserfällen im quellenreichen Ithilien" (HdR 2 1015, 405 ff). Hinter dem Wasserfall, der in ein Becken stürzt, aus dem messerscharfe Steine aufragen, befindet sich eine grosse Felshalle (HdR 2 2015, 408).

Nach Osten, wo Ithilien an das Schattengebirge grenzt, wird das Land immer unfreundlicher. Der Boden steigt an, wird uneben und ist mit Gestrüpp und Dornengebüsch bewachsen (HdR 2 2015, 444).

Im Film

In Ithilien fliessen viele Bäche in ihrem steinigen Bett durch die stark bewaldete Gegend und stürzen über die Kanten, des hügeligen Landes. In der Ferne zeichnen sich die weissen Gipfel der Ered Nimrais ab (HdR 2.1 2003, 01:33:40). Die Blätter und Nadeln der Bäume, die hier wachsen, sind von einem dunklen Grün (HdR 2.1 2003, 01:37:17). Teile von verfallenen Mauern weisen darauf hin, dass dieser Ort einst von Menschen bewohnt wurde (HdR 2.1 2003, 01:33:11). Gebüsch wuchert über die verwaiste Pflasterstrasse, Moos wächst auf den Überresten der Mauern (HdR 2.1 2003, 01:34:38).



Abb. 21: Strasse in Ithilien

Henneth Annûn, ein schmaler Wasserfall, der über einen steilen Hang fällt, verbirgt die Höhle, die sich hinter dem Wasservorhang in den Felsen gräbt (HdR 2.2 2003, 00:26:13). Der Wasserfall stürzt in ein kleines von steilen Felsmauern gesäumtes Becken, aus dem Steine aufragen (HdR 2.2 2003, 00:35:44).

Zu Füssen des Schattengebirges werden die Bäume kahl und vertrocknet. Das Land wird steiniger und der Himmel ist mit schwarzen Wolken verhangen (HdR 3.1 2004, 00:08:58).

In der Realität



Abb. 22: Wasserfall im Tongariro Nationalpark

Ithilien wurde an unterschiedlichen Orten gefilmt. Einige Szenen entstanden in der Nähe von Ohakune im Zentrum der Nordinsel (Reiseführer 2012, 34). Die Strasse, die von Ohakune zum Tongariro Nationalpark führt, verläuft durch einen Wald aus hohen, dichtbelaubten Bäumen. Ein Wasserfall fliesst an einer Stelle über eine Felskante und bildet einen Bach, der in seinem steinigen Bett neben der Strasse entlang fliesst. Solche Bäche und Wasserfälle sind

im Gebiet um die drei Vulkane des Tongariro Nationalparks viele zu finden, weshalb die Gegend gut für Ithilien geeignet ist (Stand: 04.01.2016). Die Gegend liegt auch in der Nähe der Drehorte von Mordor, entspricht also sogar geografisch der Lage der Schauplätze in Mittelerde.

Weitere Szenen in Ithilien wurden im Twelve Mile Delta auf der Südinsel gedreht. Die Pinienwälder und kleinen Bäche dort vermitteln ein authentisches Bild von Ithilien (HdR die Anhänge 5 2004, Neuseeland als Mittelerde 00:08:41).

Henneth Annûn entstand als ein Set im Studio (HdR die Anhänge 5 2004, Gestaltung und Aufbau, Designing 00:31:29).

4.7 Mordor Im Buch



Abb. 23: Das Schwarze Tor, Alan Lee

Das Land Mordor wird von drei Seiten von einem Wall aus Bergen begrenzt. Im Norden liegen die zerklüfteten Gipfel des Aschengebirges und im Westen und Süden ragt die düstere Kette des Schattengebirges auf. Am nordwestlichsten Punkt, wo sich die beiden Gebirgsketten treffen, strecken beide einen Arm nach Norden aus. "Zwischen diesen Armen [liegt] ein tiefer Engpass, Cirith Gorgor, [...] der Eingang ins [Lande] [Mordors]". Die Spalte ist an beiden Seiten von hohen Felswänden gesäumt. Vor der Einmündung in den Engpass erstreckt sich ein steinerner Wall von einer Seite zur anderen. Das eiserne Tor, das darin eingelassen ist, wird Morannon, das Schwarze Tor, genannt. Zwei steile Hügel erheben sich links und rechts vor dem Tor. Auf den Hügeln stehen zwei hohe, feste Türme, die die Zähne von Mordor genannt werden. Der Stein unter den Bergen ist durchlöchert von Hunderten von Höhlen (HdR 2 2015, 350 f).

Alan Lee Im Westen zu Füssen des Gebirges ist Mordor ein sterbendes Land. Wenige Pflanzen wachsen dort, sie sind zäh, krumm und bitter. Borstiges Gras, welkes Moos und dichtes, verfilztes Dornengestrüpp wuchern über den steinigen Boden (HdR 3 2015, 276).

Die Landschaft in der Ebene von Gorgoroth ist öde und schmutzig braun (HdR 3 2015, 294). Die ganze Fläche ist übersät mit grossen Löchern und Spalten (HdR 3 2015, 296). Die Ebene erstreckt sich von den westlichen Schattenbergen bis zum Ered Lithui und in der Mitte erhebt sich der Kegel des Schicksalsberges aus einem aschgrauen Trümmerfeld. Dahinter thront der Dunkle Turm Barad-dûr auf den Ausläufern des Aschegebirges (HdR 3 2015, 278 f).

Der Himmel über Mordor ist von schwarzen Wolken bedeckt, die von der Glut des Schicksalsberges rot gefärbt werden (HdR 2 2015, 446 / HdR 2 2015, 461 / HdR 2 2015, 481 / HdR 3 2015, 240 / HdR 3 2015, 242).

Im Film

Das Schwarze Tor versperrt den Eingang in den Engpass von Cirith Gorgor. Eine dunkle Mauer aus Stahl und Stein zieht sich von einem schroffen Hang zum anderen. Zu beiden Seiten des Tores stehen zwei hohe Türme auf dem schwarzen Fels. Sowohl die Türme als auch die Mauer sind mit spitzen Zinnen

gespickt (HdR 3.2 2004, 01:04:04).



Abb. 24: Das Schwarze Tor

Die Ebene von Gorgoroth, die sich hinter dem Engpass von Cirith Gorgor ausbreitet, ist mehr oder weniger ein flaches aber steiniges Gebiet. Spitze, gezackte Felsen ragen aus dem Boden heraus. Hin und wieder lodern kleine Feuer zwischen dem Geröll auf und Rauch steigt auf (HdR 3.2 2004, 01:01:44).

Die Feuer des Schicksalsbergs tauchen die dunklen Gewitterwolken über Mordor in ein rötliches Licht (HdR 2.2 2003, 01:40:07).

In der Realität

Das Gebiet im Zentrum von Neuseelands Nordinsel ist stark von vulkanischen Aktivitäten gezeichnet. Dort befindet sich auch der Tongariro Nationalpark mit seinen drei Vulkanen (Reiseführer 2012, 30). Die Dreharbeiten für Mordor fanden in der Gegend um den Vulkan Ruapehu statt (HdR die Anhänge 5 2004, Neuseeland als Mittelerde 00:12:29). Das Whakapapa Skifield wurde beispielsweise zum Schlachtfeld des letzten Bündnisses (HdR die Anhänge 5 2004, Neuseeland als Mittelerde 00:14:23).

Das Gebiet an den Hängen des Ruapehu ist geprägt von schroffem, zerklüftetem Gestein. Wenig wächst zwischen den rot-braunen Felsen. Einige Grasbüschel und etwas Moos ist alles, was sich dort finden lässt (Stand: 04.01.2016).

Weitere Schlachtszenen fanden an der Seite des Mt. Ruapehu in der Rangipo Wüste statt. (HdR



Abb. 25: Tongariro Nationalpark

die Anhänge 5 2004, Neuseeland als Mittelerde 00:10:07). Die flache, öde Gegend ist ideal für die Ebene vor dem Schwarzen Tor geeignet (HdR die Anhänge 5 2004, Neuseeland als Mittelerde 00:10:36).

Vom Morannon wurde ein detailliertes Modell angefertigt (HdR die Anhänge 4 2003, Visuelle Effekte, Miniaturen, Big-Atures 00:08:44).

4.7.1 Der Schicksalsberg

Im Buch

Der Schicksalsberg, oder Orodruin, ist ein Vulkan, aus dem mächtige rot-schwarze Säulen von Rauch in den Himmel aufsteigen. Aus den Flanken des Berges strömt von Zeit zu Zeit geschmolzenes Gestein heraus. Die Lavaströme suchen sich ihren Weg durch die Ebene von Gorgoroth bis zum Barad-dûr (HdR 3 2015, 242, f). Der Vulkan hat die Form eines Kegels, der aus einem riesigen Haufen aus Asche, Schlacke und verbranntem Gestein hoch in die Wolken ragt (HdR 3 2015, 305). Der Sockel des Berges besteht aus verrenktem und zerklüftetem Gestein, darüber türmt sich der Mittelkegel auf, dessen Gipfel aus einem gezackten Krater besteht. Von Westen her windet sich eine Strasse aus Schutt und festgestampfter Asche um den Sockel, die bis zu einem Eingang hoch oben im Kegel führt (HdR 3 2015, 307 f). Dort bildet eine dunkle Tür den Eingang zu den Sammath Naur, den Feuerkammern (HdR 3 2015, 312). Eine langgestreckte Höhle führt in den Vulkan hinein. Nicht weit vom Eingang entfernt lodern Flammen aus der Schicksalskluft, einer grossen Spalte, die im Boden und den Wänden klafft (HdR 3 2015, 313).

Im Film

Der Schicksalsberg ist ein Kegel aus schwarzem Gestein, der sich aus der Ebene von Gorgoroth erhebt. Aus dem gezackten Krater auf dem Gipfel speit er Feuer und Asche- und Rauchwolken, die den Himmel verdüstern (HdR 3.2 2004, 01:02:18). Der Sockel des Berges besteht aus schwarzem, porösem Vulkangestein, in dem sich Spalten auftun (HdR 3.2 2004, 01:02:54). Auch die Hänge des Mittelkegels sind schroff und zerfurcht (HdR 3.2 2004, 01:14:33). Kein ersichtlicher Weg führt zum



Abb. 26: Der Schicksalsberg

Eingang der Schicksalskluft, wo eine Pforte in den Fels gegraben ist, die von spitzen Felsen flankiert wird (HdR 3.2 2004, 01:15:48). Ein langer Steg führt ins Innere des Vulkans hinein. Er endet auf einem breiten Felsvorsprung, der über einen Abgrund hinausragt (HdR 3.2 2004, 01:18:22). Unterhalb des Vorsprungs fliesst ein Strom aus geschmolzenem Gestein (HdR 3.2 2004, 01:18:50).

In der Realität

Der Mount Ngauruhoe, einer der drei Vulkane im Tongariro Nationalpark, diente als Vorlage für den Schicksalsberg, ist aber nie im Film zu sehen. Der richtige Berg wurde im Studio gebaut (HdR die Anhänge 5 2004, Neuseeland als Mittelerde 00:13:07).



Abb. 27: Mount Ngauruhoe

5 Diskussion

5.1 Interpretation

Im Allgemeinen lässt sich sagen, dass das Buch gut umgesetzt wurde. Viele Orte entsprechen der Beschreibung im Text sehr genau. Hervorzuheben sind dabei insbesondere Hobbingen, Edoras, Isengard, Minas Tirith und Mordor. Bei Hobbingen, Edoras und Mordor lassen sich ausserdem zwischen Film und Realität nicht viele, beziehungsweise gar keine Unterschiede ausmachen. Das Besondere an diesen Orten ist, dass sie sich sehr leicht in die Landschaft von Neuseeland einfügen. Bei anderen Schauplätzen ist es hingegen schwierig, einen authentischen Ort in der realen Welt zu finden. Daher wurde auch nicht nur mit der Landschaft gearbeitet, sondern auch viel im Studio hergestellt. Schliesslich ist es nicht möglich, einen riesigen Turm oder eine Stadt einfach so irgendwo hinzubauen. Daher wurden Miniaturen und Modelle verwendet, an denen beispiellose Arbeit geleistet wurde. Ein wichtiges Stichwort ist dabei die Liebe zum Detail. Winzige Kleinigkeiten, die wenn überhaupt nur demjenigen auffallen, der Tolkiens Welt in- und auswendig kennt, machen viel aus.

5.2 Bezug zur Theorie

Es hat sich bestätigt, dass Mittelerde ihren Ursprung in der realen Welt hat. Dieser Zusammenhang wird durch die Verfilmung noch klarer. Es wurden historische Nachforschungen angestellt, um die verschiedenen Kulturen glaubhafter werden zu lassen. Mittelerde hat eine ganz eigene Mythologie. Tolkien hat auch ein Buch über die Entstehung Mittelerdens geschrieben. In der Herr der Ringe wird auch immer wieder auf diese Geschehnisse angespielt. Das weist darauf hin, wie gross Tolkiens Werk in Wahrheit ist. Er hat eine ganze Welt geschaffen, die unserer allerdings nicht unähnlich ist.

Ein wichtiges Merkmal von Tolkiens Büchern ist seine Naturverbundenheit. Das wird auch in *der Herr der Ringe* sehr deutlich. Die Sorgfalt, mit der er die Landschaft von Mittelerde beschreibt, ist bemerkenswert. Er beschreibt ein fantastisches und abwechslungsreiches Bild seiner Welt. Die Reinheit und Unbeflecktheit der Natur spielen dabei eine Wichtige Rolle.

Zwar basiert Mittelerde auf Europa und nicht auf Neuseeland, einem Land, das Tolkien nie betreten hat, wirkt aber trotzdem authentisch. Das im Vergleich zu Europa eher kleine Neuseeland besitzt eine so vielfältige Landschaft, wie sie nur selten zu finden ist. Darin finden sich Teile des beschaulichen Englands, der kulturreichen Mittelmeergegend, der stark bewaldeten Gebiete im Norden und der hohen Gebirge Europas. Es steht daher ausser Frage, dass Neuseeland die richtige Wahl für die Verfilmung von der Herr der Ringe war. Der Regisseur Peter Jackson, der selbst ein Neuseeländer ist, hat es geschafft, sein Heimatland in Mittelerde zu verwandeln.

5.3 Prüfung der Hypothese

Mit der Analyse der verschiedenen Beschreibungen im Buch, der entsprechenden Szenen im Film und den Schauplätzen in Neuseeland erweist sich die Hypothese als wahr. Neuseeland ist eine geeignete Vorlage für die fiktive Welt Mittelerde, die von J.R.R. Tolkien geschaffen wurde. Peter Jackson hat sein Heimatland gekonnt in Szene gesetzt, um eine Filmtrilogie zu kreieren, die ihrer Buchvorlage würdig ist.

5.4 Fazit und Reflexion

Nach Abschluss dieser Arbeit, die mich viel Zeit und Mühe gekostet hat, werfe ich gerne nochmals einen Blick zurück:

Ich habe dieses Thema gewählt, weil ich praktisch mit der Herr der Ringe und der Hobbit aufgewachsen bin und mich daher schon immer dafür interessiert habe. Deshalb war es für mich naheliegend, meine Kenntnisse über das Thema in meiner Maturaarbeit zu vertiefen. Mit der Reise nach Neuseeland sah ich eine Gelegenheit, die Trilogie mal von einer anderen Seite zu beleuchten und nicht den normalen Buch-Film-Vergleich zu machen, über den es bereits mehrere Arbeiten gibt. Also habe ich mich dazu entschlossen, Neuseeland in meine Arbeit miteinzubeziehen.

Auch nach Abschluss der Arbeit bleiben noch viele Fragen offen, für die zu beantworten die Zeit leider nicht reicht. Gerne würde ich auch noch die verschiedenen Charaktere untersuchen, ob auch sie gut im Film umgesetzt wurden. Ausserdem könnte man bei der getanen Arbeit noch viel mehr ins Detail gehen. Es wäre beispielsweise sehr interessant zu untersuchen, worauf sich die verschiedenen Kulturen in Tolkiens der Herr der Ringe und seinen anderen Werken begründen. Im Zusammenhang damit wäre es auch spannend zu sehen, inwieweit Mittelerde Europa gleicht, welche Städte, Gebiete und Völker Tolkien als Vorlagen dienten. Ausserdem könnte die Arbeit auch auf die anderen Werke Tolkiens, die in Mittelerde spielen, ausgedehnt werden. Zwar wurden bis jetzt bloss der Hobbit und der Herr der Ringe verfilmt, doch wäre es auch bei den anderen Büchern aufschlussreich, einige der oben genannten Punkte zu untersuchen. Dabei denke ich vor allem an das Silmarillion, das von der Entstehung Mittelerdens und den verschiedenen Völkern berichtet.

Durch meine Arbeit habe ich mein Wissen über die Welt von J.R.R. Tolkien, die mich schon immer fasziniert hat, erweitert und viel über diesen Mann und sein gesamtes Werk gelernt. Mir hat diese Arbeit sehr gefallen, obwohl über ein Thema zu schreiben, das mich dermassen interessiert, nicht wirklich als Arbeit bezeichnet werden kann. Ich habe mich immer wieder gerne in Tolkiens Erzählungen vertieft, sosehr, dass ich mich beinahe in seinem weitläufigen Land Mittelerde verloren habe. Mit der Reise nach Neuseeland ist für meine Familie und mich ein Traum wahrgeworden und ich denke, wir alle haben in dem Land ein lebendiges Stück Mittelerde gefunden.

Anhang

Literaturverzeichnis

Bücher

Brodie, Ian: Der Herr der Ringe. Reiseführer zu den Schauplätzen. Stuttgart 2012

Day, David: Tolkien. Eine illustrierte Enzyklopädie. St. Gallen 2001

Fonstad, Karen Wynn: Historischer Atlas von Mittelerde. Vollständig überarbeitete Ausgabe. Stuttrart 2002⁸

Lee, Alan: The Lord of the Rings Sketchbook. London 2005

Tolkien, John Ronald Reuel: Der Herr der Ringe. Die Gefährten. Stuttgart 2012³

Tolkien, John Ronald Reuel: Der Herr der Ringe. Die zwei Türme. Stuttgart 2015⁴

Tolkien, John Ronald Reuel: Der Herr der Ringe. Die Rückkehr des Königs. Stuttgart 2015⁴

Tolkien, John Ronald Reuel: The Hobbit. London 2006

Filme

Jackson, Peter: Der Herr der Ringe. Die Gefährten. Special Extended DVD Edition. New Line Home Entertainment, Inc. 2002

Jackson, Peter: Der Herr der Ringe. Die zwei Türme. Special Extended DVD Edition. New Line Home Entertainment, Inc. 2003

Jackson, Peter: Der Herr der Ringe. Die Rückkehr des Königs. Special Extended DVD Edition. New Line Home Entertainment, Inc. 2004

Internetseiten

John-howe.com (24.10.15)

Wikipedia HdR (08.02.16)

Verzeichnis der Abbildungen

Abbildung 1: Karte von Mittelerde (HdR 1 2012)

Abbildung 2: Hobbingen (HdR 1.1 2002, 00:12:00)

Abbildung 3: Hobbithöhle (Matamata 06.01.2016)

Abbildung 4: Beutelsend von John Howe (John-howe.com)

Abbildung 5: Wohnzimmer in Beutelsend (HdR 1.1 2002, 00:16:14)

Abbildung 6: Beutelsend (Matamata 06.01.2016)

Abbildung 7: Bruchtal (HdR 1.1 2002, 01:23:10)

Abbildung 8: Eingangsportal im Kaitokee Regionalpark (Wellington 01.01.2016)

Abbildung 9: Wald von Lothórien (HdR 1.2 2002, 00:42:29)

Abbildung 10: Wendeltreppe um den Stamm eines Mallorns (HdR 1.2 2002, 00:46:00)

Abbildung 11: Ebenen von Rohan (HdR 2.1 2003, 00:31:13)

Abbildung 12: Meduseld (HdR 2.1 2003, 01:13:51)

Abbildung 13: Edoras auf dem Mount Sunday (HdR 2.1 2003, 01:09:54)

Abbildung 14: Orthanc von Alan Lee (LotR Scetchbook 2005, 107)

Abbildung 15: Isengard (HdR 2.1 2003, 00:18:29)

Abbildung 16: Harcourt Park (Wellington 01.01.2016)

Abbildung 17: Grundriss Minas Tirith von Alan Lee (LotR Scetchbook 2005, 135)

Abbildung 18: Thronsaal von Alan Lee (LotR Scetchbook 2005, 141)

Abbildung 19: Minas Tirith (HdR 3.1 2004, 00:40:46)

Abbildung 20: Ben Ohau Station (Twizel 23.12.2015)

Abbildung 21: Strasse in Ithilien (HdR 2.1 2003, 01:34:38)

Abbildung 22: Wasserfall im Tongariro Nationalpark (Ohakune 04.01.2016)

Abbildung 23: Das Schwarze Tor von Alan Lee (LotR Scetchbook 2005, 117)

Abbildung 24: Das Schwarze Tor (HdR 3.2 2004, 01:06:03)

Abbildung 25: Tongariro Nationalpark (Mount Ruapehu 04.01.2016)

Abbildung 26: Der Schicksalsberg (HdR 3.2 2004, 01:23:51)

Abbildung 27: Mount Ngauruhoe (Tongariro Nationalpark 04.01.2016)

Glossar

Bruchtal: Imladris, wie Bruchtal in der Sprache der Elben genannt wird, ist ein Sitz der Weisheit und Gelehrsamkeit. Es bietet allen Menschen und Eleben, die mit guter Absicht kommen, Zuflucht. Das Haus und das Tal sind durch einen Elbenzauber geschützt (Tolkien 2001, 70).

Emyn Muil: Die Emyn Muil sind eine kleine Gebirgskette, deren Berge sich durch ihre kahlen Hänge und Felsen auszeichnen (HdR 2 2015, 301).

Ered Lithui: Das Aschegebirge, auch Ered Lithui genannt, bildet die nördliche Grenze von Mordor (Tolkien 2001 63).

Ered Nimrais: Das Weisse Gebirge, auch Ered Nimrais genannt, bildet die nördliche Grenze des Reiches Gondor (Tolkien 2001, 122).

Fangorn: Der älteste Ent Baumbart wird Fangorn benannt. Nach ihm ist der Fangornwald benannt, der sich über die südlichen Ausläufer des Nebelgebirges ausbreitet (Tolkien 2001, 80).

Gondor: Gondor ist das südliche Königreich der Menschen, das mehrere Lehen umfasst (Tolkien 2001, 85).

Lothlórien: Lothlórien ist das schönste Elbenreich in Mittelerde zu Zeiten des Ringkrieges. Dabei handelt es sich um ein Waldland, in dem die Mallornbäume wachsen. Das Reich von Lothlórien wird durch einen mächtigen Zauber geschützt (Tolkien 2001, 96 f).

Mallorn: Die Mallornbäume sind die schönsten und höchsten Bäume in Mittelerde. Ihre Rinde ist silbern und die Blätter und Blüten golden (Tolkien 2001, 209).

Rohan: Rohan ist eine ehemalige Provinz von Gondor, die den Einwohnern zum Geschenk gemacht wurde, nachdem sie Gondor in einer wichtigen Schlacht zum Sieg verholfen hatten. Das Reich ist in fünf Hauptregionen eingeteilt (Tolkien 2001, 113).

Über die verschiedenen Völker

In Tolkiens Büchern ist von verschiedenen Rassen und Völkern die Rede. Bei der Herr der Ringe handelt es sich dabei hauptsächlich um Elben, Zwerge, Menschen, Hobbits und Orks.

Elben: Die Elben haben der Mythologie von Mittelerde zufolge als erstes auf der Erde gelebt. Sie sind "die schönste und klügste Rasse, die es je gab". Zwar sind sie unsterblich und alterslos, können aber dennoch getötet werden (Tolkien 2001, 137 f).

Ents: Die Ents gehören zu den ältesten Geschöpfen in Mittelerde. Sie werden Baumhirten genannt und sind halb Mensch, halb Baum. Sie sind sanft und klug und lieben und schützen alle lebenden Pflanzen und Bäume. "In dem [...] Grossen Marsch der Ents [ziehen] sie gemeinsam mit den Huorns, den Baumgeistern, gegen Isengard." Die Ents sind nicht zahlreich und leben in den alten Wäldern, von denen nur noch der Alte Wald an der Grenze zum Auenland und der grosse Fangornwald übrig sind (Tolkien 2001, 199 f).

Hobbits: Die Hobbits oder Halblinge sind ein mit den Menschen verwandtes Volk. Sie sind etwas kleiner als Zwerge und ihre Lebensspanne beträgt um die hundert Jahre. Die Hobbits sind ein friedliebendes Volk, das gerne zurückgezogen lebt (Tolkien 2001, 150 f)

Menschen: Die Menschen sind zugleich das kurzlebigste und das am meisten verbreitete Volk von Mittelerde. Sie entstanden nach den Elben und haben einen schwächeren Geist und Willen (Tolkien, 2001, 158).

Orks: Die Orks sind eine Rasse von verkrüppelten Geschöpfen. Sie ähneln eher Tieren als Menschen (Tolkien 2001, 166). Die Orks wurden aus der Rasse der Elben gezüchtet (Atlas 2002, 1).

Zwerge: Zwar waren die Elben das erste Volk, welches auf der Erde lebt, doch die Sieben Väter der Zwerge entstanden noch vor ihnen. Sie wurden allerdings versteckt gehalten und in einen Schlaf versetzt, damit sie erst nach den Elben erwachen und die Erde bevölkern würden. Die Zwerge sind nicht unsterblich, haben aber eine lange Lebensspanne von etwa 225 Jahren. Sie sind klein und stämmig und weder Kälte noch Feuer können ihnen etwas anhaben. Damit sind sie der Natur gegenüber widerstandsfähiger als alle anderen Rassen. Sie verstehen sich ausgezeichnet auf Bergbau und Handwerkskunst und haben überdies einen stolzen und unabhängigen Geist (Tolkien 2001, 184).

Für einige dieser Völker erfand Tolkien eine völlig neue Sprache. Viele Orte, an denen seine Geschichten spielen haben bspw. Namen aus der Sprache der Elben.