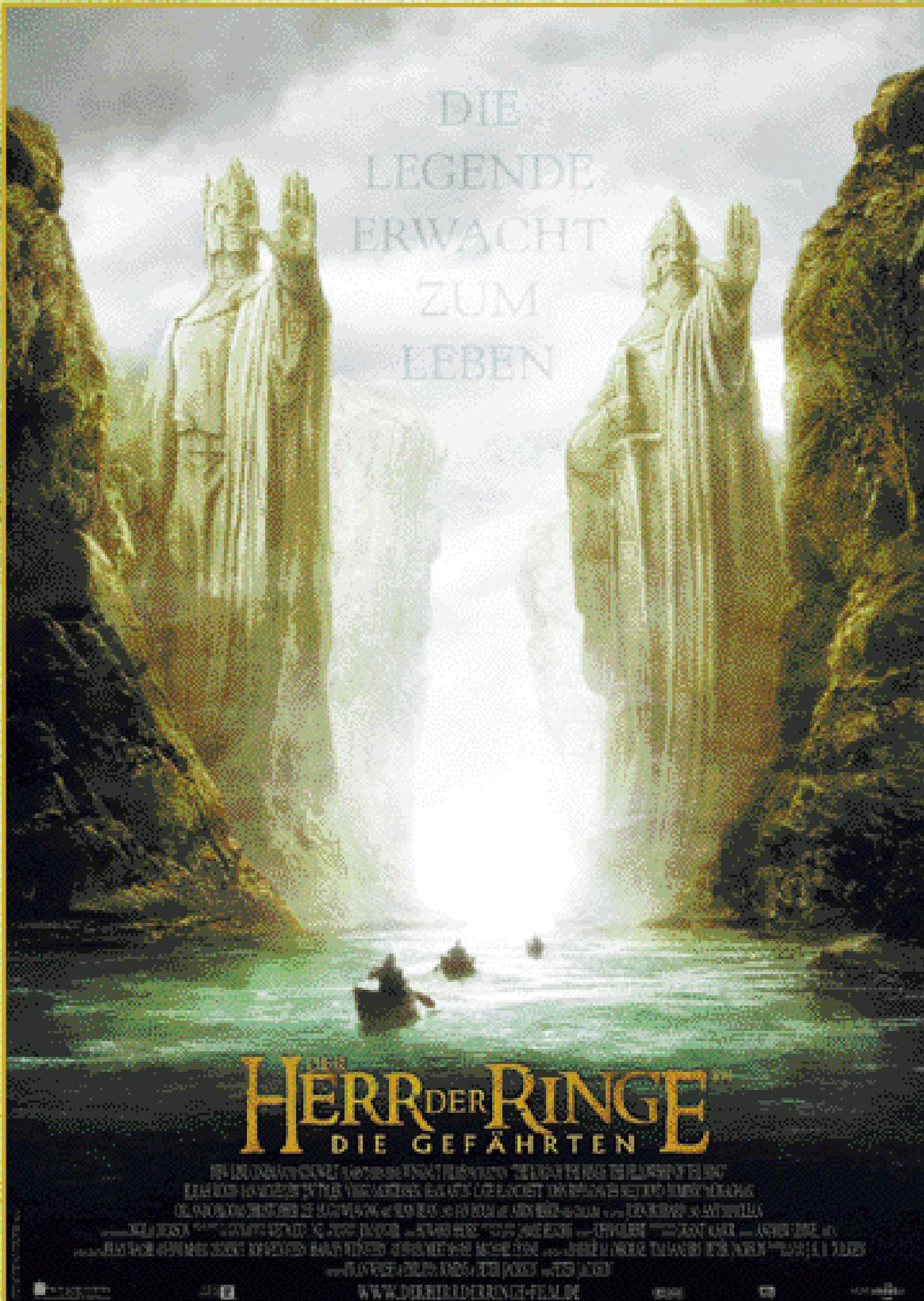


DER HERR DER RINGE



Themenorientierte Leseförderung im Medienverbund
IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

KINOSTART: 19. DEZEMBER 2001

DER HERR DER RINGE

Themenorientierte Leseförderung im Medienverbund

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

... ist ein Projekt der Stiftung Lesen in Kooperation mit Warner Bros. Film GmbH.

Zu dem Kinofilm „Der Herr der Ringe - Die Gefährten“ (Start 19. Dezember 2001) erscheint die vorliegende Broschüre mit „Ideen für den Unterricht“, die allen weiterführenden Schulen in Deutschland kostenlos zur Verfügung gestellt wird.

SONDERVORFÜHRUNGEN FÜR SCHULEN

Möchten Sie den Film mit Ihrer Klasse besuchen? Fragen Sie ab Filmstart direkt im Kino nach der Möglichkeit von Vormittags- und Schulvorführungen. In welchem Kino in Ihrer Nähe der Film laufen wird, erfahren Sie unter Tel.: 040/22650-282, Fax: 040/22650-333 oder e-mail: wbsalesgermany@warnerbros.com.

Informationen rund um den Film unter www.derherrderringe-film.de

IMPRESSUM

Herausgeber

Stiftung Lesen, Fischtorplatz 23,
D – 55116 Mainz
Tel. 06131 – 288900, Fax – 230333
www.StiftungLesen.de

Verantwortlich

Heinrich Kreibich, Prof. Dr. Klaus Ring

Stabsstelle Projektmanagement

Gaby Hohm

Redaktion

Claudia Austermann, Karen Ihm, Sabine Uehlein

Mitarbeit

Petra Faust

Gestaltung

Plugin Mediendesign, Uelversheim

Druck

Printec Repro-Druck, Kaiserslautern

Auflage

100.000 Exemplare

Redaktionsschluss

August 2001

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

© Stiftung Lesen, Mainz 2001

Die Arbeitsblätter dürfen für Unterrichtszwecke kopiert werden.

Fachautoren

Burkhard Hoffmann, Lehrer für Ethik,
Philosophie und Deutsch, Mainz
Sönke Erich Krützfeld, Kirchenrat im Referat
Bildung, Schule und Jugend der EKHN,
Darmstadt

Lesetipps (Auswahl und Besprechungen)

Dr. Hans Edwin Friedrich, Privatdozent für
Deutsche Philologie, Universität München

Wir danken der Phantastischen Bibliothek
Wetzlar für die Durchsicht des Manuskripts.

SEHR GEEHRTE DAMEN UND HERREN, LIEBE KOLLEGINNEN UND KOLLEGEN,

das bedeutendste Werk der Fantasy-Literatur, der meistverkaufte Bestseller der Nachkriegszeit - ein Stoff, der für viele als unverfilmbar gilt - kommt auf die Leinwand: „Der Herr der Ringe“.

„Der Herr der Ringe – Die Gefährten“ Kinostart 19. Dezember 2001: Ist das Wagnis gelungen? Wird das „Buch des 20. Jahrhunderts“ zum „Kinoereignis des 21. Jahrhunderts“?

Die Stiftung Lesen nimmt das Ereignis der Tolkien-Verfilmung zum Anlass, Ihnen mit dem vorliegenden Material in der Reihe „themenorientierte Leseförderung im Medienverbund“ Anregungen zur Behandlung des Tolkieneschen Stoffes und seiner wesentlichen Themen im Unterricht der Klassen 8 - 12 zu geben.

„Der Herr der Ringe“ bietet – neben der literaturwissenschaftlichen Behandlung – vielfältige Ansatzpunkte zur Auseinandersetzung mit den Themen Freundschaft, Heimat, Helden, Gut und Böse u. a. Natürlich finden auch die Fantasyliteratur als Genre sowie das Thema Literaturverfilmung Eingang in das Unterrichtsmaterial.

Gemeinsam mit Fachleuten aus Schule und Forschung haben wir die folgenden Ideen für den Unterricht entwickelt, die als Kopiervorlagen für Schülerinnen und Schüler konzipiert sind. Sie ermöglichen sowohl die Unterrichtsvorbereitung als auch die fächerübergreifende Aufarbeitung der Themen in Deutsch, Englisch, Religion/Ethik, Philosophie, Kunst etc. Die Arbeitsblätter sind selektiv nutzbar und stellen keine in sich abgeschlossene Unterrichtseinheit dar. Eine ausführliche Literaturliste stellt weiterführende erzählende und Sachliteratur zum Genre, zu Tolkien sowie zum Thema Film vor.

Über die Auseinandersetzung mit dem Werk anhand der Arbeitsblätter hinaus schlagen wir Ihnen eine kreative Bearbeitung besonderer Art vor: Ihre Schülerinnen und Schüler sind aufgefordert, ein Treffen von Helden aus dem „Herrn der Ringe“ mit anderen Figuren der Fantasy aus Buch oder Film zu arrangieren. Was passiert, wenn z. B. Gandalf auf Harry Potter oder Aragorn auf Conan treffen? Gibt es Gemeinsamkeiten, Grundlagen für eine mögliche Freundschaft, die zu weiteren gemeinsamen Abenteuern führt? Oder treten sie in Konkurrenz zueinander?

Es können Geschichten, Persönlichkeitsanalysen, Soziogramme, Comics, Filme u. v. a. entstehen. Auf die teilnehmenden Klassen warten attraktive Preise! Nutzen Sie das Interesse der Jugendlichen am Film und den Themen für ein Mehr an Lesen und beteiligen Sie sich mit Ihrer Klasse/Ihrem Kurs an der Ausschreibung (s. S. 49). Wir sind gespannt auf den Einfallsreichtum und die Fantasie Ihrer Schülerinnen und Schüler. Einsendeschluss ist der 31. März 2002.

Wir freuen uns auch zu erfahren, ob und wie Sie die Anregungen in Ihrem Unterricht nutzen konnten.

Ihre Stiftung Lesen

INHALT

„DER HERR DER RINGE“: DIE AKTUELLE VERFILMUNG	3
HINWEISE ZUR VERWENDUNG DER ARBEITSBLÄTTER IM UNTERRICHT	6
PROJEKTIDEE: LESETAGEBUCH ZU „DER HERR DER RINGE“	7
I DAS BUCH – DER FILM	
„Ich bin selber ein Hobbit“: Tolkien – der Geschichtenerzähler	8
„Der Herr der Ringe“: eine kurze Inhaltsangabe	10
Mythopoeia: Der Erzähler als erfolgreicher Zweitschöpfer	14
„Der Herr der Ringe“ und seine Leser	16
„Ein Buch wie ein Blitz aus klarem Himmel“	18
Peter Jackson und „Der Herr der Ringe“	20
Roman und Film: Aspekte der Literaturverfilmung	22
Special Effects	23
II DAS GENRE: FANTASY	
„Phantasieren ist eine natürliche menschliche Tätigkeit“	26
Fantastische Literatur und ihre Genres	27
Was ist Fantasy?	28
Fantasy: trivial oder literarisch wertvoll?	29
Wo bleibt Gott? Fantasy und Religion	30
III DIE THEMEN	
„Die Welt wimmelt von fremden Geschöpfen“: Die Völker von Mittelerde	31
Heimat	32
Gut und Böse	34
Der Ring der Macht	35
Helden	
Von Mickey Mouse bis Batman, von James Bond bis Lara Croft	37
Heldentum in „Der Herr der Ringe“	38
Sind wir alle wie Sam Gamdschie?	39
Die Ringgemeinschaft	40
„Wir sind deine Freunde, Frodo!“: Freundschaft und Treue	41
LESETIPPS	42
AUFRUF ZUM WETTBEWERB	49

„DER HERR DER RINGE“: DIE AKTUELLE VERFILMUNG

In über 25 Sprachen übersetzt, weltweit über 50 Millionen mal verkauft und schätzungsweise von über 100 Millionen Menschen gelesen – „Der Herr der Ringe“ ist ein Buch der Superlative, das seit der Veröffentlichung des ersten Bandes vor nahezu einem halben Jahrhundert im Gespräch ist. Die Geschichte des tapferen Hobbits Frodo, dem die schwere Aufgabe auferlegt wird, gegen die Mächte des Bösen anzutreten und den einen Ring, der Verderben über ganz Mittelerde bringt, zu vernichten, ist inzwischen legendär – eine Geschichte von Treue, Mut, Freundschaft und dem archetypischen Kampf zwischen Gut und Böse.

Millionen von Fans und Anhängern auf der ganzen Welt warten nun voller Spannung auf das Kinoereignis: den Sprung Mittelerdes aus dem Reich der Fantasie in die sichtbare Welt des Films. Ob dieses Wagnis gelingt, können alle Tolkien-Anhänger, aber natürlich auch Mittelerde-Neulinge im Dezember 2001 beurteilen, wenn der erste Teil der Trilogie, „Die Gefährten“, in die Kinos kommt.



Erst einmal scheint dieser komplexe Weltentwurf der „Mittelerde“ mit seinem Völkergemisch von Elben, Trollen, Hobbits, Zwergen, Zauberern, Orcs, Ents und Menschen unverfilmbar. Nicht so für Regisseur Peter Jackson, der schon lange ein Auge auf Tolkiens Stoff geworfen hatte, dem allerdings klar war, dass Technik und Effekte ein wichtiges Moment der Verfilmung sein würden. Dank der technischen Entwicklung war die Zeit schließlich reif für die Herausforderung, der sich der Tolkien-Fan Jackson stellte: die komplette Verfilmung der Trilogie. Sieben Jahre dauerte für Jackson die Arbeit an diesem Projekt, allein die

Erstellung der Drehbücher nahm drei Jahre in Anspruch. Der Schwerpunkt bei der Verfilmung des ersten Teils lag dabei auf der Vorstellung von Mittelerde mit all seinen Völkern, Orten und Mythen, um diesen Weltentwurf lebendig werden zu lassen.

Peter Jackson war sich der Schwierigkeit bewusst, ein solches literarisches Werk zu verfilmen. Ihm waren der Bezug zur literarischen Vorlage und die ständige Textreferenz sehr wichtig. Nicht nur bei der Entstehung der Drehbücher, auch beim späteren realen Dreh hatte er seinen Tolkien-Band immer zur Hand: Bevor gedreht wurde, lasen Jackson und die an der Szene beteiligten Schauspieler zur Inspiration Tolkiens Originaltext. Für Jackson war es von großer Bedeutung, nicht nur Tolkien-Fans anzusprechen, sondern auch Menschen zu begeistern, die bis zum Film noch nichts von Hobbits aus Mittelerde wussten. Sein Anspruch war, die Faszination, die Tolkiens Werk auf ihn ausübte, den Kinogängern zu vermitteln. Die zentralen Themen waren dabei für ihn der Kampf zwischen Gut und Böse, zwischen Natur und Technik, zwischen Freundschaft und Korruptierbarkeit.

Schon früh entschied sich Jackson, die drei Teile von „Der Herr der Ringe“ zusammen abzdrehen – sein Tribut an ein großartiges Epos, das zwar aus drei Bänden besteht, die jedoch zu einem Gesamtwerk verwoben sind und eine große Geschichte erzählen. Dieses Vorgehen ist in

der Filmgeschichte bisher einzigartig und bedeutete einen großen Kraftakt: Allein die Dreharbeiten in Neuseeland dauerten rund eineinhalb Jahre. Neben den Schauspielern waren unzählige Spezialisten beteiligt, um Mittelerde für den Film lebendig werden zu lassen: von Bildhauern, Linguisten bis hin zu Waffenspezialisten, Kostüm- und Maskenbildnern und natürlich den Experten der Special Effects, die z. B. Heere von Orks lebendig machten. Um das Leben in Mittelerde wirklichkeitsnah zu gestalten, schuf man in Handarbeit über 20.000 Gebrauchsgegenstände, 2.000 Waffen und über 1.600 handgefertigte, persönlich angepasste Fuß- und Ohrprothesen für die verschiedenen Völker. Die Kostümbildner standen vor der großen Herausforderung, nicht nur hunderte von Charakteren auszustaffieren, sondern dabei auch zu berücksichtigen, dass diese neun verschiedenen Völkern angehören, die sich durch ihr Äußeres unterscheiden mussten und deren Charakter sich in ihrer Kleidung niederschlagen sollte: Hobbits trugen einfache, funktionale Mäntel und Hosen, Elben elegante schimmernde und fließende Kleidung. Durchschnittlich 150 Kostüme wurden für jedes Volk von den über 50 Mitgliedern der Kostümcrew erarbeitet.

Einen großen Anteil an der Verfilmung hatte die Spezialisten der Visual Effects. Ihre bedeutendste Aufgabe war die Erschaffung der Figur Gollum, die rein digital kreiert wurde. Und doch wirkt Gollum absolut lebendig: Zunächst studierten die Techniker Bewegungsabläufe und anatomische Besonderheiten, um sie dann in Programmierungen umzusetzen. So entstand eine Figur, die zwar durch und durch künstlich ist, aber nicht computergeneriert wirkt. Das liegt auch an der Stimme, die Gollum durch einen Schauspieler bekommt, und die ihm Emotionen verleiht. Wer Gollum erleben will, muss sich allerdings bis zum zweiten Teil der Verfilmung gedulden.

Wo aber war der beste Ort, um Mittelerde überhaupt entstehen zu lassen? Das Team um Peter Jackson entschied sich für Neuseeland mit seiner unberührten, abwechslungsreichen Landschaft – Berge, Wüste und Vulkane, genau die richtige Gegend, um Gondor, Mordor und Hobbingen zu erschaffen. Allerdings doch mit ein bisschen Computernachhilfe, um die magische Atmosphäre entstehen zu lassen.

Ob das Kultbuch des 20. Jahrhunderts zum Filmereignis des 21. Jahrhunderts werden wird, entscheiden die Kinogänger. Die Chancen, dass der Zauber von Mittelerde auch von der Leinwand ausstrahlt, stehen gut.



DIE CHARAKTERE UND IHRE DARSTELLER

(AUSWAHL)



FRODO BEUTLIN (HOBBIT) – Elijah Wood
*Neffe von Bilbo Baggins, der ihm den einen Ring vermachte
Führer der Ringgemeinschaft*
←



SAM GAMDSCHIE (HOBBIT) – Sean Austin
PEREGRIN TUK, GENANNT PIPPIN (HOBBIT) – Billy Boyd
MERIADOC BRANDYBOCK, GENANNT MERRY (HOBBIT) – Dominic Monaghan
Treue Freunde und Gefolgsleute von Frodo, die mit ihm das Auenland verlassen und ihn auf seiner Mission, der Zerstörung des einen Ringes, begleiten ↑



ARAGORN, GENANNT STREICHER (MENSCH) –
Viggo Mortensen
*rechtmäßiger Erbe des Throns von Gondor
enger Vertrauter Gandalfs*
←



GANDALF DER GRAUE (ZAUBERER) – Ian McKellen →
*alter und mächtige Zauberer, Mentor Frodos
wird im Laufe der Geschichte zum „weißen Reiter“, dem obersten der Zauberer*



LEGOLAS (ELB) – Orlando Bloom
*Vertreter der Elben, Mitglied der
Ringgemeinschaft*
←

GIMLI (ZWERG) –
John Rhys-Davies
*Repräsentant des
Zwergenvolkes, Mitglied
der Ringgemeinschaft*
→



BOROMIR (MENSCH) –
Sean Bean
*Fürstenson, Mitglied der
Ringgemeinschaft*
→



GALADRIEL (ELBE) –
Cate Blanchett
*Herrin des Goldenen
Waldes Lothlórien*
→



ARWEN (ELBE) – Liv Tyler
*unsterbliche Elbe, die sich in
den sterblichen Aragorn ver-
liebt*
←

SARUMAN (ZAUBERER) – Christopher Lee
*Oberhaupt aller Zauberer, steht im Bann der
dunklen Mächte von Sauron, will den Ring
in seinen Besitz bringen*
→



HINWEISE ZUR VERWEN- DUNG DER ARBEITS- BLÄTTER IM UNTERRICHT

Die vorliegende Sammlung von Unterrichtsideen präsentiert vielfältige Vorschläge, sich mit dem Roman, dem Film und dem Genre Fantasy zu beschäftigen. Ein so gewichtiges, umfang- und facettenreiches Werk für den Unterricht zu erschließen, zwingt zur Auswahl bestimmter Themenschwerpunkte. So werden Sie erkennen, dass keinesfalls alle auf der Hand liegenden Themen und methodischen Zugänge in diesem Material aufgenommen worden sind. Die Unterrichtsideen lassen sich aber auf vielfältige Weise erweitern und vertiefen.

Die Abgrenzung der einzelnen Genres ist problematisch. Die Definitionen sind vielfältig und zum großen Teil literaturwissenschaftlich nicht autorisiert. Zudem sind die Grenzen fließend. So verstehen sich die Arbeitsblätter „Fantastische Literatur und ihre Genres“ und „Was ist Fantasy“ als Orientierung und Impuls, die diversen Definitionsversuche kritisch in den Blick zu nehmen. Literatur zur vertiefenden Erarbeitung des Genres findet sich in den Lesetipps.

Die Ganztext-Lektüre des Romans wird üblicherweise den Rahmen des herkömmlichen Fachunterrichts überschreiten. Dazu sei angemerkt, dass die Filmsicht und die vertiefende Lektüre ausgewählter Abschnitte durchaus eine solide Grundlage zur Arbeit mit dem vorliegenden Material bieten. Eine Arbeitsgemeinschaft oder ein längerfristiges Projekt erscheint uns als ideale Form der intensiven fächerübergreifenden Beschäftigung mit Buch und Film. Wir empfehlen das „Lesetagebuch“ (Seite 7) als Begleitung der Beschäftigung mit „Der Herr der Ringe“.

Die Materialien wenden sich an unterschiedliche Altersstufen – manchmal innerhalb eines Arbeitsblattes. Eine Auswahl ist daher notwendig. Dabei können prinzipiell alle Arbeitsblätter einzeln und in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden – mit Ausnahme derer des ersten Teils „Das Buch – der Film“.

Das vorliegende Material kann auch gut auf eine Behandlung im Englischunterricht übertragen werden. Die Originalausgabe kann aufgrund Tolkiens einfacher Sprache und seiner klar strukturierten Sätze bereits ab dem dritten Jahr Englischunterricht gelesen werden.

Für eine umfassende Erarbeitung ist es allerdings sinnvoll, sich an der vorgegebenen Struktur der Unterrichtsideen und an deren Reihenfolge zu orientieren. Unbedingt einhalten sollte man bei den einzelnen Arbeitsaufträgen den dort empfohlenen Weg: Vom Ich (Einzelarbeit) zum Du (Partner- oder Kleingruppenarbeit) zum Wir (Plenum).

Eine Reihe von Arbeitsblättern enthalten Anregungen für Rollen- und Interaktionsspiele und ähnliche erfahrungsorientierte Arbeitsformen. In neueren Lehrplänen und in modernen Unterrichtsmaterialien sind sie ein selbstverständlicher Bestandteil. Wer mit diesen Methoden vertraut ist, wird den Raum zur persönlichen Auseinandersetzung und Äußerung sichern. Als Grundregeln haben sich bewährt:

- Jeder entscheidet selbst, was er den anderen mitteilen möchte.
- Niemand sollte zu einer Äußerung gezwungen werden.
- Kommentare zur Bewertung von Äußerungen unterbleiben. Rückfragen sind erlaubt.

Alle Zitate und Angaben zu Textstellen aus „Der Herr der Ringe“ beziehen sich auf die Taschenbuchausgabe (2000) der Trilogie in neuer Übersetzung.

PROJEKTIDEE: LESETAGE- BUCH ZU „DER HERR DER RINGE“

Führe während der Lektüre und in der Zeit der Bearbeitung des Buchs ein Lesetagebuch. Es soll deine ganz persönlichen Erlebnisse mit dem Buch und der Besprechung im Unterricht festhalten. Auch die Ergebnisse des Unterrichts sollen hier erscheinen. Umgekehrt liefert dein Lesetagebuch wichtige Anregungen für die Besprechung im Unterricht.

Während der Lektüre musst du nicht ständig etwas in dein Tagebuch schreiben. Das Lesen sollte zunächst im Vordergrund stehen. Textstellen, die du für wichtig hältst, solltest

du im Buch markieren. Während der Bearbeitung im Unterricht sollst du aber regelmäßig etwas eintragen.

Du kannst ein Tagebuch, ein Heft oder ein Ringbuch verwenden. Die inhaltliche und optische Gestaltung ist allein dir überlassen.

In dein Lesetagebuch gehört alles, was dir zum Buch und den Themen des Buchs einfällt.

Die folgenden Vorschläge können natürlich nach Belieben verändert, erweitert, gekürzt usw. werden.

IDEEN FÜR DAS LESETAGEBUCH

- ☞ Gestalte das Titelblatt. Warte damit, bis du einen ersten Eindruck von dem Buch gewonnen hast oder du spontan eine Idee hast.

Du kannst

- ☞ Textstellen abschreiben, die du besonders spannend, schön, traurig, lustig, grausam, wichtig oder typisch für eine Person findest (Seitenzahlen angeben)
- ☞ zu einzelnen Kapiteln eine Inhaltsangabe schreiben oder jedes Kapitel kurz zusammenfassen
- ☞ bestimmte Textstellen untersuchen und deuten (Seitenzahlen angeben)
- ☞ Textstellen vermerken, über die du unbedingt mit den anderen sprechen möchtest oder die im Unterricht behandelt werden sollen (Seitenzahlen angeben)
- ☞ Personen des Buches zeichnen oder malen und etwas über sie schreiben (Porträt der Hauptpersonen, „Steckbrief“)
- ☞ die Beziehungen der Personen zueinander darstellen
- ☞ deine Meinung zu dem aufschreiben, was eine Person tut (vielleicht würdest du auch so handeln, vielleicht ganz anders?)
- ☞ Kapitel oder Abschnitte aus einer anderen Perspektive erzählen und dabei besonders auf die Gedanken und Gefühle der Person eingehen
- ☞ „Lücken“ im Roman durch erzählende Texte ausfüllen
- ☞ Teile des Tagebuchs so schreiben, als wenn du eine der Hauptpersonen wärst
- ☞ wenn du von dem Buch träumst, deine Träume aufschreiben oder malen
- ☞ aufschreiben, was du nicht verstehst, dich verunsichert, was dir Angst macht, dich ärgert...
- ☞ Zeichnungen anfertigen von Handlungsorten, Landkarten erstellen, Bilder malen zu Szenen, die dich besonders beeindruckt haben
- ☞ die Themen, Personen und anderes vergleichen mit solchen aus anderen Texten (Sagen, Märchen, Fantasybücher etc.), Filmen oder Spielen und dabei Gemeinsamkeiten und Unterschiede aufschreiben
- ☞ Informationen sammeln zu den Autoren und ihren Büchern oder zur fantastischen Literatur und zum fantastischen Film
- ☞ Mittelerde vergleichen mit anderen Fantasiewelten oder mit unserer Welt

WAS DU BEACHTEN MUSST:

Schreibe so, dass man dein Tagebuch lesen kann. Die Rechtschreibung sollte dir nicht gleichgültig sein.

Hebe Wichtiges hervor, indem du es z. B. in einer besonderen Schrift schreibst oder es unterstreichst.

Schreibe immer das Datum des Eintrags dazu.

Notiere gegebenenfalls deine Eindrücke zum Film.

I DAS BUCH - DER FILM

„ICH BIN SELBER EIN HOBBIT“: TOLKIEN – DER GESCHICHTENERZÄHLER

„Er ist ein wenig kleiner, als ich erwartet hatte. Körpergröße ist eine Eigenschaft, von der er in seinen Büchern viel hermacht, deshalb ist es ein bißchen überraschend zu sehen, daß er selbst etwas unter Mittelgröße ist – nicht viel, aber doch merklich. Ich stelle mich vor (mein Besuch ist angekündigt, und ich werde erwartet), und der skeptische, etwas abweisende Blick, der mir zuerst begegnete, weicht einem Lächeln. Er streckt mir die Hand hin und greift fest nach der meinen (...) Nach seiner Pensionierung wurde die Garage bewohnbar gemacht, und er brachte die Bücher und Papiere dort unter, die er früher in seinem Zimmer im College aufbewahrt hatte. Die Regale sind vollgestopft mit Wörterbüchern, etymologischen und philologischen Werken, Textausgaben in vielen Sprachen, vor allem Alt- und Mittelenglisch und Altnordisch (...) Der Raum riecht nach Büchern und Tabakrauch. Sehr bequem ist es nicht, und der Professor entschuldigt sich, daß er mich hier empfangt; in seinem Schlaf- und Arbeitszimmer, erklärt er, wo er zu schreiben pflegt, sei kein Platz (...) Er hat eine sonderbare Stimme, tief, doch ohne Resonanz, ganz und gar englisch, doch mit einer Eigenart darin, die ich nicht definieren kann, so als käme er aus einem anderen Zeitalter oder einer fremden Kultur. Meist spricht er nicht deutlich. Die Worte kommen in heftigen Schüben heraus; ganze Sätze werden ausgelassen oder in der Eile des Betonens zusammengezogen. Oft wird eine Hand gehoben und greift über den Mund, und das macht es noch schwerer, ihn zu verstehen. Er spricht in komplizierten Sätzen, fast ohne zu zögern – doch dann kommt eine lange Pause, in der er eine Antwort von mir zu erwarten scheint. Antwort auf was? Wenn er eine Frage gestellt hat, habe ich sie nicht verstanden.

Plötzlich spricht er weiter (...) Während er spricht, ist er unablässig in Bewegung; er geht in dem dunklen kleinen Zimmer mit einer Energie hin und her, die Rastlosigkeit verrät. Er schwenkt die Pfeife in der Luft, klopft sie im Aschenbecher aus, stopft sie, reißt ein Zündholz an, raucht aber kaum je mehr als ein paar Züge. Er hat kleine, zierliche und faltige Hände (...) seine Kleidung ist ein bisschen verknautscht, doch gutsitzend, und obwohl er im sieben- und sechzigsten Jahr steht, sieht man nur eine Andeutung von Schwere unter den Knöpfen seiner farbigen Weste. Ich kann meine Aufmerksamkeit nicht lange von seinen Augen abwenden, die bald im Zimmer umherwandern, bald aus dem Zimmer schauen, dann und wann aber auch mich streifen oder in einem steten Blick zur Ruhe kommen, wenn er etwas Wichtigeres sagt. Sie sind von Runzeln und Falten umgeben, deren Wechsel jede Gestimmtheit hervorhebt (...) Seine Augen heften sich an einen fernen Gegenstand, und er scheint vergessen zu haben, daß ich da bin, während er sich die Pfeife in den Mund klemmt und durch das Rohr spricht. Mir fällt ein, daß er in allen äußerlichen Belangen dem Archetypus eines Oxforder „Don“ gleicht, zuweilen sogar der Bühnenkarikatur eines Don. Doch genau das ist er nicht. Es ist vielmehr so, als hätte ein fremder Geist die Gestalt eines alten Professors angenommen. Der Leib mag in diesem kümmerlichen Zimmer umhergehen, der Geist aber ist weit weg und streift durch die Gebirge und Ebenen von Mittele Erde.“

Humphrey Carpenter: J. R. R. Tolkien. Eine Biographie, Seite 13ff (Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Klett-Cotta-Verlags, Stuttgart)

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- Interpretiert Carpenters Eindruck von J. R. R. Tolkien.
- Entwerft selbst eine fiktive Biografie von Tolkien. Stellt euch vor, welches Leben wohl ein Mensch führt, der ein Fantasybuch wie „Der Herr der Ringe“ schreibt.
- Tauscht eure Biografien in kleinen Gruppen aus und berichtet, welche Überlegungen euch beim Entwurf des Lebenslaufes geleitet haben.
- Vergleicht eure fiktiven Lebensläufe mit der Biografie Tolkiens.
- Stellt eine kleine Liste von Schriftstellern auf, die euch interessieren. Informiert euch über deren Biografien und vergleicht diese. Welche wesentlichen Hintergründe und Motive für das Schreiben von Büchern lassen sich aus eurer Sicht aus den Biografien ableiten?

BIOGRAFIE

3. Januar 1892 Geburt John Ronald Reuel Tolkiens in Bloemfontain/Südafrika; Eltern: Arthur und Mabel Tolkien

1894 Geburt des Bruders Hilary Tolkien

1895 Mabel Tolkien kehrt mit ihren Söhnen nach Birmingham/England zurück, Arthur Tolkien bleibt in Südafrika

1896 Tod des Vaters

1900 Mabel Tolkien konvertiert zur katholischen Kirche, John Ronald Reuel kommt auf die Schule nach Birmingham

1904 Mabel Tolkien erkrankt Anfang des Jahres an Diabetes; im November verstirbt sie im Alter von 34 Jahren; die Brüder leben zunächst bei einer Tante, seit dem Tod der Mutter kümmert sich Pater Francis Morgan um die beiden Jungen

1908 Umzug in eine Pension; dort lernt J. R. R. Tolkien seine spätere Frau Edith Pratt kennen

1910 Tolkien erringt ein Stipendium am Exeter College in Oxford

1911 im Sommer Aufnahme des Studiums der englischen Sprache und Literatur

1914 Abschlussprüfung; Einberufung zum Militärdienst

1915 Heirat mit Edith Pratt; ab Sommer Frontdienst als Meldeoffizier in Frankreich; im November krankheitsbedingte Rückkehr nach England

1916 während des Genesungsurlaubs in Haywood beginnt Tolkien am „Book of Lost Tales“ zu schreiben, aus dem später „Das Silmarillion“ entsteht; Geburt des Sohnes John

1918 nach dem Waffenstillstand kehrt die Familie nach Oxford zurück. Tolkien wird Lektor für englische Sprache an der Universität Leeds und arbeitet am „New English Dictionary“ mit; Geburt seines Sohnes Michael

1924 Tolkien wird Professor für englische Sprache in Leeds; Geburt des Sohnes Christopher

1926 Beginn der Freundschaft mit dem englischen Schriftsteller und Literaturwissenschaftler Clive Staples Lewis, der ab 1954 Professor für englische Literatur in Cambridge war und u. a. utopische Romane und Kinderbücher schrieb

1929 Geburt der Tochter Priscilla

1930 Tolkien beginnt, den „Hobbit“ zu schreiben

1936 Susan Dagnall vom Verlag Allen & Unwin liest das Manuskript, auf ihren Wunsch hin schreibt Tolkien das Buch zu Ende

1937 „The Hobbit“ erscheint im Herbst; aus der begonnenen geplanten Fortsetzung entsteht schließlich „Der Herr der Ringe“

1945 Tolkien wird in Oxford Professor für englische Sprache und Literatur

1949 Fertigstellung des „Herrn der Ringe“

1950 Tolkien bietet den „Herrn der Ringe“ dem Verlag Collins an

1952 Collins lehnt das Manuskript wegen des angeblich zu hohen finanziellen Risikos ab

1954 die beiden ersten Bände des „Herrn der Ringe“ erscheinen bei Allen & Unwin

1955 der dritte Band erscheint

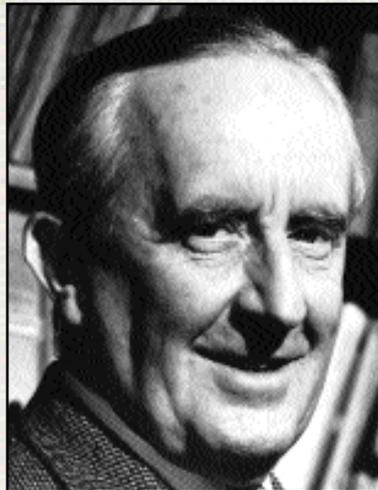
1959 Tolkien wird pensioniert

1965 in Amerika bringen die Ace Books eine nicht autorisierte Taschenbuchausgabe des „Herrn der Ringe“ heraus, mit der ein wahrer Kult unter den dortigen Studenten einsetzt

1971 Edith Tolkien stirbt im Alter von 82 Jahren

1972 Tolkien erhält zwei Auszeichnungen: einen königlichen Orden und einen Ehrendoktor der Literaturwissenschaften seiner Universität

1973 während eines Besuchs bei Freunden in Bournemouth erkrankt der 81-jährige Tolkien und stirbt am 2. September in einer Klinik



„DER HERR DER RINGE“: EINE KURZE INHALTSANGABE

*„Drei Ringe den Elbenkönigen hoch im Licht,
Sieben den Zwergenherksherrn in ihren Hallen aus Stein,
Den Sterblichen, ewig dem Tode verfallen, neun,
Einer dem Dunklen Herrn auf dunklem Thron
Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn.
Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden,
Ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden
Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn.“*

DIE VORGESCHICHTE



Der Hobbit Bilbo Beutlin findet auf einer seiner Wanderungen einen Ring, der dem dunklen Herrscher Sauron im Kampfe abgenommen worden und verloren gegangen ist. Angeblich nimmt er ihn Gollum ab, einem durch langen Ringbesitz degenerierten Wesen. Diese Geschichte wird in „Der kleine Hobbit“ erzählt.

Das daran anschließende Werk „Der Herr der Ringe“ umfasst drei Bände, in denen die Geschichte des „Ringskrieges“ im dritten Zeitalter von Mittelerde erzählt wird: Die Gefährten, Die zwei Türme, Die Rückkehr des Königs. In insgesamt sechs Büchern wird von Saurons Versuch berichtet, den Ring wieder zu erlangen und vom Kampf der Ringgemeinschaft und ihrer Verbündeten, dies zu verhindern.

DIE GEFÄHRTEN

An seinem hundertelften Geburtstag übergibt Bilbo Beutlin den Ring an seinen Lieblingsneffen Frodo – und verabschiedet sich zu einer letzten Wanderung.

Dieser Ring wird von dem Zauberer Gandalf dem Grauen als „der Herr der Ringe“ identifiziert. Frodo verlässt auf dessen Rat hin seine Heimat, das Auenland, um den Ring zu dem weisen Halbelben Elrond nach Bruchtal zu bringen. Er wird begleitet von drei weiteren Hobbits: seinem Freund Samweis Gamschie und seinen Vettern Meriadoc Brandybock (Merry) und Peregryn Tuk (Pippin). Von Beginn an werden die vier Hobbits von den neun Ringgeistern verfolgt, den von Sauron geknechteten Trägern der Ringe der Menschen. In einem Gasthaus treffen sie auf Aragorn, genannt „Streicher“, einen mit Gandalf befreundeten Waldläufer. Er erweist sich später als lang erwarteter, rechtmäßiger König des alten Reiches Gondor. Dieser führt sie durch viele Abenteuer zu Elrond nach Bruchtal. Elronds Rat tritt zusammen, um über die Zukunft Mittelirdes zu beschließen. Man sieht die einzige Möglichkeit zum Sieg über Sauron in der Vernichtung des Rings. Da der Ring von jedem Träger Besitz ergreift, muss er im Berg des Feuers in Saurons Land Mordor zerstört werden. Zu diesem Zweck macht sich die so genannte Ringgemeinschaft auf den Weg: der Ringträger Frodo und die drei Hobbits, Aragorn, Gandalf der Graue, der Elb Legolas, der Zwerg Gimli, der Fürstensohn Boromir aus Gondor. Auf der Wanderung kommt es in den Höhlen von Moria zu einem Kampf mit Orks und anderen bösen Geschöpfen. Im Kampf mit einem mächtigen Balrog stürzt Gandalf in die Tiefe. Aragorn führt die Gemeinschaft in das Elbenland Lothlórien. Die Herrscherin Galadriel gibt ihnen Nahrung und wertvolle Geschenke.

Mit Booten fahren sie den Fluss Anduin hinunter, immer verfolgt von Gollum, der ebenfalls den Ring zurückerhalten will.

Acht Tage nach ihrem Aufbruch wird die Gemeinschaft gewaltsam getrennt: Boromir stirbt nach dem Versuch, Frodo den Ring abzunehmen, im Kampf mit Orks. Merry und Pippin werden von ihnen entführt und Richtung Isengart, dem Wohnsitz des ebenfalls vom Ring besessenen Zauberers Saruman verschleppt.

Aragorn, Gimli und Legolas verfolgen die Orks, um Merry und Pippin zu befreien. Währenddessen ziehen Frodo und Sam alleine nach Mordor.

DIE ZWEI TÜRME

Während die Orkgruppe von den Rohirrim, dem Reitervolk des Landes Rohan, vernichtet wird, können Merry und Pippin durch einen glücklichen Zufall fliehen. Sie gelangen in den Wald Fangorn, wo sie auf den Ent Baumbart, einen uralten Baumhirten, treffen. Auf Grund der Berichte von Merry und Pippin entschließt er sich, mit den anderen Ents gegen den bösen Zauberer Saruman in den Kampf zu ziehen.

Inzwischen treffen Aragorn, Gimli und Legolas auf die Rohirrim, die ihnen bezüglich des Verbleibs von Merry und Pippin aber nicht helfen können. In Fangorn begegnen sie Gandalf und dessen Pferd Schneemähne. Er ist nach seinem vermeintlichen Todessturz zum „weißen Reiter“ geworden, dem obersten der Zauberer. Gemeinsam machen sie sich auf den Weg zu König Theoden von Rohan, um ihm gegen Saruman beizustehen und ihn als Verbündeten im Ringkrieg zu gewinnen.

Theoden steht unter dem Einfluss Sarumans, den Gandalf allerdings brechen kann. In der Bergfestung Helms Klamm kommt es zur siegreichen Schlacht gegen Sarumans Heer. Die Reiter Rohans ziehen weiter nach Isengart, das mittlerweile von den Ents zerstört worden ist. Nach dem freudigen Wiedersehen mit Merry und Pippin wird Saruman von Gandalf entmachtet. Dabei erbeuten sie einen Paladir, einen sehenden Stein, mit dessen Hilfe Sauron Saruman kontrolliert hatte.

Gandalf reitet nach Minas Tirith, der Hauptstadt Gondors, um Hilfe gegen die Angriffe Saurons zu bringen.

Mittlerweile haben Frodo und Sam Gollum eingefangen und - durch einen Schwur auf den Ring, den Gollum als seinen Schatz ansieht - gezähmt. Er wird ihr Führer nach Mordor. Unterwegs treffen sie auf Faramir, den Bruder Boromirs, der mit einer kleinen Streitmacht Überfälle auf Saurons Heer durchführt. Entgegen seiner Warnung ziehen sie weiter zum Pass

Cirith Ungol, wo Frodo bei einem Angriff der gigantischen Spinne Kankra betäubt wird. Sam kann die Spinne schwer verletzen und vertreiben, erkennt aber nicht, dass Frodo noch lebt. Er nimmt den Ring an sich, um ihn zu vernichten. Als er das Gespräch zweier Orks belauscht, hört er, dass sein Herr noch lebt. Er kehrt um und sieht gerade noch, wie Frodo von einer Orkwache verschleppt wird.

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Sam Gamdschie kann Frodo aus der Gefangenschaft der Orks befreien. Inzwischen ist die „große Dunkelheit“ angebrochen: Sauron greift mit seinen Heeren das Königreich Gondor an. Den vereinten Kräften der Gondors, der Rohirrim, Gandalfs und Aragorns gelingt es, den Angriff auf Minas Tirith abzuwehren und Sauron für kurze Zeit aufzuhalten. Während der Schlacht fällt König Theoden durch die Hand des Fürsten der Nazgul. Dieser wird von Merry und Eowyn vernichtet.

Weil das Schicksal von Mittelerde von der Vernichtung des Rings abhängt, beschließen Gandalf und Aragorn, Saurons Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Sie ziehen mit hoffnungslos unterlegenem Heer nach Mordor. Vor dem nördlichen Tor kommt es zur Schlacht.

Währenddessen gelangen Frodo und Sam mit dem Ring in den Schicksalsberg. Dort kommt es zum Kampf mit Gollum. Als Gollum den Ring vor Freude tanzend in den Händen hält, verliert er das Gleichgewicht und stürzt in die Feuerklüfte. Sauron ist besiegt, die Ringgeister getötet, die Dunkelheit verschwindet.

Aragorn, der sich bereits nach der Schlacht durch die Heilung von tödlich Verwundeten legitimiert hat, wird König von Gondor, Arwen seine Königin.

Die Hobbits ziehen in ihre Heimat zurück. Dort hat Saruman die Herrschaft übernommen und das Land in Terror und Chaos getrieben. Die Heimkehrer zetteln einen Aufstand an, in dessen Verlauf Saruman und seine Diener vertrieben werden. Saruman wird von seinem Diener Schlangenzunge getötet.

Die Hobbits kehren zu ihrer glücklichen und friedlichen Lebensweise zurück. Frodo allerdings findet nie mehr zu seiner inneren Ruhe zurück. Er bricht gemeinsam mit Bilbo und Gandalf zu den Grauen Anfurten auf. Von dort segelt er zu den unsterblichen Landen.

MYTHOPOEIA: DER ERZÄHLER ALS ERFOLGREICHER ZWEITSCHÖPFER

„Was sich wirklich ereignet, ist nämlich, dass der Erzähler sich als erfolgreicher ‘subcreator’, Zweitschöpfer, erweist. Er erschafft eine ‘Secondary World’, eine nachgebildete Welt, die der Leser mit seinem Geist betreten kann. Im Inneren dieser Welt sind alle Erfahrungen ‘echt’: Sie sind in Übereinstimmung mit den Gesetzen dieser Welt. Man hält sie also für wahr, solange man sich in dieser Welt befindet.“



In dem Augenblick, da Zweifel auftreten, ist der Bann gebrochen; die Magie, oder besser die Kunst, hat versagt. Der Leser ist wieder in der ‘Primary World’, der Realwelt, und betrachtet die kleine, zerstörte ‘Secondary World’ von außen.“

aus einem Aufsatz Tolkiens „On Fairy-Stories“, zitiert nach Gudrun Zahnweh: Heldenfiguren bei Tolkien, S. 14

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☉ Verdeutlicht das „Zweitschöpfertum“ in „Der Herr der Ringe“ an Beispielen. Worin unterscheiden sich Mittelerde und die reale Welt? Wo finden sich im Buch Aspekte einer realen Welt?
- ☉ Welche Erklärungen für ein gescheitertes Fantasy-Leserlebnis bietet Tolkien? Was wäre dem gegenüber ein geglücktes Leserlebnis?
- ☉ Gehe deine eigenen Leseerfahrungen der letzten Zeit durch: Ordne sie in gescheiterte und geglückte Erfahrungen. Beschreibe möglichst genau, was zu dieser Einschätzung bei dem jeweiligen Buch geführt hat.
Tauscht euch im Plenum über eure Beobachtungen aus. Gebt einen Lesetipp zum Thema: „Abenteuer Lesen“.
- ☉ Kein Mensch geht davon aus, dass Ritter im Mittelalter mit Drachen gekämpft haben. Worin könnte dennoch die „Wahrheit“ solcher Erzählungen liegen und was ist an ihnen „echt“ im Sinne Tolkiens?
- ☉ „Der Herr der Ringe“ bietet sich als Beispiel für einen fiktiven Geschichtsverlauf an. Erstellt die „kurze Geschichte von Mittelerde“ als Geschichtsbuch. Vergleiche historische Abläufe mit denen der europäischen Geschichte oder der Weltgeschichte.

MYTHOPOEIA

„Das Menschenherz besteht nicht nur aus Lügen,
sondern fließt ihm zu vom Wissen des einzig Weisen,
und seiner gedenkt es noch. Wenn auch nun schon lange entfremdet,
ist der Mensch doch nicht ganz verloren, nicht ganz verändert.
Entgnadet mag er sein, doch ist er nicht entthront
und bewahrt noch die Lumpen der Herrscherwürde, die er einst besessen:
Mensch, Nebenschöpfer, durch den das gebrochene Licht
sich spaltet aus dem einen Weiß
in viele Farben und sich endlos verbindet
zu lebendigen Formen, die wandern von Geist zu Geist.
Und wenn wir auch randvoll die Welt
mit Elben und Kobolden füllen, selbst wenn wir es wagten,
aus Licht und Dunkel Götter und ihre Häuser zu bilden
und Drachensaat zu säen – dies war unser Recht
(wohl- oder missbraucht). Dies Recht ist nicht verfallen:
wir schaffen noch nach dem Gesetz, unter dem wir geschaffen wurden.“
Tolkien, Zitat nach Humphrey Carpenter: J. R. R. Tolkien. Eine Biographie, S. 218f

Das Stichwort „nachgebildete Welt“ könnte dazu verführen, Parallelen zur Realität zu ziehen: dass Mordor als Land des Bösen ausgerechnet im Osten liegt, ist trotz der zeitlichen Nähe zum Zweiten Weltkrieg keine Anspielung auf Russland, sondern laut Tolkien eine erzählerische Notwendigkeit. Mittelerde war schon „erschaffen“, bevor die weltpolitischen Ereignisse diese Fehldeutung nahe legten.

Tolkien hat immer wieder betont, dass „Der Herr der Ringe“ nicht allegorisch gedeutet werden kann. In der Einleitung zu Beginn des ersten Bandes schreibt er: „Denkbar

wären auch Deutungen gemäß den Vorlieben oder Ansichten derjenigen, die auf allegorische oder aktuelle Bezüge Wert legen. Doch die Allegorie in all ihren Formen verabscheue ich von Herzen, und zwar schon immer, seit ich alt und argwöhnisch genug bin, ihr Vorhandensein zu bemerken. Geschichte, ob wahr oder erfunden, mit ihrer vielfältigen Anwendbarkeit im Denken und Erleben des Lesers ist mir viel lieber. Ich glaube, dass ‚Anwendbarkeit‘ oft mit ‚Allegorie‘ verwechselt wird, doch liegt die eine im freien Ermessen des Lesers, während die andere von der Absicht des Autors beherrscht wird.“ (HdR I, S. 12)



IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Kläre den Begriff der „Allegorie“. Welche Beispiele für Allegorien aus Film, Literatur und bildender Kunst kennst du?
- ☞ Was genau versteht Tolkien unter „Anwendbarkeit“? Finde Beispiele dazu in „Der Herr der Ringe“.
- ☞ Vergleiche die Ergebnisse der beiden Arbeitsschritte miteinander: Bestätigen oder widerlegen sie Tolkiens Unterscheidung?

„DER HERR DER RINGE“ UND SEINE LESER

Für viele Leserinnen und Leser ist Tolkiens Roman mehr als nur eine Fantasygeschichte. So schrieb ein Kritiker, dass man Tolkiens Werke nicht einfach nur liest, sondern in ihnen lebt. Im „Herrn der Ringe“ sahen zudem viele Leser eine allegorische Deutung der Realität:

„Die drogenerfahrenen 68er sahen im ‚Herrn der Ringe‘ einerseits eskapistische Märchenliteratur, um sich vom Frust des Alltags abzulenken, andererseits erkannte man eine Reflexion der eigenen Realität. Gerade in der Zeit, in der man von materialistischen Denkweisen zu geistigen zurückkehren, eine Einheit zwischen Körper und Geist, Mensch und Natur erreichen wollte, war Tolkiens Mittelerde ein fruchtbarer Boden: dort wurde die Zerstörung abgewendet, die Welt gerettet. Sauron, der dunkle Herrscher, war für die Anti-Vietnam-Generation Personifizierung einer in Rigidität versumpften Gesellschaft, die Atombomben und Napalm herstellte, die Menschen opferte für wirtschaftliche Belange. Dagegen sah man in selbstlosen Hobbits, die den Ring vernichten, obwohl er unendliche Macht verspricht, eine Projektion seiner selbst.“

Enzyklopädie des phantastischen Films, Joachim F. Müller, The Lord of the Rings, Corian-Verlag, Meitingen 9. Erg. 1988

Tolkien selbst hat solche Intentionen stets von sich gewiesen:

„Das Buch „ist nicht ‚über‘ irgend etwas außer es selbst. Mit Sicherheit hat es keine allegorischen Intentionen, ob allgemein, speziell oder zeitkritisch, moralisch, religiös oder politisch.“

Helmut Pesch (Hg.): John R. R. Tolkien - Der Mythenschöpfer, S. 53

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Diskutiert, ob Tolkiens Roman mehr ist als „nur“ eine Fantasygeschichte.
- ☞ Nehmt kritisch Stellung zu der oben dargestellten Deutung des Romans als „Reflexion der Realität“.
- ☞ Liefert der Roman eurer Meinung nach Anregungen für eine kritische Auseinandersetzung mit der heutigen Lebenswirklichkeit des Menschen?
- ☞ Informiert euch über die Wirkungsgeschichte des Romans. Sammelt Rezensionen und besprecht sie.

Edmund Wilson übt in seiner als Polemik verfassten Rezension aus dem Jahre 1956 Kritik an Tolkiens Roman und seinen Bewunderern, die dem „Herrn der Ringe“ einen hohen literarischen und moralischen Anspruch zuerkennen.

„Es ist eigentlich ein Kinderbuch – ein Kinderbuch, das irgendwie außer Kontrolle geraten ist, da der Autor, statt dabei an ein jugendliches Publikum zu denken, seiner Phantasie um ihrer selbst willen freien Lauf gegeben hat. (...) Es ist in der Tat die Geschichte einer Queste (abenteuerliche Suche, Anm. d. Red.), aber, zumindest für den Rezensenten, einer höchst unbefriedigenden. Der Held ist keinen wirklichen Versuchungen ausgesetzt, wird von keinen heimtückischen Verlockungen verführt, mit keinen ernsthaften Problemen konfrontiert. Was wir hier vorge-setzt bekommen, ist eine simple Konfrontation (...) der Mächte des Bösen mit den Mächten des Guten, des fernen, fremdartigen Bösewichts mit dem kleinen, gewitzten, hausbackenen Helden. (...) Es gibt nie viel Entwicklung in den Episoden; man kriegt einfach nur mehr von demselben vor-

gesetzt. (...) Wenn Tolkien Charaktere zustande bringt, dann sind es Stereotypen: Frodo, der gute kleine Engländer, Samwise, sein ihm treu ergebener Diener. (...)

Der Ring wird schließlich zerstört, indem er in einen feurigen Krater geworfen wird, und das Reich Saurons fällt in einem kurzen und banalen Erdbeben in sich zusammen, wobei alles in Brand gesetzt und zerstört wird, so daß der Autor der Notwendigkeit enthoben wird, dem Leser zu sagen, was daran eigentlich so schrecklich war. Frodo hat das Ziel seiner Queste erreicht. Aber der Leser ist von den Wunden und Entbehrungen seiner Abenteuer unberührt geblieben. Das ganze Werk leidet an einer Armut der Phantasie. Die Kriege sind ohne Dynamik, die Prüfungen erscheinen mühelos, die schönen Maiden lassen kein Herz höher schlagen, die Schrecken würden keiner Fliege etwas zuleide tun.“

Edmund Wilson: Die bösen, bösen Orks, in: Helmut Pesch (Hg.): John R. R. Tolkien - Der Mythenschöpfer, S. 52 und 54ff

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Überprüft Wilsons Thesen im Einzelnen. Womit lassen sie sich belegen? Was kann man ihnen entgegensetzen?
- ☞ Was sind eurer Meinung nach „wirkliche Versuchungen, heimtückische Verlockungen und ernsthafte Probleme“, die ein Mensch zu bestehen hat? Findet ihr sie in Tolkiens Roman wieder?
- ☞ Klärt den Begriff Stereotyp. Diskutiert, ob Tolkiens Figuren Stereotypen sind.
- ☞ Versucht eine Einschätzung der literarischen Qualität des Romans zwischen 1 = „Meisterwerk der Weltliteratur“ und 6 = „Schund“. Begründet eure Bewertung, indem ihr eure Bewertungskriterien benennt. Nennt andere Werke zum Vergleich.
- ☞ Verfasst eine Antwort auf Wilsons Kritik.

Die Fantasy-Autorin Marion Zimmer Bradley bezeichnet demgegenüber in einer Rezension aus den 60er Jahren Tolkiens Roman als ein Meisterwerk:

„Ein Grund, glaube ich, für die große Anziehungskraft von Tolkiens Werken ist die Gnadenlosigkeit, mit der gewöhnliche Märchen aus der Kinderstube verbannt und aus der Schule wegpsychoanalysiert worden sind. Die Jugend wächst nicht mehr mit einem geistigen Rüstzeug von Göttern, Helden und Dämonen auf, die als Brennpunkt für ihre unterschwelligsten Emotionen dienen können. (...) Für alle diejenigen, die eine nahezu phantasielose Kindheit erlebt haben, haben Tolkiens Bücher somit eine ungeheure emotionale Kraft, diese verschütteten Archetypen der menschlichen Psyche zu wecken.

(...) Im Verlauf dieses Artikels hoffe ich zu beweisen, daß der „Herr der Ringe“ erstens von Struktur, Argument und



Darlegung her ein Werk für Erwachsene ist und die zwischenmenschlichen Beziehungen hinlänglich motiviert sind, und zweitens, daß die Trilogie ein gültiges, in sich tragfähiges Thema und eine schlüssige Entwicklung in Charakterzeichnung und Stil aufweist, wobei sie eine universelle Erfahrung belegt, die durch die Phantasie erhellt wird: das Ende der heroischen Epoche im einzelnen wie in Mittel-

erde. (...) Möglicherweise hat Dr. Tolkien den definitiven Roman zum Thema der Queste geschrieben. Sicherlich hat er ein großes Meisterwerk geschaffen, das lange bestehen wird, um Generationen von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen Mitgefühl und Schrecken, Läuterung und Trost zu schenken. Was kann man mehr verlangen?“

Marion Zimmer Bradley: Von Helden und Halblingen, in: Helmut Pesch (Hg.): John R. R. Tolkien – Der Mythenschöpfer, S. 59, 60, 89

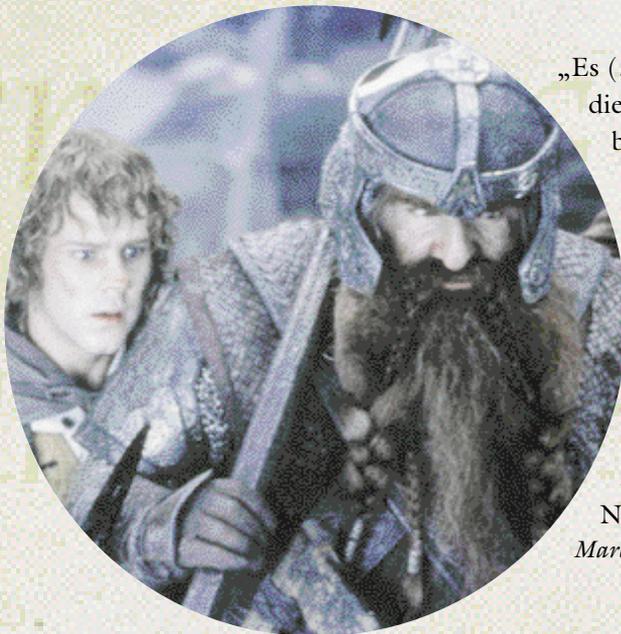
IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Informiert euch über den Begriff Archetyp.
- ☞ Worin sieht Zimmer Bradley die Ursache für den Erfolg der Bücher Tolkiens? Wie könnte die Autorin ihre Thesen über den Roman „beweisen“?
- ☞ Lest beide Rezensionen vollständig durch. Fasst die wichtigsten Thesen zusammen und setzt euch kritisch damit auseinander.
- ☞ Was hat euch Tolkien mit seinem Roman „geschenkt“?

„EIN BUCH WIE EIN BLITZ AUS KLAREM HIMMEL“

C. S. Lewis

„Der Herr der Ringe“ erschien im Jahr 1954/55 in einer Auflage von 10.000 Exemplaren und galt für den Verlag bei Drucklegung als finanzielles Risiko. Der Erfolg des Buches übertraf alle Erwartungen: Bis heute wurden allein im deutschsprachigen Raum etwa 5 Millionen Exemplare verkauft. Weltweit sind es 50 Millionen.

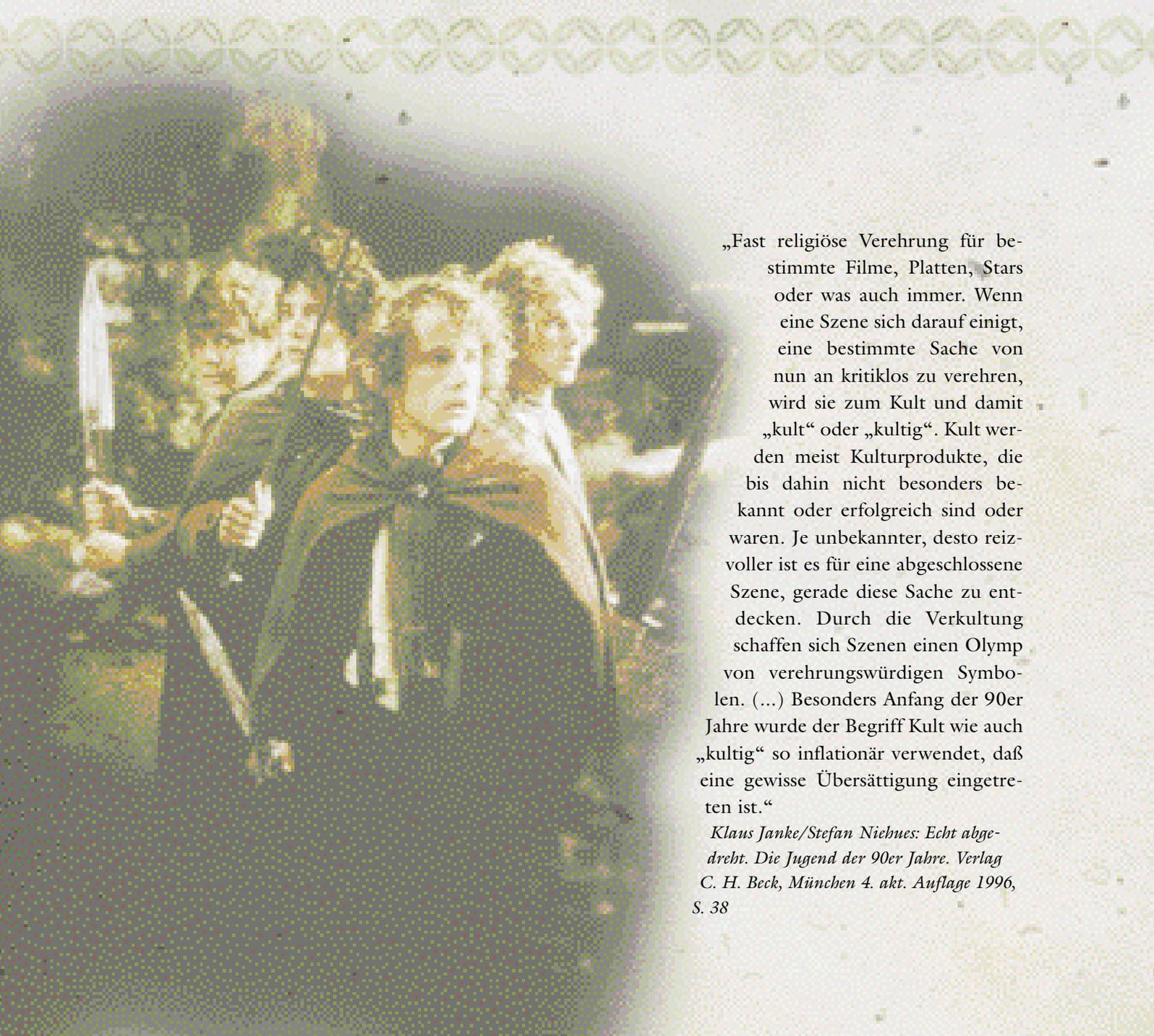


„Es (...) entwickelt sich nach der Entdeckung durch die Amerikaner in den 60er Jahren zu einem Kultbuch (...) Eine wahre Subkultur mit Zeitschriften, Clubs, Postern, Spielen und Buttons entsteht. Die Hippies erklären Mittel Erde zu ihrem Paradies (...) In Deutschland wird ‚Der Herr der Ringe‘ erst kurz nach Tolkiens Tod im Jahr 1973 richtig bekannt; nach einem wenig erfolgreichen Hardcover veröffentlicht der Klett-Cotta-Verlag die Taschenbuchausgabe, die ohne große Werbekampagne zum meistverkauften Bestseller der Nachkriegszeit wird.“

Marcel Feige, *Fantasy-Lexikon*, S. 314

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Sucht in eurem persönlichen Umfeld nach Personen, die „Der Herr der Ringe“ gelesen haben (Eltern, Verwandte, Lehrer, Freunde). Fragt sie danach, welche Bedeutung das Buch für sie hatte oder hat.
- ☞ „Der Herr der Ringe – ein Kultbuch“, „Velvet Underground - die Kultgruppe der 60er Jahre“, „Stefan Raab ist kult“, „Der Kultregisseur Quentin Tarrantino und sein Kultfilm Pulp Fiction“, „Lara Croft ist kult“
Was bedeutet für euch „Kult“, „kult“, „kultig“? Bildet Sätze mit den drei Begriffen. Nennt Beispiele.
Was ist für euch ein Kultbuch, -film, -star, -figur etc.? Was macht diese Dinge und Personen zum Kult?
- ☞ Formuliert eine gemeinsame Begriffsbestimmung zum Stichwort „Kult“.



„Fast religiöse Verehrung für bestimmte Filme, Platten, Stars oder was auch immer. Wenn eine Szene sich darauf einigt, eine bestimmte Sache von nun an kritiklos zu verehren, wird sie zum Kult und damit „kult“ oder „kultig“. Kult werden meist Kulturprodukte, die bis dahin nicht besonders bekannt oder erfolgreich sind oder waren. Je unbekannter, desto reizvoller ist es für eine abgeschlossene Szene, gerade diese Sache zu entdecken. Durch die Verkultung schaffen sich Szenen einen Olymp von verehrungswürdigen Symbolen. (...) Besonders Anfang der 90er Jahre wurde der Begriff Kult wie auch „kultig“ so inflationär verwendet, daß eine gewisse Übersättigung eingetreten ist.“

Klaus Janke/Stefan Niehues: Echt abgedreht. Die Jugend der 90er Jahre. Verlag C. H. Beck, München 4. akt. Auflage 1996, S. 38

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☉ Vergleicht eure Definition von Kult mit oben stehendem Zitat.
- ☉ Diskutiert die These, dass der Begriff „Kult“ heute lediglich dazu dient, ein Produkt zu vermarkten.
- ☉ Findet heraus, was „Kult“ ursprünglich bedeutete. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede seht ihr zwischen dieser Bedeutung und der heute gebräuchlichen?
- ☉ Bedeutet „Kult“ immer auch Kritiklosigkeit gegenüber dem verehrten Objekt? Diskutiert eure eigenen Erfahrungen.
- ☉ Inwiefern ist Tolkiens „Der Herr der Ringe“ ein Kultbuch? Recherchiert dazu auf Fanseiten im Internet: Wie wird hier über das Buch und den Autor gesprochen? Wogegen grenzen sich die Fans ab?
- ☉ „Der Herr der Ringe“ wurde neu übersetzt. Wie stehen Anhänger zur Neuübersetzung? Vergleicht Textpassagen der alten und neuen Übersetzung und diskutiert die Veränderungen. (Textbeispiel: HdR I alt, S. 123 „lasst euch nicht mit diesem ausländischen Volk ein“; HdR I neu, S. 132 „Lass dich nicht mit solchem fremdländischen Gesindel ein“.)
- ☉ Diskutiert, ob Kultbücher immer gleichzeitig auch Bestseller sind oder Bestseller automatisch zu Kultbüchern werden. Findet Beispiele.
Wie ist es in anderen Bereichen, z. B. in der Musik, bei Spielen o. ä.?

PETER JACKSON UND „DER HERR DER RINGE“

Am 31.10.1961 (Halloween!) wird Peter Jackson in Neuseeland geboren. Schon als Kind begeistert er sich für Film und Kino. Die Stop-Motion-Effekte (Einzelbild-Animationen von Modellpuppen) des Special Effect-Pioniers Ray Harryhausen und der Monsterfilmklassiker „King Kong“ (1933) haben es ihm besonders angetan. Auch mag er den schwarzen Humor der Monty Python und den feinsinnigen Slapstick Buster Keatons.

Im Alter von 8 Jahren dreht Jackson mit der 8-mm-Kamera seiner Eltern einen Drei-Minuten-Film über den Zweiten Weltkrieg. Er will Special Effects-Mann werden. Seine frühen Kurzfilme sind voller Monster und Raumschiffe.

Mit 17 verlässt er die Schule, um in die Filmbranche einzusteigen - zunächst erfolglos. Während seiner Lehre als Fotosekretär dreht er mit Freunden einen Vampirfilm, bricht dieses Projekt aber ab, als er sich 1983 eine gebrauchte 16-mm Kamera kauft. Er dreht privat eine „Science Fiction-Komödie“ (Kosten: 20.000 Dollar). 1988 erhält er von der New Zealand Film Commission überraschenderweise die Mittel, um den Film zu beenden. Im selben Jahr wird dieser Film (Titel: „**Bad Taste**“) bei den Internationalen Filmfestspielen in Cannes gezeigt.

Für Jackson ist diese anarchische Science Fiction-Horror-Splatter-Trash-Komödie, deren Titel Programm ist, ein „teures Privatvergnügen für mein Heimkino“. Die Presse nennt ihn den „abgedrehtesten, originellsten, blutrünstigsten und witzigsten Horrorfilm aller Zeiten“. Der Film erreicht schon bald Kultstatus.

Weitere Arbeiten sind der Puppenfilm „**Meet The Feebles**“, der auch als „Muppet-Show für Erwachsene mit den Muppets auf Drogen“ bezeichnet wird und in dem Jackson seiner Vorliebe für provozierenden schwarzen Humor, Slapstick und völlig abgedrehte Spezialeffekte wiederum freien Lauf lässt sowie der Splatter-Film „**Braindead**“, der wohl den Höhepunkt des Genres der „Splatter-Komödie“ darstellt. Er wird auf vielen Festivals ausgezeichnet.

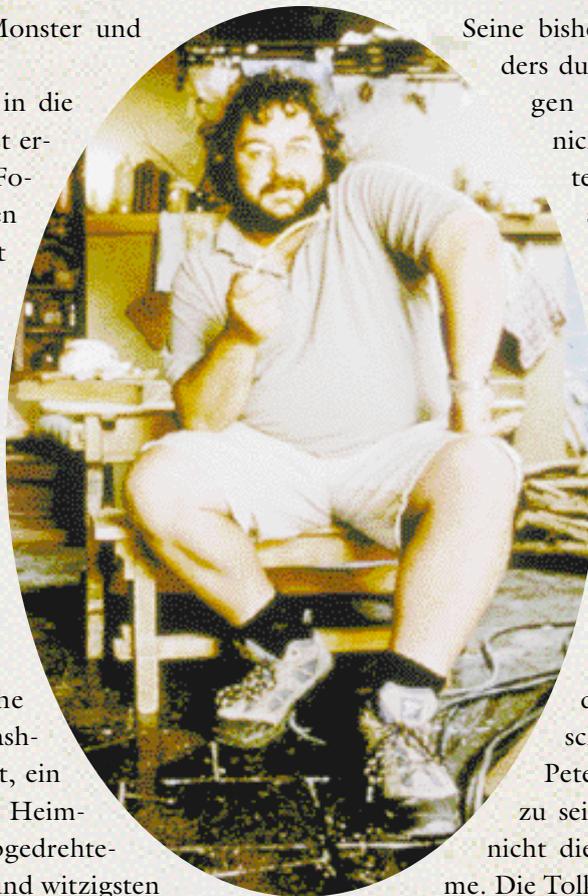
Nach diesen wilden Filmen, in denen Jackson seine zuweilen sehr „fremden“ Fantasien umsetzte, legt er mit dem poetischen Thriller „**Heavenly Creatures**“ (1994) einen viel beachteten Film vor, für den er eine Oscarnominierung (Drehbuch) erhält.

Es folgt die zu Unrecht wenig erfolgreiche Geistergroteske „**The Frighteners**“ (1996) mit Michael J. Fox in der Hauptrolle. Außerdem ist Jackson für die Spezialeffekte von Robert Zemeckis Science Fiction-Film „**Contact**“ (1997) verantwortlich.

Seine bisherigen Filme zeichnen sich besonders durch ihre visuelle Kraft, ihren schrägen Humor und ihre eigenwilligen, nicht am Massengeschmack orientierten Plots und Erzählweisen aus. Jackson ist ein Autorenfilmer mit einer ausgeprägten Liebe zum fantastischen Genre.

Während der Dreharbeiten zu „**The Frighteners**“ fällt ihm „**Der Herr der Ringe**“ in die Hände, den er in seiner Jugend gelesen hatte: „Ich bin Fan des Romans, seit ich ihn erstmals mit 18 Jahren gelesen habe, als ich auf einer 14-stündigen Zugfahrt nach Auckland war.“ Aus der Idee, den Roman zu verfilmen, entsteht schon bald das Drehbuch zum Film.

Peter Jackson sagt in einem Interview zu seiner Verfilmung: „Diese Filme sind nicht die offiziellen „Herr der Ringe“-Filme. Die Tolkien-Erben sind nicht involviert und der Professor weilt nicht mehr unter uns. Das sind keine offiziell autorisierten Filme. Es handelt sich ausschließlich um eine Interpretation und unsere gesammelten Interpretationen der Charaktere in dieser Geschichte.“ Die Umsetzung des Romans in ein Drehbuch sei besonders schwierig gewesen. Auch sei es nicht leicht, den psychologischen Aspekt, dass ein kleiner Ring das Schicksal der Welt bestimmt, auf die Leinwand zu bringen. Er habe aber keine Schlüsselszene weggelassen oder verändert.



IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Klärt die Begriffe Splatter, Trash und Autorenenfilm.
- ☞ Die ersten drei Filme von Peter Jackson sind in Deutschland indiziert. Informiert euch über die Grundlagen zu einer Indizierung.
- ☞ Stellt ein kleines Lexikon der Filmsprache zusammen und erklärt Begriffe wie Einstellung (Weit, Totale, Halbtotale, Halbnahe, Nah, Groß, Detail), Kameraperspektive (Normal, Unter- und Oberperspektive), Subjektive Kamera, Zoom, Montage, Schnitt, Auf- und Abblende, Close-up.
- ☞ Peter Jackson beschreibt im vorhergehenden Text das Verhältnis der Romanvorlage zur Verfilmung – aus der Sicht des Regisseurs und Drehbuchautors.
 Bearbeitet eine Schlüsselszene der Romanvorlage und setzt sie (grob) in ein Drehbuch um. Als Hilfe könnt ihr das Analyseschema nehmen. Welche Schwierigkeiten bei der Umsetzung seht ihr? Vergleicht euren Entwurf mit der filmischen Umsetzung.
 Überprüft Peter Jacksons Urteil über seinen Umgang mit der Romanvorlage.

HANDLUNG	DIALOG	TON (MUSIK, GERÄUSCHE)	KAMERAFÜHRUNG UND -PERSPEKTIVE



- ☞ Informiert euch über die Rezeption des Films und sammelt Berichte, Interviews, Kritiken über den Film, seine Darsteller, den Regisseur.
- ☞ Gibt es eine Szene im Film, die dir besonders gut gefällt oder die dir missfällt? Begründe deinen Eindruck.
- ☞ Beurteile das Casting. Ist die Besetzung der Hauptrollen stimmig? Werden die Rollen angemessen dargestellt? Mit welchen Schauspielern hättest du die Rollen besetzt? Welche Rolle hättest du gerne selbst übernommen?

ROMAN UND FILM: ASPEKTE DER LITERATURVERFILMUNG

„Keine imaginäre Welt wurde bis jetzt so vielfältig und so in sich geschlossen vorgestellt (...) mit fast unendlicher Vielfalt an Geschehnissen und Charakteren – comicartig, freundlich, episch, monströs oder diabolisch.“

C. S. Lewis



Erstmals wurde „Der Herr der Ringe“ im Jahr 1977 als Zeichentrickfilm von Ralph Bakshi adaptiert. Die Handlung des Films, der nicht nur gezeichnete Figuren, sondern auch eingefärbte Realaufnahmen (Rotoscope-Technik) enthält, umfasst die Ereignisse bis einschließlich der Schlacht bei Helms Klamm in der Mitte des zweiten Bandes.

„Allenfalls in der rot-schwarz gefärbten Einleitungssequenz läßt Bakshi das epische Format und die Detailfreudigkeit der Vorlage erahnen. Dort wird die Vorgeschichte des Rings erzählt, in die Welt von Mittele Erde eingeführt (...) Im weiteren Verlauf reduziert Bakshi die präzise durchdachte Mythologie Tolkiens dann auf eine vordergründige Fantasy-Geschichte, in der auch schon mal das Zeichen-Blut gegen die Kamera spritzen darf.“

Zitat aus einer Kritik zu diesem Film in: *Enzyklopädie des phantastischen Films*, Joachim F. Müller, *The Lord of the Rings*, Corian-Verlag, Meitingen 9. Erg. 1988

ADAPTION

„Literarische Vorlagen wie Romane, Novellen, Kurzgeschichten oder Theaterstücke wurden schon seit den Anfängen in Filme umgesetzt. Dabei ist der Grad der Bearbeitung unterschiedlich und abhängig von den historisch erreichten Möglichkeiten der filmischen Artikulation und den Intentionen der Filmemacher. Unter dem Stichwort der Werktreue ist die Literaturverfilmung häufig als eine prinzipielle Verflachung des Textes kritisiert worden. Die hier implizierte Vorstellung einer idealen Verfilmung, die dem Original entspricht, unterschätzt jedoch die medialen Unterschiede zwischen Literatur und Film. Die eigentlichen literarischen Qualitäten des Textes wird keine Verfilmung übernehmen können, allenfalls Entsprechungen in filmischen Qualitäten bieten. Die Diskussion um die Werktreue orientiert sich zudem an anspruchsvollen Texten und vernachlässigt die Adaption von Trivalliteratur, die einen großen Teil aller Übertragungen darstellen. Diese können in ihren ästhetischen Qualitäten dem Original durchaus überlegen sein, wie auch die Adaption von klassischen Werken der Literatur nach ihren Qualitäten und nicht nach denen der Vorlage, die ihnen medienbedingt fehlen, beurteilt werden sollte. In dieser Perspektive erscheint die Adaption eher als Interpretation oder Variation denn als Übersetzung und kann damit sowohl in ihrem Verhältnis zum Ursprungstext wie nach ihren filmischen Qualitäten sinnvoller beurteilt werden.“

Rainer Roth (Hg): *Sachlexikon Film*, S. 17

	Buch	Film
Aufmerksamkeit		
Erzählzeit		
Hintergrundinformation		
Spannung		
Erzeugen von Empathie		

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ „Der Herr der Ringe“ gilt in den Augen vieler Fans als ein unverfilmbares Buch. Worin könnte diese Auffassung begründet sein? (Wenn ihr das Buch gelesen habt: Tragt Szenen zusammen, die dies belegen könnten.)
- ☞ Erstellt einen Katalog der wesentlichen Unterschiede zwischen visueller und linguistischer Erzählweise (z. B. hinsichtlich Zeitspannen, Umsetzung in Bilder, Erzeugung von Spannung etc.).
- ☞ Welche Literaturverfilmungen kennst du? Verfasst eine Übersicht über euch bekannte Verfilmungen von fantastischer Literatur. Benotet die Qualität ausgewählter Verfilmungen und begründet eure Bewertung.
- ☞ Welche filmspezifischen Veränderungen der Handlung oder der Handlungsdetails sind beim Film „Der Herr der Ringe“ festzustellen? Worin könnten sie begründet sein?
- ☞ Lest den Lexikon-Artikel. Handelt es sich bei der Verfilmung um eine Adaption, eine Interpretation oder um eine Variation?
- ☞ Schreibt eine Filmkritik.

SPECIAL EFFECTS

„Das größte Erfolgserlebnis war es, zuzusehen, wie all diese Einzelteile aus Polystyrol und Metall und Holz zu einer so wirklichen Welt wurden, dass man glaubt, diese Charaktere leben darin. Wir haben versucht, Tolkiens Handschrift so gut es ging den ganzen Film über beizubehalten.“

Richard Taylor, Direktor von WETA Limited

„Hobbingen war überhaupt kein Set. Es war ein echtes Dorf, in dem Getreide wuchs und Blumen in den Gärten blühten, mit singenden Vögeln, Insekten... Nichts war Plastik oder Imitat. Es war total irre, eine andere Welt wie diese zu betreten.“

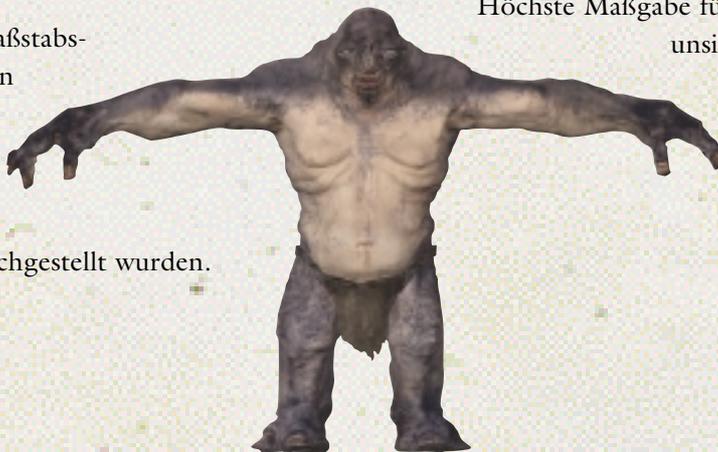
Ian McKellen, Gandalf



Special, Visual und Physical Effects spielten eine sehr große Rolle bei der Realisierung des Filmprojekts „Der Herr der Ringe“ - wie zunehmend bei vielen modernen Filmproduktionen. Vor allem die rasante Entwicklung der Computertechnologie in den letzten Jahren machte es erst möglich, weite Teile des „Herrn der Ringe“ zu realisieren.

Den größten Anteil daran, Tolkiens Welt entstehen zu lassen, die bisher nur in den Köpfen der Leser und einigen Illustrationen existierte, hatte die neuseeländische Firma WETA Limited. Über 120 Techniker kümmerten sich um die Herstellung von Kreaturen, Spezialeffekten, Make-up, Prothesen, Rüstungen, Waffen, Miniaturen etc. Unter ihrem Dach waren alle notwendigen Werkstätten zu finden, bis hin zur Gießerei für die Stahlrüstungen und einer Schaumstoff- und Latexmanufaktur für Masken, Bein-, Arm- und Handprothesen.

Für jeden Dreh wurden maßstabsgetreue Miniaturen zwischen wenigen Zentimetern und einigen Metern Größe gebaut, die bis hin zur Ausleuchtung exakt den Live-Szenen entsprechend nachgestellt wurden.



Das Visual Effects-Team wachte u. a. über die Integration von über 150 dieser Miniaturen und Livesequenzen - und das so, dass alles echt wirkte.

Die Konstruktionsabteilung baute die Sets oft parallel in zwei verschiedenen Größen, um den Größenverhältnissen der unterschiedlichen Völker in Mittelerde Rechnung zu tragen.

Das Physical Effects-Team schuf - unter anderem mit Hilfe riesiger Ventilatoren, großer Mengen Schaumstoff und spezieller Flüssigkeiten - realistische Umgebungen im Studio wie an den Drehorten unter freiem Himmel.



Die Tochterfirma WETA Digital war zuständig für die Kreation der digitalen Figuren wie Gollum, Baumbart und dem Höhlentroll.

Sie investierte auch in eine historische Neuheit bei der Produktion von Realfilmen: Eine riesige Datenbank, in der jede einzelne Einstellung von „Der Herr der Ringe“ in einer digitalen Bibliothek gespeichert ist. Auf jede einzelne dieser Einstellungen kann man jederzeit Zugriff nehmen, Einzelteile daraus analysieren und sie beliebig miteinander verknüpfen. So kann jedes einzelne Element der Trilogie digital manipuliert werden, von Landschaften über Lichteffekte bis hin zu Hobbits auf Pferden.

Höchste Maßgabe für alle Effekte war: Sie mussten unsichtbar sein. Alles musste absolut natürlich und echt wirken.

Gaby Hohm von der Stiftung Lesen sprach am Telefon mit Spezialisten aus dem „Der Herr der Ringe“-Team: Stephen Ingram (Physical Effects-Supervision) in Neuseeland und Richie Cordobes (Koordination Physical Effects am Set) in Los Angeles.



Gollum ist eine rein digitale Figur. Wie wurde er erschaffen?

Ingram: Er wurde von WETA kreierte. Zunächst wurde er gezeichnet und dann in seinen räumlichen Dimensionen per Computer entworfen. Er kann vollkommen animiert werden und ist unglaublich. Wir hatten einen englischen Charakterschauspieler, der die Kriegsszenen und auch einige andere Szenen von Gollum spielte, im Kostüm und mit viel speziellem Make-up. Seine Bewegungen, Gestik und Mimik wurden dann in den Computer übernommen.



Das Tor von Moria bricht nach einer Explosion zusammen und gibt den Weg zu den Höhlen frei. Wie lange dauert es, so eine Explosion vorzubereiten? Und wie lange ist die Szene schließlich im Film? Wie würden Sie das Verhältnis zwischen Zeit und Aufwand bezüglich Vorbereitung und Endergebnis beurteilen?

Ingram: Es war eine sehr lange Einfahrt, komplett aus Stein gemacht. Wir haben jedes Stück gebaut, dass wir individuell herunter fallen lassen wollten. Dann haben wir das Gebilde mit Seilen angehoben, wobei jeder einzelne Felsen von Seilen gehalten wurde. Wir konnten diese Seile individuell lösen, um die Felsen in der Reihenfolge fallen zu lassen, wie der Regisseur es wollte. Es war eine Menge Arbeit, so etwa acht Leute arbeiteten zwei Wochen lang daran.

Cordobes: Wir brauchten zwei Tage, um alles zum ersten Mal aufzubauen, die ganzen Kabel und Seile zu installieren und die Pyrotechnik anzubringen. Dann haben wir den ers-

ten Durchgang gedreht. Dabei entstand ein Licht im Hintergrund und wir mussten alles noch einmal drehen. Es hat sechs Stunden gedauert, um die Felsen wieder in ihre Position zu bringen und noch mal sechs Stunden, um die Pyrotechnik anzubringen. Im Film ist das alles wahrscheinlich etwa fünf Sekunden lang.

Welche Szenen in „Der Herr der Ringe“ waren zu aufwändig/zuschwierig zu verfilmen und wurden daher digital produziert?

Ingram: Jede Szene, die real gedreht wurde, wurde von uns digital vollendet. Es gab eine Menge Nebel, Dunst, Wind und Sonne und dies zu drehen hat eine Menge Arbeit gemacht. Ich denke, wir haben die ganze Atmosphäre bestmöglich umgesetzt.

Wir mussten teilweise die Vorgehensweise ändern, um manche Effekte zu erreichen. So wurden manche Bauten schließlich nicht in voller Größe, sondern nur in Miniatur hergestellt. Aber im Allgemeinen bewerkstelligten wir alles, was wir wollten. Die digitale Abteilung hatte auf jeden Fall eine enorme Arbeit, jegliche Extra-Drehs wären nicht möglich gewesen.

Cordobes: Als wir in Neuseeland gedreht haben, konnten wir die Berggipfel nicht filmen, weil sie in der Maori-Religion als heilig angesehen werden. Wir mussten das respektieren. Also haben wir die Berge digital verlängert.



Es gibt einige Massenszenen, z. B. den Kampf mit Tausenden von Orks. Wie wurden sie produziert?

Ingram: Einige Leute von WETA haben ein sehr cleveres System entwickelt, das sozusagen mit einer Art physiologischer Technik arbeitet. Wir hatten 300 bis 400 Pferde und 1.000 Schauspieler, mit denen wir nach South Island gefahren, zu einer sehr schönen großen Ebene, von Bergen umgeben, wo wir den Kampf mit den Orks gedreht haben.

Cordobes: ... und dann wurden die Szenen einfach digital dupliziert, so dass Zehntausende daraus wurden.

Wie hoch ist der Anteil an Special Effects im Verhältnis zum kompletten Film „Der Herr der Ringe“?

Ingram: Es gibt nicht viele Szenen, die überhaupt keine Special Effects enthalten. Ich würde sagen, 75% der Szenen enthalten Special Effects.

Cordobes: Wir haben an jeder einzelnen Szene des Films gearbeitet. Viel von unserer Arbeit steckt in den Wäldern und Bergen, im Nebel etc.

...und es sieht alles so natürlich aus.



Der größte Ansporn dafür war die Tatsache, dass Peter (d. i. Regisseur Peter Jackson, Anm. d. Red.) so hohe Ansprüche an die technische Professionalität stellt. Es war sein hauptsächliches Ziel, dass die Szene real aussieht. Er würde sich schämen, wenn die Zuschauer sagen würden, dass war eine tolle digitale Szene. Mein Vater, der einen Ausschnitt im Fernsehen sah, sagte zu mir, er könne

nicht feststellen, ob wir mit Modellen gearbeitet hätten, weil es so echt aussieht. Und das ist gut, wenn es so rüberkommt.

Was war die größte Herausforderung bei der Produktion von „Der Herr der Ringe“?

Ingram: Die größte Herausforderung war es, das Team zu leiten und es zusammenzuhalten. Gleichzeitig alle mit Informationen zu versorgen, zu lenken und das Projekt zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen. Wir hatten auch nur begrenzte Mittel für die Spezialeffekte zur Verfügung. Ich war sehr glücklich, ein so tolles Team zu haben. Man musste versuchen, nicht über die Größe des Projektes nachzudenken, sondern sich immer auf den nächsten Schritt zu konzentrieren.

Cordoba: Das ist das schwierigste Projekt, dass ich in meiner Karriere gemacht habe. Es war schwierig, in einem fremden Land zu sein, auch wenn sie da englisch sprechen. So weit weg von der gewohnten Umgebung und dann das ganze emotionale Zeug, mit dem man erst mal fertig wer-

den muss. ... Aber es hat nicht lange gedauert, bis ich mich eingelebt habe. Und ich musste damit klarkommen, dass es nur beschränkte Mittel für die Spezialeffekte gab. Deshalb bauten wir viele Teile der Ausstattung selbst. Ich kann mich jetzt nicht an eine konkrete technische Situation erinnern – aber es ist ziemlich schwierig, Rauch im Freien zu machen, denn Wind ist dabei ein wichtiger Faktor und Mutter Natur lässt sich nicht wirklich kontrollieren. Wenn man also den Rauch in der einen Ecke des Sets hat, so ist es sehr schwierig, ihn an eine andere Stelle zu bekommen, ohne Ventilator oder Wind.



Auf welche Special Effects in „Der Herr der Ringe“ sind Sie besonders stolz und welchen mögen Sie am liebsten?

Ingram: Es sind viele, die die meisten Leute nicht mal bemerken werden. Ich weiß es wirklich nicht. Ich mag das Ende und die Feuerbälle...



IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Klärt die Begriffe: Visual Effects, Physical Effects, Special Effects, Post Production. Was können sie bei der Herstellung eines Films bewirken? Sucht Beispiele im Film „Der Herr der Ringe“ und in anderen Filmen, die ihr in letzter Zeit gesehen habt. In welchen Filmen ist es beabsichtigt, dass die Effekte wahrgenommen werden? Wo dienen sie - wie in „Der Herr der Ringe“ - dazu, „Realität“ zu erzeugen?

II DAS GENRE: FANTASY

„PHANTASIEREN IST EINE NATÜRLICHE MENSCHLICHE TÄTIGKEIT“

J. R. R. Tolkien

Will man den Menschen in seinen grundlegenden Eigenschaften und Fähigkeiten beschreiben, gehört die Fantasie dazu. In der Antike verstand man unter „Fantasia“, oder lateinisch „visio“ die Einbildungskraft, das geistige Vermögen zu bildlicher Vorstellung und Anschauung. Es gibt moderne Philosophen (z. B. Harvey Cox), die den Menschen als „homo fantasia“, als Mythenschöpfer und weltüberschreitenden Träumer beschreiben.

Ein Ausdruck dieser Fähigkeit ist die fantastische Literatur mit ihren sehr unterschiedlichen Ausprägungen: Fantastik, Fantasy, Science Fiction, Horror, Märchen, Mythos und Sage.

„Fantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt“

Albert Einstein

„Alles wiederholt sich im Leben, ewig jung ist nur die Fantasie“.

Friedrich von Schiller

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

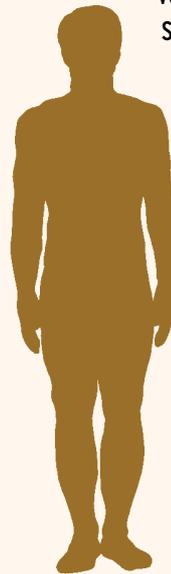
- Zeichne den Umriss eines Menschen auf ein großes Blatt Papier auf. Ordne dem Menschen zugeschriebene Fähigkeiten und Begabungen den einzelnen Körperteilen zu.

Vergleiche in der Kleingruppe eure Ergebnisse. Stelle gemeinsam eine Rangfolge der Fähigkeiten auf. Benenne Kriterien für eure Einordnung.

Versucht im Plenum einen Konsens über die wichtigsten Eigenschaften des Menschen herzustellen. Welchen Stellenwert hat bei euch die Fantasie?

- Was genau versteht ihr unter Fantasie? Wozu brauchen wir die Fantasie?

- Veranstaltet einen kleinen Wettbewerb: der treffendste Sinnspruch zum Thema.



DAS HUMANUM (AUSZUG)

Lateinische Bezeichnung	Deutsche Übersetzung	Merkmal	Eingeführt von
Homo sapiens	verständlich, einsichtsvoll	Verstand, Vernunft, bis hin zum homo sapiens sapiens	Linné 1758
Homo demens	verrückt	einziges Wesen mit Wahnideen	Morin
Homo symbolicus		Herstellung, Deutung und Gebrauch von Symbolen	Cassirer
Homo oeconomicus	wirtschaftend	Kosten-Nutzen-Rechner, Wirtschaft, Geld	McKenzie, Tullock
Homo investigans	erforschend	lebenslange Neugier, Wissenschaft und Forschung	Luck
Homo lequax	geschwätzig	überflüssiges Reden	Bergson
Homo ridens	lachend	Lachen, Humor, Witz	Milner

Wulf Schiefenbövel, Christian Vogel, Gerhard Vollmer: Das Humanum. Funkkolleg DER MENSCH. Studienbrief 1. STE 1/7. DIFF, Tübingen, aus: Margarete Knödler-Pasch u. a. (Hg.): Ethik und Anthropologie, Ernst Klett Schulbuchverlag, Leipzig 1995, S. 18

FANTASTISCHE LITERATUR UND IHRE GENRES

Der Fantasyspezialist Helmut Pesch beschreibt ein Genre als eine Gruppe von Texten, die in einer bestimmten historischen Situation von den Rezipienten als zusammengehörig empfunden werden. Auf Grund dieser Umschreibung könnte ein einfaches Raster der fantastischen Literatur wie folgt aussehen:

	Merkmale	Literaturbeispiele	Filmbeispiele
Fantastik	Einbruch des Übernatürlichen, Wunderbaren in die Alltagswelt	E. T. A. Hoffmann: Der Sandmann Mark Frost: Sieben	M. Night Shyamalan: Sixth Sense
Horror	Einbruch des Bösen in diese Welt; wirkliche Existenz des Bösen in der Welt	H. P. Lovecraft: Schatten über Innsmouth Stephen King: Es	Daniel Myrick/Eduardo Sánchez: Blair Witch Project
Science Fiction	Vermischung von wissenschaftlichen Fakten und prophetischer Vision; Spiel mit der erahnten wissenschaftlichen Entwicklung	Perry Rhodan H. G. Wells: Die Zeitmaschine	Stanley Kubrick: 2001 - Odyssee im Weltraum
Fantasy	völlige Andersartigkeit der dargestellten Welt; häufig unter Bezug auf Mythen und Sagen	J. R. R. Tolkien: Der kleine Hobbit George R. R. Martin: Das Lied von Eis und Feuer	Jim Henson: Der dunkle Kristall



IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Ergänzt das Raster im Hinblick auf Merkmale und Beispiele.
- ☞ Klärt über dieses Raster hinaus die Begriffe Märchen, Mythos, Sage.
- ☞ Charakterisiert aus eurer Kenntnis weitere Genres: Krimi, Historischer Roman, Komödie usw.
- ☞ Diskutiert Sinn und Grenze des Versuchs, Genres zu definieren.
- ☞ Seit einigen Jahren gibt es im Film die Tendenz zum sog. „Genremix“: z. B. „Highlander“, „Indiana Jones“ oder „Die Mumie“. Schaut euch einen dieser Filme an: Welche Genreelemente sind enthalten? Wie und zu welchen Zwecken werden sie eingesetzt? Ist der Genremix gelungen oder nicht? Begründet euer Urteil.

WAS IST FANTASY?

1. In Fantasy-Literatur wird immer eine Anderswelt dargestellt...
2. In einer Fantasy-Geschichte findet fast immer offen oder verdeckt eine sogenannte 'Queste' statt. Der Begriff bedeutet zunächst nichts anderes als 'abenteuerliche Suche'...
3. Fantasy hat häufig, wenn nicht immer, mit der Wiederbelebung, Variation und Paraphrasierung alter, mythischer Stoffe zu tun.“

Frederik Hetmann, Die Freuden der Fantasy, Ullstein Verlag, Berlin 1984, S. 21ff

„ (...) der phantastische, nicht realistische Inhalt wird in realistischer Darstellung vermittelt. Anachronismen, gehobene Sprache, nominaler Realismus kennzeichnen die fiktionale Sekundärwelt. Potentiell sind die Figuren der Fantasy 'round characters', de facto wirken sich die Typisierungstendenzen aus. Häufiges Organisationsprinzip ist die Quest, die sich als lineare Abfolge von Abenteuern mit einer Klimax am Schluß entfaltet. Häufig handelt es sich um Initiationsgeschichten.“

Hans-Edwin Friedrich, Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur, S. 356

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☉ Kläre die dir unbekanntesten Begriffe. Gib die Gedanken des zweiten Zitats in eigenen Worten wieder.
- ☉ Formuliere eine Begriffsbestimmung von „Anderswelt“ (=Sekundärwelt) und „Queste“.
- ☉ Wie entfaltet Tolkien in seiner Einleitung zu „Der Herr der Ringe“ seine „Anderswelt“? Welche der von euch gefundenen Merkmale weist sie auf?
- ☉ Eine klassische Queste ist beispielsweise die Suche nach dem heiligen Gral in der Artussage. Informiert euch über den Sinn dieser Suche. Was ist die Queste in „Der Herr der Ringe“?
- ☉ Welchen Zusammenhang seht ihr zwischen der Queste/Anderswelt der Fantasy und der Alltagswelt? Begründet euren Eindruck und sucht Beispiele.
- ☉ Kreativaufgabe: Verwandelt eine Alltagssituation in eine Fantasy-Geschichte.
- ☉ Es gibt eine Reihe von Begriffen für Unterkategorien innerhalb des Genre Fantasy, die sich im Laufe der Zeit eingebürgert haben, jedoch oft nicht wissenschaftlich autorisiert sind: Urban Fantasy, Dark Fantasy, High Fantasy, Sword & Sorcery. Recherchiert, was darunter verstanden wird.



FANTASY: TRIVIAL ODER LITERARISCH WERTVOLL?

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☉ Erstelle eine Bestenliste deiner Lieblingsbücher. Stelle dar:
 - wie du zu diesen Büchern gekommen bist (Empfehlung, Geschenk, Zufallskauf...)
 - was dir an den Büchern gefällt
 - warum und bei welcher Gelegenheit du sie gelesen hast
 - was diese Bücher mit deiner Lebenswelt zu tun haben
- ☉ Vergleiche in der Kleingruppe eure Bestenlisten. Notiert die Punkte, die für euch bei der Bewertung von Büchern wichtig sind (Spannung, Darstellung der Personen, Handlungsinhalt...).
- ☉ Verfasst in der Lerngruppe einen Katalog zur Bewertung von Büchern.
- ☉ Projektidee: „Literarisches Quartett“.
Bereitet in Vierergruppen ein Streitgespräch über ein Buch vor. Bezieht dabei euren Bewertungskatalog mit ein. Wie beim wirklichen „Literarischen Quartett“ durchaus üblich, könnt ihr auch ein Buch besprechen, das euch nicht gefällt.
Führt die Diskussion vor der Klasse.

Fantasy gilt weithin als Trivilliteratur. Die Veröffentlichung (überwiegend) in Taschenbuchform, die Anlage vieler Geschichten als Serie, der schnelle Erscheinungs- und Übersetzungsrhythmus scheinen dieses Urteil zu bestätigen. Einer der heftigsten Vorwürfe gegen sog. Fantasy-Bestsellerautoren ist die „Vielschreiberei“. Diese führe dazu, sich der immer gleichen Formeln, Themen, Redewendungen und Figuren zu bedienen (=Patterns). Außerdem fördere die Fantasyliteratur die Flucht aus der Wirklichkeit (= Eskapismus), weil sie unsere reale Welt nicht beachte.

Als Reaktion hat sich in der Literaturwissenschaft eine Unterscheidung in triviale Fantasy (Sword & Sorcery, z. B. Conan) und „High Fantasy“ (= literarisch wertvolle Fantasy, z. B. „Der Herr der Ringe“) etabliert.

Tolkien selbst war der Meinung, dass Fantasy sich gerade dadurch positiv auf den Leser auswirke, dass sie ihm Erholung von der Alltagswelt verschaffe. Darüber hinaus erhalte der Leser Zugang zu tieferen Wahrheiten, die im Alltag oft übersehen würden.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☉ Klärt den Begriff „trivial“. Was macht einen Text „trivial“? Diskutiert an Beispielen die oben genannten Werturteile. Bezieht dabei eure eigenen Bewertungsmaßstäbe ein.
- ☉ Setze dich kritisch mit diesen Standpunkten zur Fantasy auseinander. Überlege, welchen Sinn es macht, überhaupt von Trivilliteratur zu reden. Fallen dir andere Bezeichnungen ein?
- ☉ Was könnte man unter „tieferen Wahrheiten“ verstehen? Von welchen „tieferen Wahrheiten“ handelt „Der Herr der Ringe“?
Tipp: Befrage deine Lieblingsbücher und -filme auf „tiefere Wahrheiten“ hin. Wenn du einen Fantasyroman schreiben würdest: Welche Themen und „Wahrheiten“ wären dir wichtig?

WO BLEIBT GOTT? FANTASY UND RELIGION

„Vermittelt wird das Bild einer Welt, in der moralische oder ethische Fragen ernstgenommen und nicht per Gesetz oder Verschweigen bewältigt werden. Es ist möglich – wenn auch unter Schwierigkeiten und Anfechtungen – die richtigen Entscheidungen zu treffen. Der Mensch ist insofern Herr seines Schicksals – im Guten wie im Bösen. Und herüber kommt auch die Erkenntnis, daß Gemeinschaft gegen das Böse hilft, jenes Böse, das nur Macht und kein Vertrauen kennt und das gerade dadurch auch besiegt wird (...) Man könnte Fantasy – zumindest teilweise – als protochristliche Literatur bezeichnen. Und vielleicht macht auch gerade dies einen Teil ihrer Anziehungskraft aus. Es geht um christliche oder besser: theologische Fragestellungen, auch wenn das nirgendwo klar gesagt wird. Heil und Heilung zum Beispiel: Der Weg des Helden zu seinem persönlichen Heil bringt gleichzeitig auch die Heilung der Welt – temporär nur, immer gefährdet, nie als Endpunkt, immer nur als kleiner Schritt auf einem langen Weg.“

Dietrich Haubold, Evangelische Kommentare
5/1984

Tolkien ist Zeit seines Lebens frommer Katholik gewesen. Um so mehr hat es erstaunt, dass sein Glaube nicht deutlichere Spuren in „Der Herr der Ringe“ hinterlassen hat. Tolkien selbst hat in einem Brief dazu geschrieben: „Der Herr der Ringe ist natürlich ein fundamental religiöses und katholisches Werk, dem ich diese Eigenschaften zuerst unbewußt und bei der Überarbeitung dann bewußt verliehen habe.“

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☉ Stellt eine Liste der wesentlichen religiösen und gesellschaftlichen Regeln, Werte und Normen auf.
- ☉ Klärt das Stichwort „protochristlich“. Gebt eine Definition in eigenen Worten.
- ☉ Setzt euch kritisch mit den Thesen von Haubold auseinander: Was ist von „Der Herr der Ringe“ aus dazu zu sagen? Welche „moralischen und ethischen Fragen“ werden hier gestellt und wie werden sie beantwortet? Vergleicht diese Antworten mit der oben erstellten Liste.
Wie verläuft der Weg der „Helden“ im „Herrn der Ringe“?

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☉ Welche Spuren von Religion und übergeordneten Mächten findet man in „Der Herr der Ringe“ (Beispiel: Gandalf als Diener des geheimen Feuers)?
- ☉ Welche Rolle spielen höhere Mächte in anderen modernen Mythen (Star Wars, Star Trek usw.)? Beschreibt diese Mächte und ihre Funktion. Wie weit entsprechen sie einem christlichen Weltbild?
- ☉ „Das einzige, was ein Kunstwerk kann, ist Sehnsucht zu wecken nach einem anderen Zustand der Welt“. Inwiefern trifft die Beschreibung eines Kunstwerks in dem Zitat von Jean Genet auf „Der Herr der Ringe“ zu?

III DIE THEMEN

„DIE WELT WIMMELT VON FREMDEN GESCHÖPFEN“: DIE VÖLKER VON MITTELERDE

IN MITTELERDE LEBEN VERSCHIEDENE VÖLKER, DIE AUSFÜHRLICH BESCHRIEBEN WERDEN:

Hobbits	kleines Volk; drei Stämme: Harfüße, Fahlhäute, Starren; Bewohner von Wohnhöhlen; zwei bis vier Fuß hoch, langfingrig, runde Gesichter, übergroße Füße; gesellig; konservativ...
Menschen	großes Volk; Sprache: Westron; relativ kurze Lebensdauer; anfällig gegenüber Krankheiten; verschiedene Stämme: Dunedain, Menschen des Südens, Numerorner...
Zwerge	stark; langbärtig; stur; ausdauernd; hervorragende Handwerker; lieben Gesteinsformationen; leben am liebsten unter der Erde; sind stolz auf ihre Tradition...
Elben	schön und weise; unsterblich; lieben das Sternenlicht über alles; Freunde des Waldes; leben zurückgezogen und versteckt; Meister in Gesang und Dichtung; Unterscheidung Elben, Halbelben, Galadrim...
Orks	gebeugte, verkrüppelte Haltung; schwarzes Blut; erbarmungslos und grausam; sadistisch; leben in fauligen Gruben; dumm und hinterlistig...
Ents	Waldriesen und Baumhirten; halb Mensch, halb Baum; lieben und schützen Bäume; Herrscher über die Huons; leben in Fangorn...

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

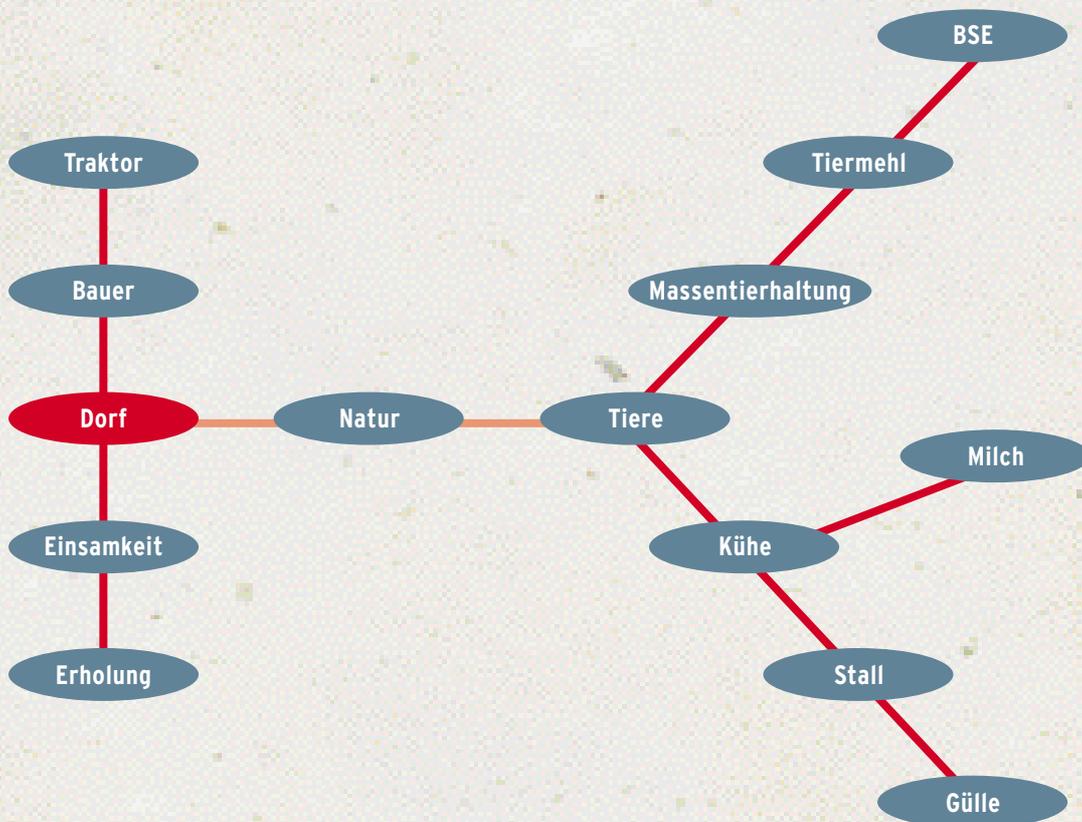
- Vervollständigt in arbeitsteiliger Gruppenarbeit die Merkmalsliste zu den einzelnen Völkerschaften (Aussehen, Gebräuche und Lebensgewohnheiten, Heimat, Historie, sonstige Merkmale).
- Beschreibt das Verhältnis der verschiedenen Völker zueinander (z. B. Hobbits – Menschen, Zwerge – Elben usw.). Sucht dazu Textbeispiele.
- Beispielhaft für die Haltung vieler Hobbits ist Bauer Maggots Aufforderung an Frodo: „Mein Rat ist, bleib da! Und lass dich nicht mit solchem fremdländischen Gesindel ein!“ (HdR I, S. 132) Was ist der Anlass für diese Aufforderung? Wie beurteilst du diese Aufforderung?
- Welche Gruppen und Figuren spielen außerdem eine Rolle (z. B. Grabunholde)?
- Vergleicht eure Arbeitsergebnisse mit dem Film: Wie werden die einzelnen Kulturen dargestellt? Was wird besonders herausgestellt? Wer oder was spielt keine Rolle? Beurteile, ob die filmische Darstellung schlüssig und angemessen ist.
- Was unterscheidet Tolkiens Völkerwelt von unserer Realität, welche Gemeinsamkeiten seht ihr?
- Tolkien hat sich für seinen fiktiven Kosmos mehrere Sprachen ausgedacht und sie in Schrift, Vokabular und Grammatik komplett durchkomponiert. Dabei lassen sich Beziehungen zu ausgestorbenen realen Sprachen wie Mittelenglisch, Gotisch, keltisch-Gotisch, Altnordisch aufzeigen. Welche Sprachen gibt es in Mittelerde und welchen Völkern können sie zugeordnet werden? Erstellt kleine Sprachführer. Wo finden sich Hinweise auf die genannten alten Sprachen?

HEIMAT

„Zum ersten Mal wurde Frodo an diesem öden Ort vollkommen deutlich, wie heimatlos er nun war und welche Gefahr ihm drohte. Er verwünschte sein Schicksal, das ihn aus dem ruhigen Leben im geliebten Auenland fortgerissen hatte. Er starrte auf die verhasste Straße hinab, da, wo sie zurück nach Westen führte – in die Heimat.“ (HdR I, S. 250)

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- 👁️ Fertigt ein Cluster/eine Mindmap zum Begriff Heimat an. Stellt in kleinen Gruppen eure Ergebnisse vor. Sprecht über Gemeinsamkeiten und Unterschiede und haltet wichtige Punkte und Fragen fest.



IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- 👁️ Sprecht im Plenum über folgende Fragen: Was bedeutet für euch Heimat? Verwendet ihr diesen Begriff überhaupt? Was ist „die Fremde“?
- 👁️ In welchen Zusammenhängen ist heute von Heimat die Rede?
- 👁️ Was bedeutet „Heimatlosigkeit“? Klärt in diesem Zusammenhang auch die Begriffe Migration, Immigration, Asyl, Vertreibung, Ausland.

MONDNACHT

Es war, als hätt' der Himmel
Die Erde still geküsst,
Dass sie im Blüten-Schimmer
Von ihm nun träumen müsst'.

Die Luft ging durch die Felder,
Die Ähren wogten sacht,
Es rauschten leis die Wälder,
So sternklar war die Nacht.

Und meine Seele spannte
Weit ihre Flügel aus,
Flog durch die stillen Lande,
Als flöge sie nach Haus.

Joseph Freiherr von Eichendorff

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

☞ Übung:

Frodos Welt ist Auenland. Tolkien beschreibt es zu Beginn des Romans ausführlich. Die Anlage der genauen Karte hat seinen Sohn Christopher lange beschäftigt.

Wo würdest du in Mittelerde wohnen wollen? Wie verhält sich das zu deinen Lieblingsorten in der Wirklichkeit?

Entwirf eine kleine Landkarte deiner persönlichen Welt:

Welche Plätze und Orte sind für dich besonders wichtig? Zu welchen Orten gehst du gerne hin und welche meidest du? Gib ihnen eigene Namen. Versuche auch die Atmosphäre des Ortes darzustellen.

Auf welchen Wegen erreichst du diese Orte?

Wie sind diese Orte miteinander verbunden?

Trage auch Dinge, Menschen, Tiere in die Karte ein.

Wo und wie sind die Grenzen „deiner“ Welt? Wo möchtest du sie überschreiten?

Stellt euch eure Welten in Kleingruppen vor und sprecht über Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Wie sähe eure gemeinsame Welt als Fantasywelt aus?

Erweiterung:

Gestaltet diese Fantasywelt mit Hilfe von unterschiedlichen Materialien, Requisiten usw. Präsentiert einander eure Ergebnisse in einer Vernissage. Tipp: Legt „Gästebücher“ aus, in die Besucher ihre Gedanken und Eindrücke eintragen können.

GUT UND BÖSE

„Die großen Epochen unseres Lebens liegen dort, wo wir den Mut gewinnen, unser Böses als unser Bestes umzutau-
fen.“

Friedrich Nietzsche, Jenseits von Gut und Böse

„Denn nichts ist böse von Anfang an. Selbst Sauron war es nicht.“

(HdR I, S. 349)

„Von dem Ring Gebrauch machen können wir nicht – das wissen wir nur allzu gut. Er gehört Sauron und ward von ihm allein geschmiedet; er ist ganz und gar böse.“ (HdR I, S. 349)

„Edwin Muir schrieb im Observer: ... Mr. Tolkien schildert einen fürchterlichen Konflikt zwischen Gut und Böse, von dem die Zukunft des Lebens auf der Erde abhängt. Aber die Guten sind bei ihm konstant gut, die Bösen unwandelbar böse, und in seiner Welt ist kein Platz für einen zugleich bösen und tragischen Satan. (Offenbar hatte Mr. Muir Gollum vergessen, der böse und tragisch ist und der Vergebung sehr nahe kommt.)“

Humphrey Carpenter: J. R. R. Tolkien. Eine Biographie, S. 250f

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- Als Ausgangspunkt für die Behandlung des Themas eignet sich besonders „Der Herr der Ringe“ Band I, S. 349f
- Kläre zunächst, was für dich „gut“, was „böse“ ist. In welchem Verhältnis stehen beide zueinander (siehe auch das Zitat von Edwin Muir)?
- Gestaltet danach als Kleingruppe eine Collage oder ein Bild zum Thema „Gut und Böse“. Einigt euch zunächst auf das, was ihr zum Ausdruck bringen wollt: die Botschaft. Überlegt erst im Anschluss daran eine entsprechende grafische Gestaltung (Bildauswahl, Symbolik, Anordnung usw.). Gebt eurer Arbeit einen Titel. Für die Auswertung werden die Bilder ausgehängt. Auf einem leeren Blatt, das neben jedem Bild hängt, können die Betrachter ihre Eindrücke und Deutungen notieren (keine Kommentare und Bewertungen zur künstlerischen Gestaltung). Die Gruppen lesen die Rückmeldungen und geben im Plenum abschließend eine kurze Interpretation ihres Werkes.
- Fasst in Stichworten die Ergebnisse zur Frage „Was ist gut, was ist böse?“ zusammen.
- Sammelt Definitionen aus Lexika, Lehrbüchern, Internet usw. und vergleicht sie mit euren Antworten.
- Der Kampf zwischen Gut und Böse ist das Grundmotiv in Tolkiens „Der Herr der Ringe“. Wie weit trifft Muirs Vorwurf der allzu einfachen Gestaltung dieses Konfliktes zu? Diskutiert, ob es neben Gollum weitere Figuren gibt, die sich in dieses einfache Gut-Böse-Schema nicht einordnen lassen. (Lesetipp zu Gollum: HdR I, S. 78ff).
- Vergleicht eure Sicht von „Gut und Böse“ mit der von Tolkien. Welche Gemeinsamkeiten, welche Unterschiede stellt ihr fest?
- Im „Herrn der Ringe“ bilden sich Gut und Böse sichtbar ab: Farb- und Lichtsymbolik, körperliche Eigenschaften und anderes mehr zeigen dem Leser, womit er es zu tun hat. Findet Beispiele. Diskutiert, ob diese Art der Darstellung der Thematik angemessen ist.
- Nehmt Stellung zu folgender Behauptung: Tolkiens einfache Sicht der Welt hat in unserer heutigen Zeit, in der die Grenzen zwischen Gut und Böse kaum noch auszumachen sind, allenfalls noch nostalgischen Wert. Er kann der Komplexität der postmodernen Welt mit seinem simplen Weltentwurf nicht gerecht werden.

DER RING DER MACHT

*„Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden,
Ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden
Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn.“*

„Er ist viel mächtiger, als ich zunächst zu denken wagte, so mächtig, dass er am Ende jeden Sterblichen, der ihn besäße, ganz und gar beherrschen würde.“

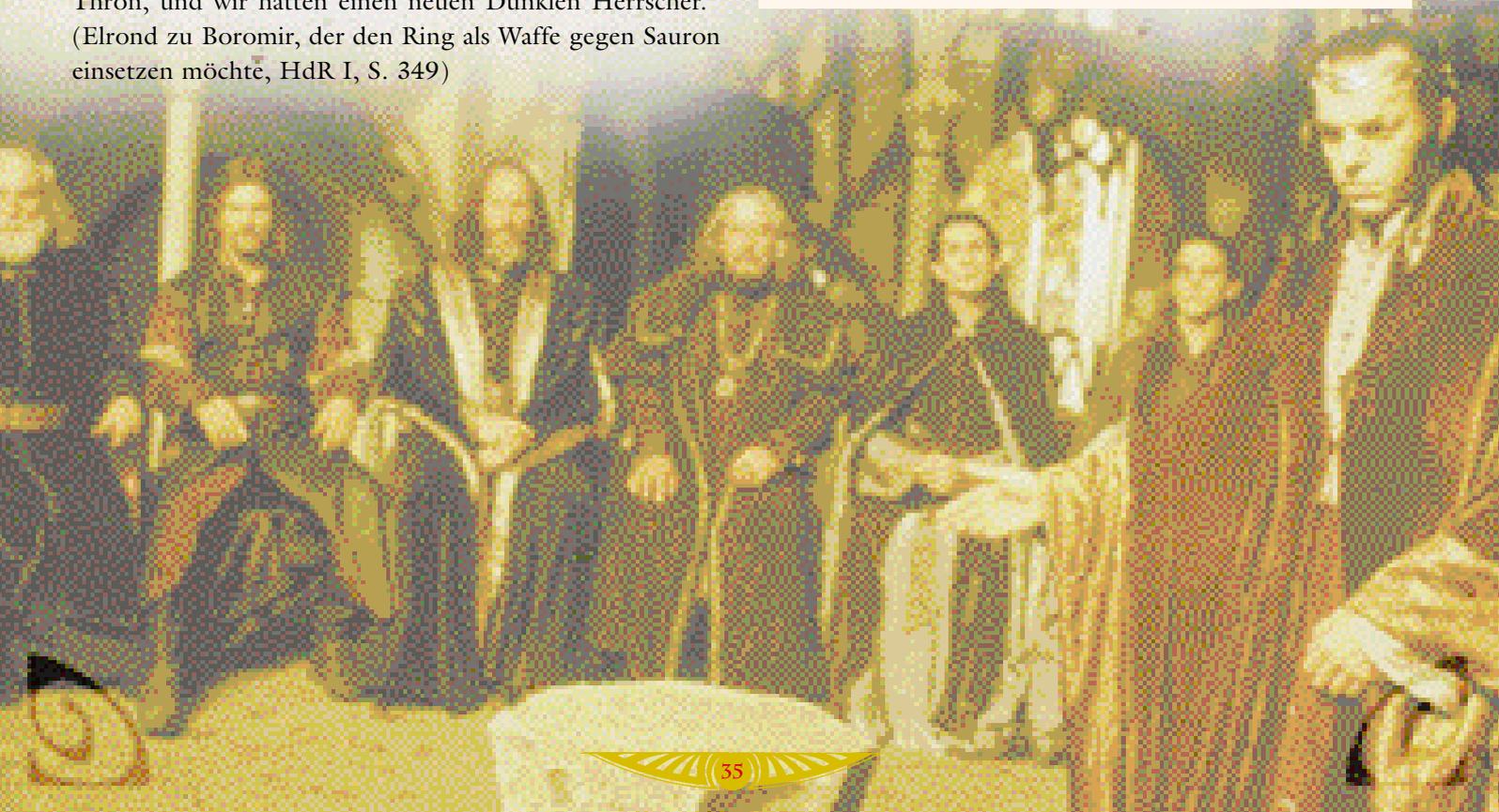
(Gandalf, HdR I, S. 71)

„Ein Ring der Macht, Frodo, weiß, was er tut. Er kann dem Träger tückisch vom Finger schlüpfen, aber der Träger gibt ihn niemals auf. (...) Es war nicht Gollum, Frodo, sondern der Ring selbst, der sich entschieden hatte. Der Ring hat ihn verlassen.“ (Gandalf, HdR I, S. 82)

„‘Oh nein!’ sagte Elrond. „Von dem Ring Gebrauch machen können wir nicht – das wissen wir nur allzu gut. Er gehört Sauron und ward von ihm allein geschmiedet; er ist ganz und gar böse. Seine Kraft, Boromir, ist zu groß, als dass irgendwer ihn nach Gutdünken gebrauchen könnte, diejenigen ausgenommen, die selbst schon große eigene Kraft besitzen. Für sie aber ist die Gefahr noch ungeheurer. Denn schon der Wunsch nach ihm verdirbt das Herz. Denk an Saruman! Bezwänge einer der Weisen mit diesem Ring den Herrn von Mordor, dessen ureigenen Künste gegen ihn wendend, so bestiege er darauf seinerseits Saurons Thron, und wir hätten einen neuen Dunklen Herrscher.“ (Elrond zu Boromir, der den Ring als Waffe gegen Sauron einsetzen möchte, HdR I, S. 349)

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Male den Ring, so wie du ihn dir vorstellst, in die Mitte eines Blattes. Schreibe dann - als Gravur - die Eigenschaften des Rings dazu. Vergleiche eure Entwürfe in der Kleingruppe. Alternative: Schreibe ein Porträt des Rings in der Ich-Form.
- ☞ Worin besteht die Macht des Rings? Welche Wirkung hat er auf die Personen, die ihm begegnen? Wie gehen die einzelnen Personen damit um?
Lektüretipps in HdR I: Gollum: S. 76 - 86, Frodo: S. 107f, 518f (Auge-Ring), Saruman vs. Gandalf: S. 337 - 340, Boromir vs. Frodo: S. 513 - 518
- ☞ Erzähle eine Szene aus der Sicht des Rings.
- ☞ Untersuche, wie im Film die Macht des Rings und sein Einfluss auf die Personen dargestellt wird (Hilfe für die genaue Szenenanalyse, s. S. 21).
- ☞ Sprecht über Elronds Warnung, den Ring im Kampf gegen Sauron einzusetzen. Inwiefern lässt sich die Problematik auf ähnliche Konfliktsituationen in unserer Welt übertragen? Diskutiert z. B. die Frage, ob moralisch bedenkliche Mittel (z. B. Mord) eingesetzt werden dürfen, um „gute“ Ziele zu erreichen (z. B. der Sturz eines Diktators).



„Macht und Gewalt sind Gegensätze: Wo die eine absolut herrscht, ist die andere nicht vorhanden. Gewalt tritt auf den Plan, wo Macht in Gefahr ist; überläßt man sie den ihr selbst inwohnenden Gesetzen, so ist das Endziel, ihr Ziel und Ende, das Verschwinden von Macht (...) Gewalt kann Macht vernichten, sie ist gänzlich außerstande, Macht zu erzeugen.“

Hannah Arendt: Macht und Gewalt. Piper Verlag, München 1970, S. 57

„Doch das einzige Maß, das er kennt (sc. Sauron), ist das Maß der Begierde, der Begierde nach Macht; und daran misst er alle Herzen.“ (HdR I, S. 351)

„Macht und Schrecken schien in ihm (sc. dem Balrog) zu toben und vor ihm herzuziehen.“ (HdR I, S. 425)

„Wissen ist Macht.“

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- Was bedeutet Macht jeweils in den vorliegenden Zitaten?
- Klärt und unterscheidet die Begriffe Macht, Allmacht, Gewalt, Stärke, Größe, Autorität.
- Welche dieser Eigenschaften treffen auf die einzelnen Hauptfiguren in „Der Herr der Ringe“ zu? Begründe deine Zuordnung.
- Welche Personen haben deiner Meinung nach Macht? Untersucht, wie sie sich bei den unterschiedlichen Figuren jeweils zeigt. Wie wird sie bewertet?
- Über die Ringe hinaus sind eine Vielzahl von Gegenständen machtvoll. Stellt eine Liste dieser Gegenstände zusammen. Worin besteht ihre Macht? Woher haben sie diese?
- Lassen sich der Ring und andere magische Gegenstände mit der Funktion von Technik und Wissenschaft unserer Zeit vergleichen?

HELDEN

VON MICKY MOUSE BIS BATMAN, VON JAMES BOND BIS LARA CROFT

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

Held/mhd. helt, aus nordgerman./, 1) außergewöhnl. (i.e.S. bes. tapferer) Mensch. 2) Hauptgestalt eines dichter. Werks, oft Titelfigur. 3) Rollenfach beim Theater

Der große Brockhaus, Brockhaus, 18/1984, Wiesbaden, vol. 9

☞ Rollenspiel „Jahrestreffen der Helden“

Überlege dir eine Heldenfigur aus Film oder Literatur, die du gerne verkörpern würdest. Welche Eigenschaften hat dein Held/deine Heldin, wie sieht er/sie aus usw.?

Nehmt spielerisch die Identität dieser Person an und überlegt euch eine aktuelle Heldentat und das, was ihr demnächst tun wollt.

Veranstaltet ein „Jahrestreffen der Helden“. Macht euch in einer Vorstellungsrunde gegenseitig bekannt. Beim anschließenden Beisammensein könnt ihr euch intensiver austauschen und vielleicht gemeinsame Pläne schmieden.

In der anschließenden Auswertung des Spiels sollten folgende Fragen besprochen werden:

- Wie habe ich mich in meiner Rolle gefühlt? Würde ich diese Rolle noch einmal wählen und womit begründe ich diese Wahl?
- Wie habe ich die anderen Helden erlebt? Welche Figur hat mich überrascht? - Wen hätte ich bei diesem Treffen nicht erwartet?

- Wem gegenüber habe ich mich nahe oder ähnlich gefühlt bzw. freundlich oder feindlich?
- Welche Unterschiede bei der Rollenwahl gab es zwischen den Schülerinnen und Schülern?
- Stellt alle Eigenschaften zusammen, die eure Helden verkörpern. Welche dieser Eigenschaften begegnen euch in der Realität und welchen Personen könnt ihr sie zuordnen?

Zum Schluss notiere für dich, welche Eigenschaften deines Helden du selbst hast, welche du gerne hättest und welche deiner Eigenschaften du gerne abgeben würdest. Welchen deiner Wünsche könntest du im Alltag realisieren? Tausche dich mit einem Freund/einer Freundin über deine Vorstellungen aus.

- ☞ Formuliert in der Gruppe eine eigene Definition zum Stichwort „Held/Heldentum“.
- ☞ Klärt auch die Begriffe Superheld, Antiheld, Held des Alltags.
- ☞ In Fantasy-Rollenspielen geht es darum, Heldenfiguren zu entwickeln. Welches sind die entscheidenden Maßstäbe für eine gelungene Entwicklung? Nimm zu der Frage Stellung, ob auch hier das Stichwort „Queste“ (d. i. abenteuerliche Suche) zutrifft? (Beispiele: Final-Fantasy-Reihe, Computerspiel; Schwarzes Auge, Table-Spiel)



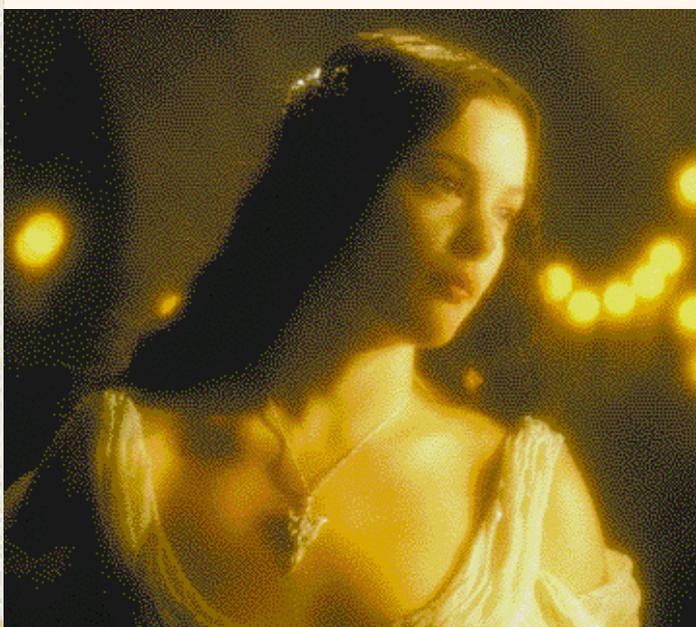
HELDENTUM IN „DER HERR DER RINGE“

Tolkien legt in seinen Werken starkes Gewicht auf Helden-tum. Dabei werden jeweils unterschiedliche Merkmale des Heldentums betont: Mut, Treue, Intelligenz, Willenskraft usw. Die Bandbreite der Heldenfiguren spannt sich im „Herrn der Ringe“ von Aragorn bis Gandalf, von Frodo bis Sam Gamdschie. Sie stellen jeweils unterschiedliche Hel-dentypen dar:

Aragorn als der geborene Held im Sinne der Lexikondefi-nition, Sam Gamdschie eher als Held wider Willen, Frodo als Held durch Übertragung einer besonderen Aufgabe.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

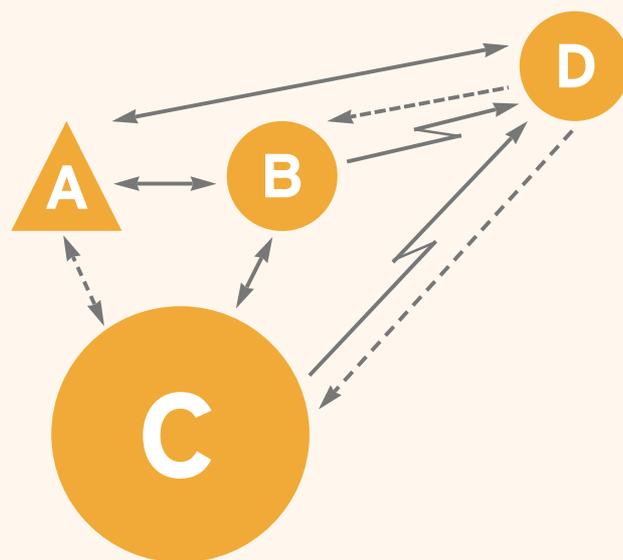
- ☉ Stelle eine Liste der Heldenfiguren im „Herrn der Ringe“ zusammen. Was macht die jeweilige Figur zum Helden? Wel-chen Heldentyp verkörpert sie deiner Meinung nach?
- ☉ Sucht in Partnerarbeit aus dem „Herrn der Ringe“ typische Situationen heraus, in denen die einzelnen Personen sich heldenhaft verhalten (z. B. Frodo im Hügelgrab, Gandalf und der Balrog, Sam und Kankra).
- ☉ Welche Entwicklungen nehmen die Hauptfiguren? Notiert die wichtigsten Schritte dieser Entwicklung.
- ☉ Bringe die Helden in eine Rangordnung, die ihrer Bedeutung für dich entspricht. Begründe deine Entscheidung.
- ☉ Gibt es eine Figur, die du als Autor stärker in den Mittel-punkt gestellt hättest?
- ☉ Welche Rolle im „Herrn der Ringe“ würdest du gerne über-nehmen? Begründe deine Entscheidung.
- ☉ Auch Helden haben Angst: Suche Szenen, in denen die Hel-den an sich/an ihrer Aufgabe zweifeln (z. B. Frodo in HdR II, S. 396f, Aragorn, Gandalf)
Schmälern solche Gefühle in deinen Augen das Heldsein? Wie überwinden die Figuren die Situation der Angst/Schwä-che?



Kritiker machen Tolkien den Vorwurf, er habe in weiten Teilen eine reine Männergesellschaft ohne Erotik und Sexualität geschaffen. Wie in der Abenteuerliteratur allge-mein üblich, seien die Frauen nichts anderes als schmü-ckendes Beiwerk.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☉ Diskutiert in der Gruppe, ob diese Vorwürfe gerechtfertigt sind.
- ☉ Erarbeitet in Kleingruppen Porträts der drei zentralen Frauengestalten im „Herrn der Ringe“: Galadriel, Arwen und Eowyn.
Welche heldenhaften Züge tragen diese drei Frauen?
- ☉ Welche Bedeutung für den Verlauf der Handlung haben sie (Schlüsselszenen)?
- ☉ In welcher Beziehung stehen sie zu den Männern der Ring-gemeinschaft? Zeichne die Beziehung im Muster eines So-ziogramms. Verwende dabei folgende Symbolik: Dreieck = männlich, Kreis = weiblich. Markiere die Symbole mit Na-menskürzeln. Die Größe des Symbols drückt die Bedeutung für die Gruppe aus. Ein geringer Abstand der einzelnen Symbole bedeutet eine enge Beziehung, ein großer Abstand persönliche Distanz. Die Art der Beziehung wird durch Pfeile ausgedrückt: Eine durchgezogene Linie markiert eine positi-ve, eine gestrichelte Linie eine ambivalente und eine durch-gezogene Linie mit Blitzsymbol eine negative Beziehung.



- ☉ Welche anderen Frauen tauchen überhaupt in der Handlung auf? Legt eine Liste an.
- ☉ Welche Frauenfigur hätte stärker in die Handlung eingebaut werden können? Entwickelt eigene Ideen und Vorschläge.
- ☉ Wie werden im Film die Frauenrollen gestaltet? Welche Unter-schiede stellt ihr fest? Worin könnten sie begründet sein?
- ☉ Veranstaltet eine Podiumsdiskussion zum Thema: „Weibliche Helden sind Männer in Frauenkörpern“.

SIND WIR ALLE WIE SAM GAMDSCHIE?

„Mein Sam Gamdschie ist in der Tat ein Bild des englischen Soldaten, der Gemeinen und Burschen, wie ich sie im Krieg von 1914 kennen gelernt und als mir selbst so hoch überlegen erkannt habe.“

Tolkien, Zitat nach Humphrey Carpenter: J. R. R. Tolkien. Eine Biographie, S. 99

„Soviel immerhin wissen wir, dass die Hobbits schon lange Zeit in Mittelerde still vor sich hin gelebt hatten, ehe andere Völker sie auch nur bemerkten. Und da auf der Welt ohnehin an seltsamen Geschöpfen kein Mangel ist, mochte man diese kleinen Leutchen gut und gern übersehen. Doch in den Jahren, als Bilbo und sein Erbe Frodo lebten, wurden sie plötzlich, ganz gegen ihren Willen, weithin geachtet und berühmt und brachten die Pläne der Weisen und Großen dieser Welt durcheinander.“ (HdR I, S. 17)

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Schaut eure Liste der Helden durch. Welche „kleinen“ und „wenig wichtigen“ Personen kommen überhaupt darin vor? Wie wurden sie zu Helden?
- ☞ Das Motiv, dass kleine und schwache Wesen die großen und starken Gegner besiegen, ist bekannt in Religion und Literatur. Tragt Geschichten zusammen, in denen sich dieses Motiv wiederfindet.
Analysiert einige dieser Geschichten: Wie verläuft die Entwicklung der Heldenfiguren?
Was soll mit diesen Geschichten ausgesagt werden? Berücksichtigt bei euren Antworten so weit wie möglich die Entstehungssituation der jeweiligen Geschichte. Welcher Bezug zur heutigen Lebenswelt lässt sich herstellen?

Man kann auf unterschiedliche Weise „wichtig“ und „berühmt“ werden: Man kann den Weltrekord im Dauerduschen brechen und ins Guinnessbuch der Rekorde aufgenommen werden oder als erster Mensch einen anderen Planeten betreten. Man kann den Nobelpreis für eine bahnbrechende medizinische Forschungsarbeit bekommen oder aber das brutalste Videospiel aller Zeiten auf den Markt bringen.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Wann ist eine Tat „wichtig“ und wann verdient ein Mensch das Prädikat „berühmt“? Entwickelt einen Maßstab für die Beurteilung von menschlichen Taten.
- ☞ Johannes Gutenberg wurde im Jahr 2000 als Person des Jahrtausends geehrt. Wer hätte eurer Meinung nach diese Ehrung ebenfalls verdient? Gründet ein Komitee, das vor der Gruppe eine Liste der 10 wichtigsten historischen Persönlichkeiten des letzten Jahrtausends aufstellen soll. Diskutiert auch den Sinn solcher Ehrungen.
- ☞ Verfasst in Einzelarbeit eine Liste der für dein Leben wichtigsten Personen. Worin liegt ihre Bedeutung für dich? Würde auf eine oder mehrere dieser Personen der Begriff „Held“ zutreffen?
Tauscht euch in einer vertrauten Gruppe über eure Beobachtungen aus. Erörtert auch die Frage, ob der Begriff „Held des Alltags“ überhaupt angemessen ist.
- ☞ Diskutiert die These, dass Sam Gamdschie die „realistischste Heldenfigur“ im „Herrn der Ringe“ ist.
- ☞ „Unglücklich das Land, das Helden braucht“. Diskutiert diesen Satz von Bertolt Brecht. Braucht man Helden? Wenn ja, wozu? Gibt es heldenhafte Anteile in jedem Menschen? Diskutiert in dem Zusammenhang den Begriff Zivilcourage.



DIE RINGGEMEINSCHAFT

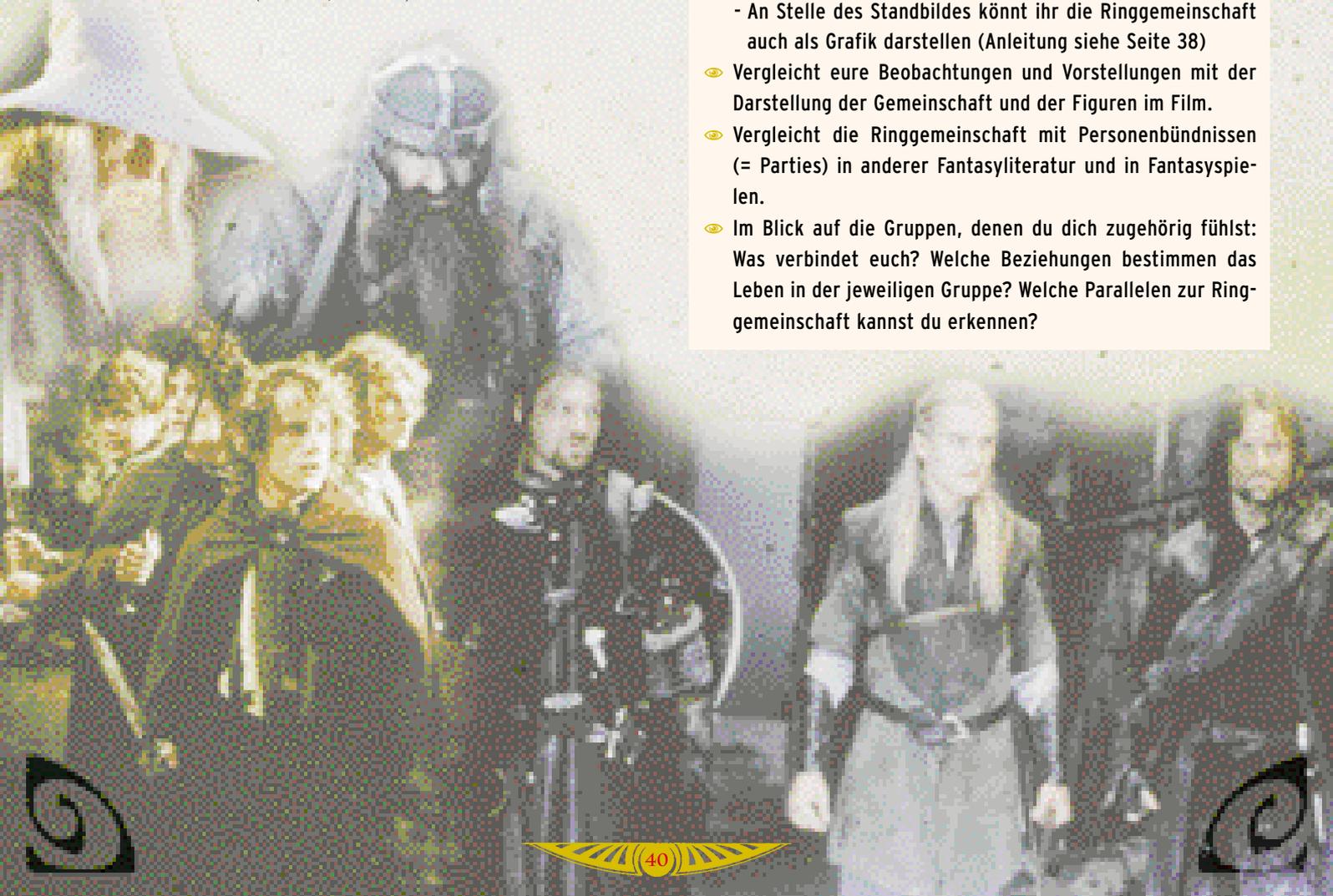
„Neun sollen es sein, die mit dem Ring auf die Fahrt gehen: der Bund der neun Gefährten gegen die neun Reiter, die des Bösen sind. Mit dir und deinem treuen Diener wird Gandalf gehen; denn dies soll sein großes Werk sein und vielleicht auch das Ende seiner Mühen. Was die übrigen angeht, so sollen sie die anderen freien Völker der Welt vertreten: Elben, Zwerge und Menschen. Legolas wird dich für die Elben begleiten und Gimli Glóinsohn für die Zwerge. Sie sind willens, mindestens bis zu den Gebirgspässen mit dir zu gehen, vielleicht auch weiter. Für die Menschen begleitet dich Aragorn, Arathorns Sohn, denn Isildurs Ring geht auch ihn an.“

(Elrond zu Frodo, HdR I, S. 359f. Anm. d. V.: Auf Aragorns Wunsch hin stößt Boromir von Gondor zur Gemeinschaft, auf eigenes Drängen hin die beiden Hobbits Pippin und Merry.)

„In diesem Augenblick kam Elrond mit Gandalf heraus und rief die Gefährten zu sich. ‚Ein letztes Wort‘, sagte er mit leiser Stimme. ‚Der Ringträger tritt die Fahrt zum Schicksalsberg an. Er allein hat eine Pflicht: den Ring weder wegzuwerfen noch ihn einem Diener des Feindes auszuhandigen oder ihn überhaupt irgendwem anzuvertrauen, es sei denn einem Mitglied des Bundes oder des Rates, und auch das nur in äußerster Not. Die andern begleiten ihn als freiwillige Gefährten, um ihm unterwegs beizustehen.“ (HdR I, S. 366)

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ☞ Erstellt Porträts der einzelnen Mitglieder der Ringgemeinschaft (z. B. Steckbrief, Bild, Figur). Berücksichtigt dabei Statur, Aussehen, Kleidung, Charakter, Auftreten.
- ☞ Stellt in der Gruppe die Beziehung der Gruppenmitglieder zueinander in einem Standbild dar: Jeder spielt eine Figur. Vergegenwärtigt euch zunächst, warum die Figur zur Ringgemeinschaft gehört und wie das Verhältnis zu den anderen Mitgliedern ist. Fasst diese Überlegungen in wenigen Sätzen in Ich-Form zusammen.
 - Stellt das Bild: Drückt dabei in Körperhaltung, Blickrichtung, Nähe/Distanz euer Verhältnis zur Gemeinschaft und zu den Einzelnen aus. Nacheinander spricht jeder seine Sätze zu sich selbst und zu den anderen.
 - Stellt Gemeinsamkeiten und Unterschiede eurer einzelnen Standbilder zusammen. Bespricht dabei folgende Fragen: Gibt es Hierarchien in der Ringgemeinschaft? Welche geheimen oder offenen Regeln und Vorschriften habt ihr wahrgenommen? Wer steht im Zentrum, wer am Rande der Gemeinschaft?
 - Skizziere als Ausblick die Entwicklung der einzelnen Mitglieder der Gemeinschaft.
 - Stellt auf jeden Fall die Situation am Ende des ersten Teils des „Herrn der Ringe“ dar.
 - An Stelle des Standbildes könnt ihr die Ringgemeinschaft auch als Grafik darstellen (Anleitung siehe Seite 38)
- ☞ Vergleicht eure Beobachtungen und Vorstellungen mit der Darstellung der Gemeinschaft und der Figuren im Film.
- ☞ Vergleicht die Ringgemeinschaft mit Personenbündnissen (= Parties) in anderer Fantasyliteratur und in Fantasyspielen.
- ☞ Im Blick auf die Gruppen, denen du dich zugehörig fühlst: Was verbindet euch? Welche Beziehungen bestimmen das Leben in der jeweiligen Gruppe? Welche Parallelen zur Ringgemeinschaft kannst du erkennen?



„WIR SIND DEINE FREUNDE, FRODO!“: FREUNDSCHAFT UND TREUE

„Du kannst darauf vertrauen, dass wir mit dir durch dick und dünn gehen, bis zum bitteren Ende. Und du kannst darauf vertrauen, dass deine Geheimnisse bei uns gut aufgehoben sind, besser als bei dir selbst. Aber du kannst nicht darauf vertrauen, dass wir dich ohne ein Wort verschwinden und der Gefahr allein entgegengehen lassen. Wir sind deine Freunde, Frodo.“

(Merry zu Frodo zu Beginn der Reise. HdR I, S. 146)

Im „Herrn der Ringe“ spielt Freundschaft eine große Rolle. Im Verlauf der Geschichte entstehen immer neue Freundschaften. Und Freundschaft bildet das Band zwischen den Hobbits in der Ringgemeinschaft.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

☞ Übung „Soziales Atom“: Nimm ein DIN A 4- Blatt und schreibe deinen Namen in die Mitte. Zeichne nun in der Art eines Soziogramms (siehe Seite 38) alle Menschen auf, die derzeit in deinem Leben wichtig sind. Stelle deine Beziehung zu jeder Person mit Hilfe der Symbole aus dem Soziogramm dar (Nähe/Distanz in Beziehung zu dir; positive Beziehung: dicke, durchgezogene Linie; negative Beziehung: durchgezogene Linie mit Blitzsymbol; unklare Beziehung: gestrichelte Linie).

Was macht die einzelnen Beziehungen aus und wodurch unterscheiden sie sich voneinander?

Welche dieser Beziehungen sind Freundschaften? Was sind ihre wesentlichen Merkmale? Gibt es Unterschiede zwischen den Freundschaften und worin sind sie begründet?

Teile in der Kleingruppe den anderen das zu deinem „Sozialen Atom“ mit, was dir wichtig ist und was du sagen magst.

Formuliert einen Katalog von Merkmalen für eine gute Freundschaft.

Beantwortet darüber hinaus die Frage, was eine Freundschaft gefährden kann. Besprecht die Ergebnisse im Plenum.

- ☞ Diskutiert die Frage, ob und gegebenenfalls in welchen Situationen man in einer Freundschaft auch gegen den Willen des Partners handeln darf.
- ☞ Sammelt und beschreibt die Freundschaftsbeziehungen im „Herrn der Ringe“. Wie drückt sich die jeweilige Freundschaft aus? Welche Merkmale für eine gute Freundschaft aus eurem Katalog findet ihr wieder, welche vermisst ihr? (Textbeispiel: Gespräch zwischen Legolas und Gimli, HdR II, S. 188).
- ☞ Wählt eine wichtige freundschaftliche Beziehung aus dem „Herrn der Ringe“ (z. B. Frodo und Sam) aus und führt eine Diskussion zum Thema „X und Y - eine ideale Freundschaft?“

LESETIPPS

ERZÄHLENDE LITERATUR

Quellen der Fantasy

Erzählmuster, Stoffe, Motive, Figuren der Fantasy stammen aus den als volkstümlich geltenden Überlieferungen der Weltliteratur. Aus der folgenden Auswahl sind zahllose Romane und Filme entwickelt worden und zahllose weitere werden sicher noch folgen.

Gustav Schwab

Die schönsten Sagen des klassischen Altertums (1838 - 40)

Schwab brachte die Wirrnis der überlieferten griechischen und römischen Mythen in eine Ordnung. Anpassungen an Takt und Sitte seiner Zeit sowie eine klare, eingängige Sprache machten sein Buch zu einem der immergrünen Klassiker nicht nur der Jugendliteratur.

Michael Köhlmeier

Das neue Sagenbuch des klassischen Altertums (1996 - 98)

Köhlmeier begann seine Nacherzählung der antiken Mythen aus dem Stegreif für eine Radiosendung. Seine Helden sind selbstzweifelischer, menschlicher als die Schwabs und faszinierten die Hörer so, dass ein Bucherfolg daraus entstand.

Die Erzählungen aus den Tausendundein Nächten (13. Jh.)

Die mittelalterliche Sammlung von Märgen, unter denen die Geschichten um Aladin, Sindbad den Seefahrer und Ali Baba zu den bekanntesten gehören, ist im europäischen Kulturkreis im 19. Jahrhundert zum erstenmal vollständig erschienen. Viele Erzähler haben sich von ihrer farbenprächtigen Vielfalt und kunstvollen Komposition anregen lassen.

Thomas Malory

Der Tod Arturs (1485)

Malory stellte aus der Vielfalt der Geschichten um König Artus und die Ritter der Tafelrunde eine vollständige, abgerundete Erzählung zusammen. Aus ihr bezogen alle modernen Romane um Artus, Parzival, Lanzelot ihre Fabel.

Nibelungenlied (um 1200)

Schon der erste Erzähler der düsteren Geschichte vom Tod Siegfrieds, der Rache Kriemhilds und dem Untergang der Burgunden stand staunend vor den Rätseln dieses Stoffes. Seit seiner Wiederentdeckung im späten 18. Jahrhundert ist er oft missbraucht, aber auch immer wieder fasziniert erzählt worden, als hochliterarische oder auch nur unterhaltsame Geschichte.

Edda (13. Jh.)

Edda ist der Sammelbegriff für eine Kompilation, die von Rätsel, Spruch und Merkdichtung bis hin zu Mythen und Sagen die gesamte nordeuropäische Überlieferung des Mittelalters zusammenstellt.

Jakob und Wilhelm Grimm

Kinder- und Hausmärchen (1815/22) und Deutsche Sagen (1816/18)

Märchen sind von der Handlung, dem Personal und der Durchführung der Erzählung her gewissermaßen Fantasy-Romane in der Nuss. Aus mündlichen Erzählungen, geläufigen Märgen, chronikalisch überlieferten Geschichten schufen die Brüder Grimm eine der erfolgreichsten Märchensammlungen der Weltliteratur. Wilhelm Grimm erfand die berühmte Formel „Es war einmal...“.

Die Geschichte des Genres

Fantasy ist aus zwei verschiedenen Strömungen entstanden. Seit dem späten 18. Jahrhundert wurden in größeren zeitlichen Abständen immer wieder einzelne ähnlich aufgebaute hochliterarische fantastische Romane und Erzählungen geschrieben, die zu ihrer Entstehungszeit nicht in die gängigen Raster passten. Zum zweiten bildete die amerikanische Pulpliteratur in den zwanziger Jahren des 20. Jahrhunderts eine eigene Gruppe von „Weird Tales“ aus, die Stoffe der Abenteuerliteratur um fantastische Elemente anreicherten. Diese beiden Gruppen bilden die Vorgeschichte der modernen Fantasy.

William Beckford

Vathek. Eine arabische Erzählung (1786)

Der Kalif Vathek schließt mit Eiblis, dem Herrscher der Hölle, einen Pakt, um seinen übermenschlichen Wissensdrang und seine Sinneslust zu befriedigen. Nach einer Reihe von Abenteuern erreicht er in der verfallenen Stadt Istakhar den unterirdischen Palast des Eiblis und verfällt der Verdammnis.

Henry Rider Haggard

König Salomos Schatzkammern (1885)

Eine Expedition unter Leitung des Elefantenjägers Allan Quatermain sucht in Afrika nach den geheimnisvollen Schätzen des biblischen Königs. Sie verhilft dem als Kind vertriebenen König der Kukuanas wieder zu seinem Thron und findet Salomos Minen, die sie nur knapp mit wenig, aber immerhin reichhaltiger Beute verlassen kann.

Mark Twain

Ein Yankee aus Connecticut an König Artus' Hof (1889)

Der Fabrikvorarbeiter Hank Morgan erwacht nach einem Schlag auf dem Kopf in England zur Zeit von König Artus. Er macht schnell Karriere am Hof und bemüht sich darum, gegen den Widerstand von Merlin und der Kirche den Fortschritt einzuführen. Sein Experiment misslingt, und Merlin versetzt ihn in einen Jahrhunderte dauernden Schlaf, der ihn zurück in die Gegenwart bringt.

William Morris

Der Wald hinter der Welt (1894)

Golden Walter begibt sich auf eine Queste, nachdem ihn seine Frau betrogen und er einen Riss in seinem Schicksal erlitten hat. Er trifft eine königlich schöne, aber heuchlerische Frau, ihren Sklaven und einen gelben Zwerg, der sich als Verkörperung des Bösen erweist. Walter besteht seine Prüfungen, um ein einfaches Mädchen zu gewinnen und, wie sich zeigt, gerechter König der Stadt Starkwell zu werden.

George MacDonald

Lilith (1895)

Mr. Vane wird nach Abschluss seines Studiums in Oxford vom Bibliothekar seines Hauses durch einen magischen Spiegel hindurch zur anderen Seite geleitet, wo dieser Kustos eines riesigen Mausoleums mit schlafenden Menschen ist. Vane durchlebt eine Pilgerreise, die am Ende wieder zum Ausgangsort führt.

Edgar Rice Burroughs

Tarzan von den Affen (1912)

Affen ziehen im afrikanischen Dschungel ein Findelkind auf. Als Erwachsener ist Tarzan der Herr des Dschungels. Eine britische Expedition findet ihn, seine wahre Identität als Lord Greystoke stellt sich heraus. Dieser Roman war der Auftakt einer Serie von Romanen, die ein fantastisches Afrika voller unbekannter Wunder zeigen. Die Tarzan-Filme schufen einen modernen Mythos der Unterhaltungskultur. Tarzan ist wahrscheinlich nur Dschungelbewohnern kein Begriff. - Burroughs schrieb noch weitere Serien - die John-Carter-Abenteuer auf dem Mars, Abenteuer auf der Venus, Pellucidar -, die für die Fantasy vorbildlich wurden.

William Hope Hodgson

Das Nachtland (1912)

In ferner Zukunft leben die letzten Nachfahren der Menschheit in der „Letzten Zuflucht“, die sich auf einer Ebene in der in ewiger Dunkelheit liegenden Welt befindet. Wesen aus dem Nachtland lauern auf das Versiegen der Energiequellen.

Arthur Conan Doyle

Die letzte Welt (1912)

Im Amazonasbecken entdeckt eine Expedition unter der Leitung des umstrittenen Professor Challenger einen mächtigen erloschenen Vulkan, in dessen Krater sich ein Biotop aus der Urzeit erhalten hat. Abenteuern mit Dinosauriern, Affenmenschen und Steinzeit-Stämmen kann sie am Ende knapp entkommen.

James Branch Cabell

Jürgen (1919)

Jürgen ist der bekannteste Roman aus dem 21 Teile umfassenden Zyklus „The Biography of the Life of Manuel“, der vom Aufstieg des Schweinehirten Manuel zum Grafen des mittelalterlichen fiktiven Poictesme, seiner postumen Apotheose und seinen Nachfahren in Virginia erzählt. - Jürgen erlebt auf der Suche nach seiner verschwundenen Frau eine fantastische Odyssee unter Anleutung Koshcheis, des „schwarzen Herrn“.

Louis Couperus

Das schwebende Schachbrett (1922)

Die Zeit der Wunder und Abenteuer scheint für die Ritter der Tafelrunde vorbei zu sein. Merlin inszeniert noch einmal ein Wunder, indem er ein schwebendes Schachbrett herbeifliegen und wieder verschwinden lässt. Noch einmal zieht Gawain aus, erlebt seine Abenteuer als glanzlose Wiederholungen: die Zeit der Wunder ist endgültig vorbei.

Eric R. Eddison

Der Wurm Ouroboros (1922)

Die Handlung spielt auf dem wider alle Fakten bewohnten Merkur. Lord Juss will seinen Bruder, den Fürsten von Demonland, aus der Verbannung auf einen mythischen Berg retten. Der Gegenspieler wird zu einem erneuten Fluch gezwungen, der seine Existenz beendet. Damit aber ist das Gleichgewicht der Kräfte so sehr gestört, dass die Fürsten von Demonland die Gnade erbitten, die gesamte Geschichte von neuem beginnen zu lassen.

Lord Dunsany

Die Königstochter aus Elfenland

(1924)

Weil die Untertanen von einem magischen Herrscher regiert werden wollen, zieht Prinz Alveric aus, die Tochter des Elfenkönigs zur Frau zu gewinnen. Als beider Sohn Orion drei Jahre alt wird, ruft sie der Elfenkönig zurück. Alverics verzweifelte Suche wird nach zwölf Jahren belohnt.

Abraham Merritt

Das Schiff der Ischtar (1926)

Der Archäologe John Kenton wird durch die Magie eines diamantenen Schiffsmodells der Ischtar in die Vergangenheit versetzt. Er schlägt sich auf Ischtars Seite in ihrem Kampf mit dem Totengott Nergal.

H. P. Lovecraft

Die Traumfahrt zum unbekanntem Kadath (1936)

Randolph Carter begibt sich auf die Suche nach der Stadt seiner Sehnsucht. Am Ende wacht er schreiend aus einem Traum auf - aber „gewaltige Unendlichkeiten entfernt, hinter dem Tor des Tieferen Schlummers und dem Verwunschenen Wald und den Gartenländern und der Cerenäischen See und den Zwielichtregionen von Iquanok schritt brütend das kriechende Chaos Nyarlathotep in das Onyxschloss oben auf dem unbekanntem Kadath in der kalten Öde“. - Was Lovecraft an Ideen in einem Absatz unterbringt, reicht anderen für ganze Romanzyklen.

Evangeline Walton

Die vier Zweige des Mabinogi

(1936/1971/1974)

Mabinogi ist der Titel einer Sammlung walisisch-kymrischer Sagen. Evangeline Walton hat sie in rhythmischer Prosa neu erzählt. „Ein gigantisches, farbenreiches, hinreißendes Märchenfresko.“ (Frederik Hetmann)

John R. R. Tolkien

Der kleine Hobbit (1937)

Tolkien verarbeitete den Stoff des altenglischen Beowulf-Epos für sein Jugendbuch. Der Hobbit Bilbo Beutlin stößt bei seinen Abenteuern auf einen magischen Ring, den er später seinem Enkel Frodo vermacht. Noch ist nicht bekannt, dass an diesem Ring das Schicksal von Mitteleuropa hängt.

T. H. White

Der König auf Camelot

(4 Bände, 1938/1939/1940/1958)

Das Buch Merlin (1979)

White erzählt die Geschichte von König Artus und den Rittern der Tafelrunde witzig, ironisch, elegant als großangelegte Utopie einer friedlichen und gerechten Welt. Die Treulosigkeit Guineveres, der Verrat Lancelots, der Usurpator Mordred lassen Artus' Reich und seine Idee in Ausbrüchen von kriegerischer Gewalt untergehen. - Der Schlussteil wurde als so düster empfunden, dass er erst postum veröffentlicht wurde.

Mervyn Peake

Gormenghast (1946/1950/1959)

Die Trilogie erzählt in dichtem atmosphärischem Stil von der Identitätsfindung des 77. Grafen von Gormenghast, Titus. Gormenghast lebt in stark ritualisierten Formen. In dieser Welt versucht der skrupellose Emporkömmling Steerpike, die Macht zu gewinnen. Titus setzt sich durch, befreit sich erst aus der Welt der Grafschaft, dann aus seiner Sozialwelt und gewinnt - seine Freiheit und eine ungewisse Zukunft.

Fletcher Pratt

Die Einhornquelle (1948)

Die Einhornquelle bringt jedem, der aus ihr trinkt, den inneren Frieden. Argimenes findet sie und muss die Erfahrung machen, dass diese Art des Friedens nicht zur Lebensweise seiner Welt passt. Der Preis, den er zahlen muss, ist zu hoch.

Clive Staples Lewis

Der Narnia-Zyklus

(7 Bände, 1950 - 1956)

In den einzelnen Romanen dieser Reihe werden die jugendlichen Helden von der Erde auf die Welt Narnia versetzt, um dort verschiedene Abenteuer zu erleben. - Die Jugendbuchreihe von Lewis gehört in Großbritannien zu den Klassikern.

Jack Vance

Die sterbende Erde (1950)

Die Erde steht am Ende ihres Lebenszyklus. Die Sonne leuchtet bereits dunkelrot und droht jederzeit zu verlöschen. Der Planet hat sich in eine riesige Nekropole verwandelt, in der nur noch wenige tausend Menschen in kleinen Gruppen oder einzeln als Magier in gewaltigen Schlössern leben. Die Grenzen zwischen Leben, Tod und Untod sind fließend. - Sechs einzelne Erzählungen widmen sich jeweils einem Schicksal.

John R. R. Tolkien

Der Herr der Ringe (1954/55)

Mit großer Detailfreude arbeitete Tolkien seine Welt Mitteleuropa aus. - Sauron, der Diener Morgoths, schuf den Einen Ring, der die Welt des Dritten Zeitalters bedroht. Frodo, der Erbe des Ringfinders Bilbo, bricht auf, um den Ring und damit auch die Macht des Bösen zu brechen.

Poul Anderson

Das zerbrochene Schwert (1954)

Als Kind wurde Skafloc von den Elfen geraubt. Als Mitgift haben ihm die Asen Tyrfring, das zerbrochene Schwert Lokis, mitgegeben. Der Roman erzählt das Ragnarök, den Untergang der nordischen Götterwelt, und den Sieg des Christentums über den heidnischen Glauben nach Motiven der Edda.

Michael Moorcock

Elric von Melniboné (seit 1961)

Mit Elric schuf Moorcock den ersten gebrochenen, selbstzweifelnden Helden der Fantasy-Literatur, einen „Byronischen Helden-Schurken“ und Anti-Conan. Elric ist ein schwächlicher Albino, der in geheimer Symbiose mit seinem Schwert Stormbringer lebt, das die Seelen seiner Opfer trinkt. Als Herrscher eines zehntausend Jahre alten Zauberreiches muss er seine Herrschaft sichern. - Moorcock schrieb eine Reihe weiterer Zyklen und verknüpfte zunehmend seine Heldenfiguren zu Inkarnationen des „Eternal Champion“.

Peter S. Beagle

Das letzte Einhorn (1968)

Das letzte Einhorn ist auf der Suche nach seinen verschwundenen Artgenossen. Mit Hilfe des unfähigen Magiers Schmendrick kann es sie aus der Gefangenschaft des Roten Stiers des Königs Haggard befreien.

Ursula K. LeGuin

Erdsee-Trilogie (1968 - 1972)

Der magisch talentierte Ziegenhirt Ged entwickelt sich zum weisen Magier von Erdsee: Er beschwört einen Schatten aus der Unterwelt, den er als Verkörperung seines dunklen Selbst akzeptieren muss. - Auf der Suche nach dem Ring von Erreth-Akbé muss er der Priesterin Tenar beistehen. - Mit dem Prinzen Arren besiegt er den Zauberer Cob. - Am Ende steht die gerechte Herrschaft Arrens über Erdsee mit Ged als seinem Berater.

Alan Garner

Rotverschiebung (1970)

Drei geschichtliche Ereignisse stehen in untergründiger Verbindung zueinander: die Zerstörung eines Dorfs durch römische Legionäre; ein Massaker unter Puritanern in demselben Dorf durch irisch-katholische Truppen; eine Liebesgeschichte in der Gegenwart.

Michael Moorcock

Gloriana (1977)

Im Stil eines viktorianischen Romans erzählt der als Autor leider sträflich unterschätzte Moorcock die „Faerie Queene“ von Edmond Spenser als dekadent-farbenprächtiges Abenteuer.

Aktuelle Romane

Es gibt einen fließenden Übergang zum eigenen, ausgebildeten Genre Fantasy in den 60er und 70er Jahren. Daher könnten manche der voranstehenden Titel auch hier ihren Platz finden. Die Titel der moderneren Fantasy-Literatur lassen sich in verschiedene Unterkategorien einordnen, die sich im Laufe der Jahre als Abgrenzungsversuche herausgebildet haben, z. B. Juvenile Fantasy, High Fantasy, Dark Fantasy, Sword & Sorcery. Die Kategorisierung ist allerdings nicht literaturwissenschaftlich autorisiert und kann nur als ganz grobe Orientierung innerhalb des Genres dienen.

Hans Bemann

Stein und Flöte

Und das ist noch nicht alles

Goldmann Taschenbuch Verlag, München 2000, 832 S., DM 20,-/ATS 146,-/€ 10,23

Lauschers Leben wird in diesem Märchen-Roman von drei Frauen entscheidend beeinflusst: Gisa verleitet ihn zu einem ungerechten Urteil gegen den rechtmäßigen Herrscher; er erledigt drei Aufträge für das Falkenmädchen Narzia und wird in einen Faun verwandelt; Arnilukka erlöst ihn am Ende. (High Fantasy)

Marion Zimmer Bradley

Die Nebel von Avalon

Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt/Main 20. Aufl. 1997, o. S., DM 19,90/ATS 145,-/€ 10,17

Diese weitere Neugestaltung des Stoffes um Artus, Merlin und die Ritter der Tafelrunde erzählt ihn als Epochenwende. Der Konflikt zwischen altem Glauben und Christentum, zwischen Mythos und Religion, zwischen Zauberei und Realität wird aus der Sicht von Morgaine und Viviane erzählt. (High Fantasy)

Gillian Bradshaw

Der Falke des Lichts

Ullstein Taschenbuch Verlag, Berlin 2001, 352 S., DM 15,90/ATS 116,-/€ 8,13

Das Königreich des Sommers

Econ Taschenbuch Verlag, München 1998, 331 S., DM 14,90/ATS 116,-/€ 7,62

Die Krone von Camelot

Econ Taschenbuch Verlag, München 1998, 416 S., DM 16,90/ATS 123,-/€ 8,64

Im Mittelpunkt dieser Bearbeitung des Artus-Stoffes steht Gawain, der Neffe des Artus und Sohn der dunklen Zauberin Morgas. Durch seine Abstammung hat Gawain Teil an den dunklen und den hellen Mächten. Die Trilogie erzählt Gründung, Machtfülle und Untergang der Utopie von Camelot. (High Fantasy)

Joy Chant

Roter Mond und Schwarzer Berg

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 2001, 348 S., DM 35,50/ATS 259,-/€ 18,15
Der Lord of the Black Mountain bedroht die Anderswelt. Drei Kinder werden beschworen, die jeweils eine feste Rolle im großangelegten Kampf gegen den dunklen Lord spielen. - Chant verbindet in ihrem vielgelobten Roman geschickt Erzählmuster von Lewis und Tolkien. (Juvenile Fantasy)

Michael DeLarrabeiti

Die Borribles (3 Bde.)

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 2001, zus. 1172 S., DM 50,-/ATS 365,-/€ 25,56

Straßenkinder verlieren nach einiger Zeit jede Verbindung zur Normalität. Sie werden zu Borribles in einer anderen, neuen Welt, die in der modernen Welt existiert. - Die Handlung setzt ein, als ein Rumbel auf dem Territorium der Borribles auftaucht. Der Konflikt eskaliert, als der fanatische Inspektor Sussworth die Borribles zu jagen beginnt. (Juvenile Fantasy/Urban Fantasy)

Stephen Donaldson

Die Chroniken von Thomas Covenant

Bd. 1: Der Fluch des Verräters

Bd. 2: Der siebte Kreis des Wissens

Bd. 3: Die letzte Walstatt

Bd. 4: Das verwundete Land

Bd. 6: Der Ring der Kraft

alle Bände bei: Droemer Knauer Verlag, München 1998/1999, ca. 700 - 800 S., DM 16,90 - 19,90/ATS 123,- - 145,-/€ 8,64 - 10,17

Der Schriftsteller Thomas Covenant ist unheilbar an Lepra erkrankt; seine Krankheit ist zugleich eine Metapher für seine psychische Verfassung. Er wird in eine andere Welt versetzt, die sich gegen Lord Foul, die Verkörperung des Bösen, zum Kampf rüstet. Covenants Ehrengeld erweist sich dort als magisches Objekt; weil ihm zwei Finger amputiert wurden, gilt er als Verkörperung des mythischen Helden Berek Halbhand. Seine Abenteuer sind zugleich Stationen der Selbsterkenntnis, an deren Ende er Foul besiegen kann. - Aufgrund des Erfolges verfasste Donaldson eine weitere Trilogie um seine Figur. (High Fantasy)

David Eddings

Die Belgariad-Saga

Bd. 1: Kind der Prophezeiung

Bd. 2: Zauber der Schlange

Bd. 3: Spiel der Magier

Bd. 4: Turm der Hexer

Bd. 5: Duell der Zauberer

Bd. 6: Belgarath der Zauberer (mit Leigh

Eddings)

alle Bände: Bastei Lübbe Verlag, Bergisch Gladbach 1993 - 2001, o. S., DM 9,90 - 19,90/ATS 72,- - 145,-/€ 6,59 - 10,17

Die Belgariad-Saga sowie deren Nachfolger, die Malloreon Saga, ist ein spannendes und vor allem mitreißendes Epos über den Kampf zwischen Gut und Böse in einem klassischen Fantasy-Land mit Tolkien-ähnlicher Tiefe. Dabei legt Eddings viel Wert auf die Charaktere und deren Beziehungen und Aktionen untereinander. Das sowie sein unbeschwerter und sehr humorvoller Erzählstil geben den Büchern Dichte und Lebendigkeit. (High Fantasy)

Michael Ende

Die unendliche Geschichte

Bertelsmann Verlag, München 2001, 432 S., DM 17,-/ATS 124,-/€ 8,69
In einem Antiquariat findet Bastian Balthasar Bux ein faszinierendes Buch: „Die unendliche Geschichte“. Das Reich der Kindlichen Kaiserin ist in Gefahr, vom Nichts verschlungen zu werden. Bastian gerät in das Buch hinein und muss Phantasien retten. (Juvenile Fantasy)

Tankred Dorst

Merlin oder Das wüste Land

Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main 1985, 830 S., DM 18,80/ATS 130,-/€ 9,61

Der Teufel zeugt Merlin, um die Menschen zum Bösen zu bekehren. Merlin rebellierte dagegen, indem er die Tafelrunde ins Leben ruft. - Dorsts als Welttheater angelegte Dramatisierung des Artus-Stoffes gehört zu den bedeutendsten und kühnsten Dramen der neueren deutschen Literatur. (Hochliteratur mit Versatzstücken von Fantasy)

Neil Gaiman

Niemalsland

Heyne Taschenbuch Verlag, München 1998, 365 S., DM 14,90/ATS 109,-/€ 7,62

In den Alltag von Richard Mayhew bricht plötzlich das vor Killern fliehende Mädchen Door. Mayhew hilft ihr und lernt so eine verborgene Welt innerhalb Londons kennen, in der es Engel wie Islington gibt und mittelalterliche Gerichtshöfe, die in der Untergrundbahn tagen. (Urban Fantasy, eine besondere britische Spezialität)

Wolfgang Hohlbein

Hagen von Tronje

Ein Nibelungen-Roman

Heyne Taschenbuch Verlag, München 1997, 509 S., DM 17,90/ATS 131,-/€ 9,15

Der fleißigste Autor der Gegenwart erzählt in diesem engagierten Buch den Stoff des Nibelungenliedes neu mit der kontroversen und vielschichtigen Figur des Hagen von Tronje im Zentrum. (High Fantasy)

Wolfgang und Heike Hohlbein

Märchenmond

Eine phantastische Geschichte

Ueberreuter Verlag, Wien 1983, 394 S., DM 39,80/ATS 291,-/€ 20,35

Kim gelangt in das magische Reich Märchenmond, um seiner kranken Schwester Rebekka zu helfen. Ein Entscheidungskampf steht dort unmittelbar bevor. Mit der Zukunft von Märchenmond ist auch ihrer beider Schicksal verknüpft. (Juvenile Fantasy)

Hanns Kneifel

Die Ritter von Avalon

Bastei Lübbe Taschenbuch Verlag, Bergisch Gladbach 2001, 590 S., DM 16,90/ATS 123,-/€ 8,64

Kneifel erzählt die Artusgeschichte als historische Erzählung eines gefangenen Kreuzritters für Saladin. Die Beschwörung des Ritterethos hält Troncas in der Gunst des Sultans. Aber der Kampf um die Stadt Akkon zerstört das strahlende Ideal des miles christianus. (Enthält Versatzstücke von Fantasy)

Hanns Kneifel

Telegonos. Sohn der Liebe

Bastei Lübbe Taschenbuch Verlag, Bergisch Gladbach 1998, 764 S., DM 24,90/ATS 182,-/€ 12,73

Die Telegonie behandelt die Erlebnisse des Sohnes von Odysseus und Kirke. Kneifel gestaltet die Geschichte von Identitätsfindung und Vatersuche des jungen Telegonos in einer Welt vor dem Anbruch des dunklen Zeitalters als mythische und historische Geschichte. (Mythenneuerzählung an der Schnittstelle zwischen Fantasy und mythischem Roman)

Michael Köhlmeier

Telemach

Piper Taschenbuch Verlag, München 1998, 484 S., DM 14,-/ATS 102,-/€ 7,16

Kalypso

Piper Taschenbuch Verlag, München 1999, 441 S., DM 19,90/ATS 145,-/€ 10,17

Beginn einer Romanreihe, die die Odyssee neuerzählt. - Köhlmeier verlagert die Handlung in eine archaisierte Gegenwart. Da die Freier immer drängender Penelope umlagern, macht sich Telemach im Auftrag der Pallas Athene auf, seinen Vater Odysseus zu suchen. Vom Wunsch der Götter, die Menschen zu kontrollieren, emanzipiert er sich. - Odysseus befindet sich in der Zwischenzeit auf der Insel der Kalypso. (Hochliteratur mit Versatzstücken von Fantasy in die moderne Welt hinversetzt)

Steven Lawhead

Pendragon-Saga

Taliesin. Sänger und Seher

Merlin. Magier und Krieger

Artus. Der legendäre König

Pendragon. Artus auf dem Weg zum heiligen Gral

alle Bände: Piper Taschenbuch Verlag, München 1998/2000, 484 - 575 S., DM 12,- - 19,90/ATS 88,- - 145,-/€ 6,14 - 10,17

Lawheads originelle Version verbindet die Geschichte von Artus, Merlin und den Rittern der Tafelrunde mit den Mythen um Platons Insel Atlantis und einer Reihe weiterer Stoffkreise. - Aufgrund der Warnung vor der nahen Katastrophe flieht Taliesin aus Atlantis. Sein Sohn Merlin gibt sein Königreich in Britannien auf, nachdem seine Geliebte ermordet wurde, und zieht sich in die Wälder zurück, wo er ein Kind vor dem Tod rettet. Es handelt sich um Artus, dessen Lebensgeschichte die bekannten Handlungselemente enthält, aber auch um neue Episoden vermehrt ist. (High Fantasy)

Patricia McKillip

Erdzauber-Trilogie

Bd. 1: Die Schule der Rätselmeister

Bd. 2: Die Erbin von Wasser und Feuer

(vergriffen)

Bd. 3: Harfner im Wind

Goldmann Taschenbuch Verlag, München 1997, 251/308 S., DM 14,90/16,90/ATS 109,-/123,-/€ 7,62/8,64

Morgon, der König von Hed, trägt drei Sterne auf seiner Stirn, mit denen das Rätsel seiner Identität verbunden ist. Nach seiner Ausbildung zum Rätselmeister begibt er sich auf seine Queste. Am Ende muss er den Harfner des Erhabenen töten, um dessen Stelle einzunehmen und ein neues Zeitalter beginnen zu lassen. (High Fantasy)

Walter Moers

Die 13 1/2 Leben des Käpt'n Blaubär

Goldmann Taschenbuch Verlag, München 2001, 702 S., DM 25,-/ATS 183,-/€ 12,78

Käpt'n Blaubär erzählt die Hälfte seiner Lebensgeschichte. Begegnungen mit Zwergpiraten, Klambautergeistern, der Waldspinne, einem heimtückischen Stollentroll und einer Berghutze begleiten seinen Lebensweg, der ihn in die süße Wüste, die Finsterberge, Atlantis - kurz: durch ganz Zamonien führt. - Moers erzählt eine von Ideen übersprudelnde Queste, die nicht für ein Kinderbuch gehalten werden sollte. (High Fantasy)

Walter Moers

Ensel und Krete. Ein Märchen aus Zamonien

Eichborn Verlag, Frankfurt/Main 2000, 254 S., DM 39,80/ATS 291,-/€ 20,35

Hildegund von Mythenmetz ist der Dichter des Märchens, das die Geschichte von Hänsel und Gretel ins Zamonische transponiert. Walter Moers hat sie übersetzt und mit erklärenden Anmerkungen versehen und ihr für Nichtzamonier glücklicherweise eine Biografie des Autors beigegeben. Entstanden ist so eine raffinierte Geschichte, deren Kunstfertigkeit am romantischen Erzählen anknüpft. (Im Stil von Märchenzyklen der Romantik mit Versatzstücken von Fantasy)

Philip Pullman

Der Goldene Kompass

Heyne Taschenbuch Verlag, München 2001, o. S., DM 12,-/ATS 88,-/€ 7,-

Das Magische Messer

Heyne Taschenbuch Verlag, München 2001, o. S., DM 12,-/ATS 88,-/€ 7,-

Das Bernstein-Teleskop

Carlsen Verlag, Hamburg 1999, 384 S., DM 39,90/ATS 291,-/€ 20,38

Pullmans Trilogie ist eine komplexe und vielschichtige Fantasy-Geschichte, welche die klassischen Genre-Grenzen überschreitet und sich bei den verschiedensten anderen Genres wie Crime, Science Fiction, historischer Roman und sogar Philosophie bedient. Wie eine Lawine breitet sich die Geschichte durch viele verschiedene Welten aus. Es gelingt Pullman, die spannende, amüsant und liebevoll erzählte Fantasy-Geschichte des ersten Bandes im weiteren Verlauf bis zu einem fulminanten, weltbewegenden Epos auszubauen. (Juvenile Fantasy)

Fantasyzyklen

Wenn ein Autor schon eine ganze Welt mit allen Facetten entwirft, möchte er sie auch nach allen Regeln der Kunst ausnutzen. Fantasy tendiert daher seit ihrer Entstehung als Genre und ihrer allmählichen Loslösung vom Stoffinventar der Sagen und Märchen zu opulenten Zyklen, die teils von einem Autor, teils von mehreren Autoren verfasst wurden.

Neil Gaiman und verschiedene Zeichner

Sandman (seit 1988)

Bd. 1: Präludium/Notturmo (1988/89)

Bd. 2: Passagiere (1988/89)

Bd. 3: Traumland (1990) u. a.

Band 1 - 13 erschienen bei Feest Verlag, Stuttgart 1992 - 1999 und Tilsner Verlag, Bad Tölz 2000 - 2001, ca. 56 - 130 S., DM 16,80 - 59,90/ATS 125,- - 539,-/€ 8,59 - 30,58

Okkultistische Konkurrenten von Aleister Crowley beschwören bei einer Séance 1916 statt des Todes den Sandmann, den Herrn der Träume. Weil sie ihn gefangen nehmen, stören sie die Ordnung des Universums. Nach siebzig Jahren kommt der Sandmann frei; er muss seine Insignien wiederfinden, sein Reich neu ordnen und Usurpatoren verjagen. Das ist der Ausgangspunkt für eine Vielzahl von Erzählungen, die teils lose miteinander verbunden, teils auseinander entwickelt sind. - Neil Gaiman ist Autor der Geschichten, die von verschiedenen Zeichnern stilistisch vielfältig und komplex realisiert wurden. Ein Meilenstein der Comicliteratur.

Wolfgang Hohlbein

Enwor-Zyklus

Der wandernde Wald (1982), Der Stein der

Macht (1982), Das schwarze Schiff (1984),

Die Rückkehr der Götter (1987) u. a.;

bislang 11 Bde.

Band 1 - 11 erschienen bei Goldmann Taschenbuch Verlag, München 2001, ca. 280 - 450 S., DM 15,- - 17,-/ATS 110,- - 124,-/€ 7,67 - 8,69

In einer fernen Zukunft wird die Erde von Menschen und einer intelligenten Echsenpezies bewohnt. Magie und die Überbleibsel der technischen Zivilisation sowie die verschiedenen politischen Konstellationen sorgen für eine Vielfalt von Rätseln und Entscheidungen, auf die der Krieger Skar und seine Begleiter stoßen. - Seit 1982 erscheinen immer wieder weitere Romane dieser Serie. (Fantasy mit Science Fiction-Elementen)

Stephen King

Der dunkle Turm

Schwarz (1988), Drei (1989), Tot (1992),

Glas (1997)

Heyne Taschenbuch Verlag, München 1997 - 2000, 284 - 893 S.,

DM 15,55 - 18,90/ATS 114,- - 138,-/€ 7,62 - 9,66

In unregelmäßigen Abständen erweitert King seinen Dark Tower-Zyklus. Ausgangspunkt ist ein Gedicht von Robert Browning („Herr Roland kam zum dunklen Turm“), aus dessen Motiven Personal und Handlung entwickelt sind. - Roland, der letzte Revolvermann, durchquert eine hoch technisierte feudal geordnete Welt, die im Verfall begriffen ist, auf der Suche nach dem Dunklen Turm. (Dark Fantasy mit Science Fiction-Elementen)

George R. R. Martin

Das Lied von Eis und Feuer

(seit 1996)

Die Herren von Winterfell/

Das Erbe von Winterfell (1998 - 2000)

Der Thron der Sieben Königreiche/

Die Saat des Goldenen Löwen (1998 - 2000)

Band 1 - 4 bei Goldmann Taschenbuch Verlag, München 1997 - 2000,
542 - 605 S., DM 22,- - 24,-/ATS 161,- - 175,-/€ 11,25 - 12,27

Martins umfassendes und komplexes Fantasy-Epos ist auf acht Teile konzipiert. Die Welt der sieben Königreiche, in der Winter und Sommer jahrelang andauern, ist Schauplatz der Handlung. Sie beginnt damit, dass die Machtbalance zwischen den mächtigen Adelsfamilien durch einen Königsmord nachhaltig gestört wird. Ausweitung und Erklärung des Konflikts bestimmen die Geschichte. (Das Beste der High Fantasy)

Terry Pratchett

Die Scheibenwelt

erster Band: Die Farben der Magie (1983),
zuletzt erschienene deutsche Ausgabe:

Die volle Wahrheit (2001)

Heyne Taschenbuch Verlag, München 1989 - 2001 und Goldmann
Taschenbuch Verlag, München 1993 - 2001, ca. 270 - 420 S.,
DM 12,- - 20,-/ATS 88,- - 140,-/€ 6,14 - 10,23

In bislang über 25 Bänden gestaltete Terry Pratchett die Scheibenwelt, die auf dem Rücken von fünf Elefanten ruht, die wiederum auf dem Panzer der Schildkröte Groß-Atuan stehen, die sich durch das Universum bewegt. Der Zyklus begann als Fantasy-Parodie. Pratchett machte seine Geschichten zunehmend vielschichtiger; immer mehr zeitgenössische Entwicklungen beschäftigten auch die Bewohner von Ankh-Morpork, der bedeutendsten Stadt der Scheibenwelt - bis zur Frage einer politisch korrekten Behandlung von Untoten; Humor und Leichtigkeit aber blieben erhalten. (Satirische Fantasy mit aktuellen Anteilen)

Joanne K. Rowling

Harry Potter und der Stein der Weisen (1997)

Harry Potter und die Kammer des Schreckens (1998)

Harry Potter und der Gefangene von Askaban (1999)

Harry Potter und der Feuerkelch (2000)

Carlsen Verlag, Hamburg 1998 - 2000, 335 - 766 S., DM 28,- - 44,-/
ATS 204,- - 321,-/€ 14,32 - 22,50

Auf sieben Bände angelegter Zyklus, der die Ausbildung Harry Potters zum Zauberer erzählt, die, soweit bislang zu erschließen, parallel zu einer Auseinandersetzung mit dem bösen Zauberer Valdemort verläuft. Mehr ist dazu nicht zu sagen, da alle Welt zu Recht die Abenteuer Harry Potters mit Spannung und Teilnahme verfolgt. (Jugendliche Fantasy)

Das schwarze Auge

Heyne Taschenbuch Verlag, München 1995 - 2001, ca. 350 - 500 S.,
DM 10,- - 15,55/ATS 73,- - 109,-/€ 5,11 - 7,95

Das größte deutschsprachige Fantasy-Rollenspiel, zu dem seit Ende der achtziger Jahre in verschiedenen Verlagen Romane und Erzählungen von Ulrich Kiesow, Karl-Heinz Witzko, Hadmar von

Wieser, Barbara Büchner, Hans Joachim Alpers u. a. erschienen sind.

Robert Silverberg (Hrsg.)

Der siebte Schrein

Heyne Taschenbuch Verlag, München 2000, 447 S., DM 16,90/ATS 123,-/
€ 8,64

Für Einsteiger: Silverberg brachte einige der derzeit profiliertesten Fantasy-Autoren dazu, je eine Erzählung aus ihren verschiedenen Zyklen zu einer Anthologie beizusteuern. Stephen King, Tad Williams, Terry Pratchett, George R. R. Martin und andere folgten seiner Aufforderung. Der Band enthält auch eine kurze Skizze des jeweiligen Zyklus.

Dark Fantasy/Sword & Sorcery

Einige Titel dieser Kategorien gelten als tendenziös und teilweise gewaltverharmlosend und frauenverachtend. Aufgrund ihres Bekanntheitsgrades und aus Gründen der Vollständigkeit nennen wir diese Titel trotzdem.

Robert E. Howard u. a.

Conan the Conqueror

(erste Geschichte 1932: The Phoenix on the Sword), seither über 50 Bände erschienen

Bände 13, 14, und 50 - 53 bei Heyne Taschenbuch Verlag, München
1998 - 2000, ca. 260 S., DM 12,90/ATS 94,-/€ 6,60

Howard schuf den archetypischen Helden der Sword & Sorcery, den Barbaren Conan, der sich im hyborischen Zeitalter in den zivilisierteren Ländern des Südens als Söldner und in vergleichbaren Berufen durchschlägt und schließlich als Usurpator den Königsthron von Aquilonien besteigt. - Howards Figur wurde in den 1960er Jahren neu entdeckt und zunächst von Lyon Sprague de Camp und Lin Carter, dann von anderen Autoren weitergeführt. (Sword & Sorcery)

Hugh Walker

Dragon. Söhne von Atlantis

(1973 - 74) (Neudruck 1999/2000)

Dragon. Krieger des Namenlosen

Dragon. Das Geistermeer von Oros

beide Bände bei: Pabel-Moewig Verlag, Rastatt Oktober 2001, 224 S.,
DM 16,80/17,21/ATS 123,- - 126,-/€ 8,59 - 8,80

Mit dieser ersten deutschen Fantasy-Serie wurde das Genre popularisiert. Sie setzte mit dem Untergang von Atlantis ein. Der Protagonist Dragon überlebt in Tiefschlaf versetzt die Katastrophe und erwacht in einer Welt, deren Entwicklungsstand dem der frühen Hochkulturen entspricht. Mit einer Handvoll Gefährten sucht Dragon weitere Überlebende. (Sword & Sorcery)

Hugh Walker

Die Welt des Spielers

HJB Verlag & Shop, Neuwied 1996, 368 S., DM 29,80/ATS ca. 210,-/
€ 15,24

Erster Band der Trilogie um Magira. - Magira ist als ein Spiel entworfen. Als die Spieler beginnen wollen, findet sich plötzlich einer von ihnen als Teil des Spieles wieder. „Alles, was ich berichte, ist mir in meiner Fantasie leibhaftig widerfahren.“ (Sword & Sorcery)

Warhammer (seit 1989)

Jack Yeovil: Drachenfels (1989)

Bestien in Samt und Seide (1991)

Die untote Geneviève (1993)

David Ferring: Konrad-Trilogie
(1990 - 1993)

Brian Craig: Orpheo-Trilogie (1990/91)

Heyne Taschenbuch Verlag, München 1998 - 2001, 300 - 462 S.,
DM 12,90 - 17,90/ATS 94,- - 131,-/€ 6,60 - 9,15

Die Geschichte der „Warhammer“-Welt ist die Grundlage für eine Reihe von Romanen und Erzählungen verschiedener teils pseudonymer Autoren, die einzelne Episoden des immerwährenden Konflikts mit den Mächten des Chaos erzählen, versehen mit vielfältigen Anspielungen auf Film, Literatur, Kunst - der bedeutendste Dramatiker von Warhammer etwa heißt Detlef Sierck. Da die Fronten unklar sind, die Mächte des Chaos verdeckt agieren und die Verfallenheit an die dunklen Götter ein im Einzelfall langwieriger Prozess ist, sind die Figuren und die Handlungsabläufe vielschichtig und weit vom klassischen Gut-Böse-Schema entfernt. (Dark Fantasy)

SACHLITERATUR

Fantasy

Marcel Feige

Fantasy-Lexikon

Xena, Conan, Artus & der kleine Hobbit -

Mythen, Legenden und Sagen der Fantasy

Schwarzkopf & Schwarzkopf Verlag, Berlin 2000, 379 S., DM 29,80/
ATS 218,-/€ 15,24

Populär ausgerichtetes Lexikon, das sich an das große Publikum wendet. Zur ersten Information geeignet, aber mit einer Reihe von Flüchtigkeitsfehlern.

Hans-Edwin Friedrich

Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur

Ein Referat zur Forschung bis 1993

Niemeyer Verlag, Tübingen 1995, 493 S., DM 164,-/ATS 1197,-/€ 83,85

Hauptsächlich an Fachwissenschaftler gerichtete Darstellung. Sie bietet einen kritischen Überblick darüber, wie Science Fiction in der deutschsprachigen Fachwissenschaft, bei Amateurforschern und in der Publizistik diskutiert wurde. Enthält auch einen ausführlichen Abschnitt zur deutschen Fantasyforschung.

Martina Hübner

Das Fantasy-Rollenspiel - ein kreatives Medium zur Gewaltprävention?

Verlag Aktion Jugendschutz Bayern, München 1995, 84 S., DM 14,-/
ATS ca. 98,52/€ 7,16

Pädagogische, psychologische oder soziologische Untersuchungen zu kulturellen Phänomenen leiden oft darunter, dass in ihnen die fiktionalen Aspekte, die aber fundamental sind, nur unzureichend beleuchtet werden. - Hübner interessiert sich für Rollenspiele als sozialpädagogisches Mittel. Der Vorteil dieser Broschüre ist, dass die Rollenspieler nicht von vornherein als realitätsflüchtige Debile diffamiert, sondern ernst genommen werden und das Potential solcher Spiele deutlich wird.

Günter Lange/Wilhelm Steffens (Hg.)

Literarische und didaktische

Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur

Königshausen & Neumann Verlag, Würzburg 1993, 172 S., DM 38,-/ATS 277,-/€ 19,43

Von Fachdidaktikern erarbeiteter Sammelband. Die im Regelfall vernachlässigte einschlägige Kinder- und Jugendliteratur wird hier kenntnisreich bearbeitet.

Helmut Pesch

Fantasy

Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung

Erster Dt. Fantasy Club, Passau 3. Aufl. 1990, 292 S., DM 34,80/ATS 288,64/€ 17,79

Immer noch die einzige wissenschaftliche Gattungsgeschichte. Sie stellt den Gattungszusammenhang anhand der Frage nach der erzähltechnischen Begründung der erfundenen Welten dar, nimmt die lange Tradition der einzelgängerischen Texte ebenso in den Blick wie die Geburt der modernen Fantasy in den Puls der zwanziger Jahre des 20. Jahrhunderts.

Susanne Tschirner

Der Fantasy-Bildungsroman

Corian-Verlag, Meitingen 1989, 257 S., DM 69,-/ATS 504,-/€ 35,28

Moderne ambitionierte Fantasytexte stellen oftmals den Entwicklungsprozess eines Protagonisten in den Mittelpunkt. An einer ausgewählten Gruppe von Romanen stellt Tschirner diese Zusammenhänge dar.

Kult

Holger Jenrich (Hg.)

Freunde fürs Leben

Von Asterix bis Zorro: Gefährten, Helden, Kultfiguren

Klartext Verlag, Essen 1996, 213 S., DM 34,-/ATS 248,-/€ 17,38

Hier ist alles versammelt, was dem kundigen Medienkonsumenten in den letzten 50 Jahren Film-, TV- und Comicgeschichte an kultigen Heldenfiguren und berühmten Freunden begegnet ist. Amüsante und informative Texte über die Gefährten „unserer“ Kindheit.

Frank Schäfer (Hg.)

Kultbücher

Von „Schatzinsel“ bis „Poo's Corner“ - eine Auswahl

Schwarzkopf & Schwarzkopf Verlag, Berlin 2000, 280 S., DM 29,80/ATS 218,-/€ 15,79

Literatur-Empfehlung der etwas anderen Art. Quer durch die Genres beschreibt Schäfer, welche Bücher in den verschiedenen Szenen zwischen Satire, Science-Fiction aber auch z. B. Musik zum Kult geworden sind. Titel, die keinen Platz mehr gefunden haben, finden zumindest im Nachwort Erwähnung.

J. R. R. Tolkien

Humphrey Carpenter

J. R. R. Tolkien. Eine Biographie

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 2001, 323 S., DM 49,-/ATS 358,-/€ 25,-

Auch wenn Tolkiens fantastische Romane nichts Autobiografisches offenbaren, so sind doch wesentliche Teile seiner Persönlichkeit in die Geschichten eingeflossen und spiegeln vieles seiner Gedankenwelt wider. Carpenter versucht sich dem Schöpfer von Mittelmeer anzunähern, indem er private Niederschriften (u. a. Briefe und Tagebücher) zu Hilfe nimmt und diese in Bezug zu seinen Werken setzt.

W. G. Hammond/C. Scull

J. R. R. Tolkien – Der Künstler

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 1996, 207 S., DM 78,-/ATS 573,-/€ 40,-

Die Bibliothekare Hammond und Scull haben recherchiert und zusammengetragen – herausgekommen ist ein Buch, das eine andere Seite des Schriftstellers Tolkien zeigt. In zahlreichen Skizzen, Radierungen, Aquarellen und Tuschezeichnungen illustrierte der Maler Tolkien seine visuelle Vorstellung von der Welt, die er in seinen Büchern mit Worten zum Leben erweckt hat.

Helmut Pesch (Hg.)

John R. R. Tolkien – Der Mythenschöpfer

Corian Verlag, Meitingen 1984, 192 S., DM 49,-/ATS 358,-/€ 25,05

Der Band enthält einige Aufsätze, Materialien und eine ausführliche (mittlerweile natürlich nicht mehr aktuelle) Bibliografie zu Tolkien und seinem Werk. Preis- und empfehlenswert.

Gudrun Zahnweh

Heldenfiguren bei Tolkien

Die Hierarchie des Heldentums im „Silmarillion“ und im „Herrn der Ringe“

Erster Dt. Fantasy-Club, Passau 1989, 202 S., DM 29,80/ATS ca. 209,71/€ 15,24

Diese literaturwissenschaftliche Abhandlung beschäftigt sich mit den Heldenfiguren u. a. im Herrn der Ringe. Die Autorin setzt traditionelle Heldenmythen und Tolkiens Protagonisten in Verbindung, versucht stereotype Verhaltensmuster aufzudecken und untersucht die Funktionen der Figuren für den Handlungsverlauf.

„Der Herr der Ringe“

„Der Herr der Ringe“-Ausgaben

J. R. R. Tolkien

Der Herr der Ringe

A. d. Engl. v. Wolfgang Krege, mit ausklappbaren Falkarten
Klett-Cotta Verlag, 5. Aufl. Stuttgart 2001, 1347 S., 3 Bände im Schuber, DM 63,50/ATS 464,-/€ 32,50

Der Klassiker in der neuen Übersetzung von Wolfgang Krege. Die drei Bände – in der Gesamtausgabe im Schuber – sind auch einzeln erhältlich.

J. R. R. Tolkien

Der Herr der Ringe

Anhänge und Register

A. d. Engl. v. Wolfgang Krege

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 2000, 181 S., DM 22,50/ATS 21,30/€ 11,50

Ergänzend zum erzählenden Teil des „Herrn der Ringe“ dokumentiert dieser Band die Geschichte von Mittelmeer, berichtet von den einzelnen Völkern und verweist auf familiäre Verbindungen der Hobbits anhand von Ahnentafeln – dies alles macht Tolkiens Fantasien noch ein Stück lebendiger. Für jeden begeisterten Leser der Trilogie unverzichtbar.

J. R. R. Tolkien

Der Herr der Ringe (Auswahl)

Klett Leseheft mit Materialien

Klett Verlag, Stuttgart 2001, 158 S., DM 9,50/ATS 69,-/€ 4,86

Dieser Band enthält neben Anregungen für den Unterricht beispielhafte Kapitel aus „Der Herr der Ringe“. Überleitungen verbinden die einzelnen Segmente und stellen sie so in einen Gesamtzusammenhang. Ein ideales Unterrichtsmittel, um Schüler an Tolkiens Mittelmeer-Epos heranzuführen und eine Hilfe für Lehrer, den umfangreichen Stoff in den Unterricht einzubinden.

Literatur zu „Der Herr der Ringe“

Birgit Döffinger

Das Ende des Dritten Zeitalters

Tolkiens „Herr der Ringe“ zwischen Hochliteratur und populärem Fantasy-Roman

Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar
Bd. 23, Wetzlar August 1997, 148 S., DM 12,80/ATS/€ 6,50

Diplomarbeit mit inhaltlicher Interpretation, Figurencharakterisierung und formaler Interpretation, die eine Zuordnung der einzelnen Aspekte der Trilogie zu Hochliteratur bzw. Unterhaltungsliteratur vornimmt.

Wolfgang Krege

Handbuch der Weisen von Mittelmeer

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 1996, 228 S., DM 50,-/ATS 365,-/€ 25,50

Das Standardwerk zur Erforschung Mittelmeeres. Eine Zusammenstellung des Wissens der Weisen von Mittelmeer – enzyklopädisch geordnet, ergänzt durch zahlreiche Illustrationen, Karten und Schrifttafeln. Nützliche Informationen geben auch Kalender, Sprachtabellen und die vielen Geschichten und Vorgeschichten.

Andrew Murray

Das Tolkien Quizbuch

1200 Fragen und Antworten

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 1999, 169 S., DM 22,50/ATS 164,00/€ 11,50

Ein spannendes Ratebuch rund um den „Herrn der Ringe“. Für alle, die ihr Wissen über Tolkiens Welt bestätigt haben, es ergänzen oder erste Einblicke bekommen wollen.

Barbara Strachey

Frodos Reisen

Der Atlas zu J. R. R. Tolkiens

„Der Herr der Ringe“

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 1993, 111 S., DM 26,50/ATS 193,-/€ 13,50

Fünfzig detailreiche und übersichtliche Einzelkarten geben dem Leser die Möglichkeit, die abenteuerlichen Reisen Frodos und seiner Gefährten nachzuverfolgen – kurze Texte erläutern den jeweiligen Handlungsabschnitt.

Karen Wynn Fonstad

Historischer Atlas von Mittelerde

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart, 228 S., DM 50,-/ATS 365,-/€ 25,50

Die Entwicklungsgeschichte Mittelherdes wird in diesem umfangreichen Kartenwerk dargestellt und dokumentiert. Es finden sich physikalische, geologische und politische Übersichtskarten sowie Detailkarten wichtiger Regionen, Geländequerschnitte, Klima- und Vegetationszonen, Sprachen und Bevölkerungsverschiebungen.

Bücher zur Verfilmung

J. R. R. Tolkien

Der Herr der Ringe – Die Gefährten

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 2001, 526 S., DM 26,50/ATS 194,-/€ 13,50

Für alle diejenigen, die sich erst einmal an den ersten Band der Trilogie wagen wollen, gibt es „Die Gefährten“ auch als Einzelband.

Jude Fisher

Der Herr der Ringe – Die Gefährten

Das offizielle Begleitbuch

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 2001, 64 S., ca. DM 29,50/ATS 215,-/€ 15,-

Figuren, Orte, Landschaften aus Tolkiens Welt Mittelerde werden hier enzyklopädisch aufgeführt und kommentiert, ergänzt durch Fotos der Filmfiguren und Originalschauplätze.

Brian Sibley

Der Herr der Ringe – Das offizielle Filmbuch

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 2001, 120 S., ca. DM 29,50/ATS 215,-/€ 15,-

Das offizielle Filmbuch in der deutschen Übersetzung, das einen Blick hinter die Kulissen erlaubt und die Dreharbeiten dokumentiert. Mit Kommentaren des Regisseurs Peter Jackson und vielen Filmfotos.

Film

Herbert Gebr/Stephan Ott

Film-Design

Visual Effects für Kino und Fernsehen

Bastei Lübbe Verlag, Bergisch Gladbach 2000, 316 S., DM 29,90/ATS 218,-/€ 15,29

Nach einer Einführung zu „Visual Effects – made in Germany“ erfolgt eine Begriffsklärung und ein kurzer historischer Abriss. Zahlreiche Interviews mit Experten der einzelnen Produktionsabschnitte ermöglichen einen Blick hinter die Kulissen der High-Tech-Labore.

Rolf Giesen

Lexikon der Special Effects

Von den ersten Filmtricks bis zu den

Computeranimationen der Gegenwart

Lexikon Imprint Verlag, Berlin 2001, 384 S., DM 39,80/ATS 291,-/€ 20,35

Das nützliche Nachschlagewerk dokumentiert alphabetisch alle Techniken und Verfahren des konventionellen Trick- und Animationsfilms wie auch der digitalen Postproduktion und der Computeranimation. Außerdem werden die wichtigsten Spezialisten, Regisseure, Studios sowie filmgeschichtlich bedeutende Produktionen vorgestellt.

Knut Hickethier

Film- und Fernsehanalyse

Metzler Verlag, Stuttgart/Weimar 2000, 228 S., DM 26,80/ATS 196,-/€ 13,70

Guter Einstieg in die Film- und Fernsehanalyse. Bietet Kategorien der Beschreibung und Analyse von medialen Prozessen.

James Monaco

Film verstehen

Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia

Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek 2000, 699 S., DM 31,90/ATS 232,-/€ 16,31

Überarbeitete und erweiterte Neuausgabe des unbestrittenen Klassikers und Standardwerkes in Sachen Film.

Ronald M. Hahn/Volker Jansen

Das neue Lexikon des Fantasy-Films

Schwarzkopf & Schwarzkopf Verlag, Berlin 2001, 631 S., DM 49,80/ATS 364,-/€ 25,46

Aus kritischer Perspektive verfasstes erfrischend lesbares Lexikon. Die Autoren sind erfahrene alte Hasen und Insider, die umfassend informieren. Allerdings sind die Grundlagen ihrer kritischen Standpunkte mittlerweile revisionsbedürftig. Trotzdem: empfehlenswert.

Friedrich Nemann (Hg.)

Filmarchitektur

Von Metropolis bis Blade Runner

Prestel Verlag, München 1996, 224 S., DM 98,-/ATS 715,-/€ 50,11

Kulissenbau von den Anfängen des Films bis zu Produktionen heutiger Zeit gehört zu den wesentlichen Voraussetzungen für den Erfolg eines Films. Dieser anschauliche Bildband gibt Einblicke in die architektonischen Planungen und Durchführungen berühmter Filmausstattungen und verfolgt darüber hinaus wesentliche Kapitel der Filmgeschichte.

Rainer Rother (Hg.)

Sachlexikon Film

Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek 1997, 335 S., DM 29,90/ATS 218,-/€ 15,29

Von Abblende über Neorealismus bis Zwischentitel findet man alle wichtigen Stichwörter zu den unterschiedlichsten Aspekten von Film verständlich erklärt.

MEDIEN

Spiele

Reiner Knizia

Der Herr der Ringe

Franck-Kosmos, Stuttgart, ca. DM 62,-/ATS 436,20/€ 31,70 ab 12 Jahren, 2 - 5 Spieler, Spieldauer ca. 60 - 90 Min.

Ausgezeichnet mit dem Spiel des Jahres Sonderpreis 2001 „Literatur im Spiel“

Erweiterung: Herr der Ringe – Die Feinde
DM 34,95/ATS 246,-/€ 17,87

Peter Neugebauer

Der Herr der Ringe – Die Suche

Franck-Kosmos, Stuttgart, ca. DM 29,95/ATS 210,71/€ 15,31 Kartenspiel ab 10 Jahren, 2 Spieler, Spieldauer ca. 30 Min.

Der Herr der Ringe – Die Gefährten (Spiel zum Film)

Franck-Kosmos, Stuttgart, ca. DM 49,90/ATS 351,03/€ 25,51 ab 10 Jahren, 3 - 4 Spieler, Spieldauer ca. 60 Min.

Michael Stern/Keith Meyers

Der kleine Hobbit

Franck-Kosmos, Stuttgart, ca. DM 49,90/ATS 351,03/€ 25,51 ab 8 Jahren, 2 - 6 Spieler, Spieldauer ca. 60 Min.

Audio

Der Herr der Ringe – Sonderausgabe

Der HörVerlag, München 1995,
11 CDs, 756 Min., DM 278,-/ATS 2085,-/€ 142,-
16 MCs: DM 225,-/ATS 1699,-/€ 115,-

Das monumentale Hörspiel (Produktionskosten 750.000 DM) des SWF und WDR besteht aus 30 Folgen und hat eine Gesamtspielzeit von ca. 750 Min. Zahlreiche ausdrucksstarke Sprecher, beeindruckende Spezialeffekte und eine wundervolle musikalische Untermalung machen den „Herrn der Ringe“ zu einem einzigartigen Hörerlebnis.

Verfilmungen

Der Herr der Ringe

Regie: Ralph Bakshi

Warner, 128 Min.

FSK ab 12 Jahren

Das bildgewaltige Zeichentrickabenteuer von Regisseur Bakshi aus dem Jahr 1977 setzt der legendären Geschichte von Tolkien ein filmisches Denkmal. Schade nur, dass Bakshi lediglich einen kleinen Teil des „Herrn der Ringe“ umsetzte.

HELDENREIEN

STELLT EUCH VOR, WAS PASSIERT WENN...

GANDALF VON HARRY POTTER ZUM QUIDDICH AUFGEFORDERT WIRD

ARAGORN UND CONAN EINANDER BEGEGNEN

GALADRIEL MORGAINÉ AUF AVALON BESUCHT

FRODO MIT BASTIAN BALTHASAR BUX NACH PHANTASIEN REIST

Wie verstehen sie sich? Gibt es Gemeinsamkeiten? Finden sich Grundlagen für eine mögliche Freundschaft, die zu weiteren gemeinsamen Abenteuern führt? Oder treten sie in Konkurrenz zueinander?

Welche anderen Protagonisten könnten dazukommen, wer könnte mit wem in der Welt der Fantasy sympathisieren, welche Gruppenzusammenstellungen könnten sich ergeben?

Sucht euch einen Charakter aus „Der Herr der Ringe“ und eine oder mehrere Fantasy-Figuren eurer Wahl aus Literatur und/oder Film aus. Achtet bei euren Personenkonstellationen darauf, dass die Charaktereigenschaften, die den Figuren im Buch oder im Film zugeschrieben werden, zum Ausdruck kommen. Es sollte aus der jeweiligen Persönlichkeit heraus deutlich werden, warum die Figuren in einer bestimmten Weise handeln und sich verhalten. Dafür kann es hilfreich sein, zuerst ein Persönlichkeitsprofil der verschiedenen beteiligten Figuren zu erstellen und daran immer wieder zu überprüfen, ob sie im Verlauf eures Beitrags authentisch bleiben.

Die Beiträge sind in unterschiedlichen Formen denkbar: Es können Geschichten, Persönlichkeitsanalysen, Soziogramme, Comics, Reportagen, Interviews, Filme u. v. m. entstehen.

1. PREIS

Besuch bei einer Firma für Special Effects incl. Reise und Übernachtung für die Klasse

2. PREIS

Fantasyspiel-Workshop für die Klasse

3. PREIS

10 Tolkien-Pakete (Bücher, CDs, Spiele, Soundtrack etc.) für die Klasse

EINSENDUNGEN AN

Stiftung Lesen

„Der Herr der Ringe“

Fischtorplatz 23

55116 Mainz

oder an:

Claudia.Austermann@StiftungLesen.de

EINSENDESCHLUSS IST DER 31. MÄRZ 2002

Stiftung Lesen

Stiftung Lesen
Fischtorplatz 23
55116 Mainz

Tel.: 06131/28890-0
FAX: 06131/230333

www.StiftungLesen.de