

1 Einleitung

Als Jay Appleton 1975 sein wegweisendes Buch *The Experience of Landscape* (APPLETON 1975) über Landschaftsästhetik schrieb, zog er zur Untermauerung seiner Thesen zahlreiche Beispiele aus der Malerei und der Literatur hinzu. Dabei hebt er besonders die fantastischen Landschaften in J. R. R. Tolkiens Kinderbuch *The Hobbit* (1937; TOLKIEN 1999) hervor. Nach Appleton bewegen sich Tolkiens Landschaftsbeschreibungen durch ihre Übertreibungen am Rande der Glaubwürdigkeit. Dies werde jedoch ausgeglichen durch eine Landschaftssymbolik, die der Leser deutlich als zur realen Welt gehörend erkennt (APPLETON 1975). Ähnliche Landschaften wie in *The Hobbit* verwendet Tolkien auch in seinem großen Roman *The Lord of the Rings* (1954/55; TOLKIEN 1995), der ursprünglich als Nachfolger von *The Hobbit* konzipiert war (vgl. Kapitel 2.1.3). In diesem Werk wird ebenfalls eine abenteuerliche Reise durch einen fantastischen Kontinent geschildert. *The Lord of the Rings* ist eines der erfolgreichsten Bücher aller Zeiten (vgl. Kapitel 2.1.5). So war es nur eine Frage der Zeit, bis der Roman verfilmt wurde. In den Jahren 2001-2003 kamen die *LORD OF THE RINGS*-Filme als Trilogie in die Kinos und lösten weltweit Begeisterung aus (vgl. Kapitel 2.2.3). Die Geschichte um den Ring der Macht wurde dermaßen bekannt, dass sie Eingang in die politische Realität fand (BECKER 2003, Internetquelle).² Die Filme zeichnen

sich ebenfalls durch die wichtige Rolle der Landschaften aus, die in zahlreichen Außenaufnahmen präsentiert werden (vgl. SUTCLIFFE 2001, Internetquelle, VAHABZADEH 2001).

Auch wenn Landschaft und Raum im Kino zunächst nur virtuell existieren, ist die Untersuchung dieser Repräsentationen von großem Interesse: Im Film werden Orte bewusst konstruiert und dargestellt (AITKEN & ZONN 1994a), und Darstellung ist immer auch Ausdruck einer bestimmten Wahrnehmung und Ideologie und damit an sich schon betrachtenswert (HOPKINS 1994). Darüber hinaus beeinflussen visuelle Medien in unserer postmodernen Welt zunehmend unsere Wahrnehmung der Realität selbst (ebd.). „*Film and television act as maps for the everyday social-cultural and geopolitical imaginaries and realities of everyday life. [...] Distinctions between reality and representation, primary and secondary experiences, first-hand and second-hand observations change hands endlessly*“ (LUKINBEAL 2004). Vor dem Hintergrund dieser Erkenntnisse hat sich das wachsende, transdisziplinäre Gebiet der „*Cinematic Ge-*

im Internet, die George W. Bush mit dem Ring aus *THE LORD OF THE RINGS* am Finger zeigt (siehe BECKER 2003, Internetquelle). Die Bildunterschrift lautete: „Frodo hat versagt“. Offensichtlich muss man mit den Filmen gut vertraut sein, um diesen sarkastischen Witz zu verstehen. Das Phänomen der universellen Bekanntheit dieser Filme wird zur Zeit in einer internationalen Medienstudie, angesiedelt an der *University of Wales*, untersucht (ebd.).

² Als die USA im März 2003 den zweiten Irak-Krieg begannen, kursierte eine Fotomontage

ographies“ entwickelt.³ Der Einfluss von Filmen auf die Realität der Landschaftswahrnehmung zeigt sich speziell im Drehorte-Tourismus: Landschaften, die man aus Filmen kennt, werden besucht, um in ihnen die Filmlandschaft wiederzuerkennen (siehe MANTHEY 2001); Neuseeland, wo *THE LORD OF THE RINGS* gedreht wurde, wird von vielen Touristen als Middle-earth⁴, dem fantastischen Kontinent, in dem die Filmhandlung angesiedelt ist, gesehen werden (vgl. Kapitel 2.2.3).

Die Landschaftsrepräsentation in Malerei, Literatur und Fotografie ist schon länger Objekt der geografischen Forschung gewesen (HOPKINS 1994). Auch diese Medien veränderten schon den Blick der Menschen auf die sie umgebende Welt (BOURASSA 1991, GROH & GROH 1991), und die dort begründeten Traditionen wirken im Film fort: „Wie in der Malerei und in der Literatur gibt es auch im Film keine Landschaft, die zum ersten Mal angesehen wird. [...] Natur ist einem auswählenden Blick unterworfen, wird besetzt mit zusätzlicher Bedeutung, erliegt einem Prozeß der Stilisierung und symbolischen Überformung in merklichem Ausmaß. [...] Alles ist bereits von einem Konzept geprägt. Dieses Konzept mag Autoren, Kameraleuten und Regisseuren bewußt sein oder nicht, es enthält Vorstellungsmuster, Wunsch- und Angstphantasien, oft kollektiver Art, kulturellen Strukturen eingeschrieben, die über Generationen

hinweg zurückreichen“ (KOEBCNER 1994, S. 95). „Selbst und gerade wo der Film nur einfache, treue Abbildung zu sein scheint [...], verlängert er eine historische Natur-Bild-Vorstellung“ (BERG & HOFFMANN 1994a, S. 9).

Die besondere symbolische Bedeutung der Landschaft in *The Lord of the Rings*, sei es im Buch oder im Film, und der zunehmende Einfluss filmischer Repräsentation auf die alltägliche Wahrnehmung waren Anlass für die vorliegende Untersuchung. Es wird analysiert, wie die Landschaften eingesetzt werden, um Emotion zu unterstützen, und welche Art von Landschaften mit welchen Emotionen assoziiert werden. Ziel der Arbeit ist es, die Ursachen für die emotionale Wirkung der Landschaften zu verstehen und herauszuarbeiten, inwiefern sich grundlegende, weit verbreitete Denkmuster und Vorstellungen in der Landschaftsdarstellung wiederfinden. Um eine sichere Datengrundlage zur Verfügung zu haben, wurde zunächst die Darstellung der Landschaft in beiden Medien ausführlich untersucht. Trotz umfangreicher Literaturrecherche konnte keine Methodik für die detaillierte Analyse von Landschaft im Film aufgefunden werden. Sowohl in der Literatur, die sich gezielt mit Natur- und Landschaftsdarstellung im Film auseinandersetzt (siehe z.B. BERG & HOFFMANN 1994b, ERNST et al. 2002), als auch in der allgemeineren *Cinematic Geography*-Literatur (siehe z.B. AITKEN & ZONN 1994b, CLARKE 1997, CRESSWELL & DIXON 2002b, LUKINBEAL & ZONN 2004) beschränkt sich die tatsächliche Analyse des Landschaftsbildes in der Regel auf knappe Beschreibungen. Dementsprechend wurde in dieser

³ Aktuelle Einblicke in dieses Feld bieten LUKINBEAL 2004 und CRESSWELL & DIXON 2002a.

⁴ Alle feststehenden Namen aus dem Roman und aus dem Film werden im Original und ohne Kursivschreibung wiedergegeben (siehe auch Kapitel 2.1.3).

Arbeit eine eigene Methode für die Landschaftsanalyse im Film entwickelt.

Die vorliegende Arbeit beschränkt sich auf eine Untersuchung des ersten Films der Trilogie (*THE LORD OF THE RINGS – THE FELLOWSHIP OF THE RING*) und damit auch auf den ersten Teil des Romans, der die Grundlage für den Film bildet. Die Fantasiewelt von Middle-earth bildet ein eigenes, detailliert beschriebenes Universum, das dem

Außenstehenden zunächst befremdlich erscheinen mag. Die zahlreichen ungewöhnlichen Landschaftsnamen, die in dieser Arbeit erwähnt werden, wurden zur besseren Orientierung im Anhang zusammengestellt. Sämtliche Personennamen finden sich in Kapitel 2.3. Zwei wichtige Völker Middle-earth's (die Hobbits und die Elben) werden in Kapitel 2.1.4 beschrieben.

Aus: Schäfer et al. (2005): *Fantastische Landschaften - Zur Rolle der Landschaft im Film "Der Herr der Ringe - Die Gefährten"*. - Culterra 42 - Freiburg: Institut für Landespflege, 114 S.