

Friedhelm Schneidewind

Macht der Faszination – Faszination der Macht



Eine virtuelle Reise

»Hinter oder über oder außerhalb der Science Fiction, aber über sie wachend wie das Schloss in Kafkas Roman über das Dorf, steht J.R.R. Tolkiens Trilogie The Lord of the Rings.«

(Brian W. Aldiss, 1973)



Gliederung

- 1. Tolkien und sein Werk**
- 2. Die Faszination von Mittelerde**
- 3. Die Faszination der Macht**
- 4. Mittelerde heute**
- 5. Rollenspiele live und im Computer**
- 6. Rollenspiel in der Praxis**



John Ronald Reuel Tolkien

»Autor des Jahrhunderts« (Tom Shippey)

»Prince of Fantasists« (Richard Adams)

Professor für englische Sprache
und Literatur in Oxford

sprach 15 Sprachen, erfand mehrere
Sprachen, denen er
»Raum zum Leben« schuf

Erfinder der Elben, Orks,
Ents und Hobbits



John Ronald Reuel Tolkien

**geboren 3. Januar 1892
in Südafrika**

**gestorben 2. September 1973
in England**

1937 »Der kleine Hobbit«

1954/55 »Der Herr der Ringe«



Unbedeutendere Werke

1925 *Sir Gawain and the Green Knight*

1937 *Beowulf. The Monsters and the Critics*

1945 **Leaf by Niggle**

1947 *On Fairy-Stories*

1949 **Farmer Giles of Ham**

1962 **The Adventures
of Tom Bombadil**

1967 **Smith of
Wootton Major**



Das Hauptwerk I

1937

The Hobbit: Or There and Back Again

1954/55

The Lord of the Rings

The Fellowship of the Ring

The Two Towers

The Return of the King



Das Hauptwerk II

herausgegeben von Christopher Tolkien

1978 The Silmarillion

1980 Unfinished Tales

1983 bis 1998

**The History
of Middle-Earth**



Mittelerde

beeinflusst durch das *Midgard* der Germanen

und den »Crist« des Dichters Cynewulf (8./9. Jhdt):

»*Hail Earendel brightest of angels,
sent to men over Middle Earth*«

»*Mittelerde ist unsere Welt...
in eine imaginäre Periode
des Altertums gerückt...*«



Die Faszination von Tolkiens Welt

- komplette Welt mit Kosmogonie,
eigenständiger Mythologie,
Religion, Geschichte
- Humor und »kleine Leute«
- Problematik von Gut und Böse
- Problematik der Macht,
ihrer Verfügbarkeit,
Verführungskraft
Korrumpierbarkeit



Die Kosmogonie

- **Schöpfung durch einen Gott (Ilúvatar, Eru)**
kennt als einziger alle Abläufe bis ans Ende der Zeit
- **Götter und engelähnliche Mächte (Valar, Maia)**
mit eigenständigen Absichten und Taten (Erschaffung der Zwerge)
- **Luzifer/Satan gleich: Melkor (Morgoth)**
ursprünglich der mächtigste der Valar,
schöpferischer Geist auf der Suche
nach der »Unverlöschlichen Flamme«
- **Kinder Ilúvatars**
die Elben als erstes Geschlecht,
die Menschen als jüngere Kinder



Eigenständige Mythologie

- Tolkien wollte für England eine eigenständige umfangreiche Mythologie schaffen.
- **Vorbild: Kalevala** (»Land des Kaleva«) entstand im 19. Jahrhundert als Sammlung alter Lieder aus dem 7. bis 19. Jahrhundert, 1835/49 endgültig gestaltet von Elias Lönnrot
»Ich wünschte, wir hätten noch mehr davon – etwas von der gleichen Art, das uns Engländern angehörte.« (JRRT 1912)
- Anlehnung u. a. an:
Beowulf, Nibelungenlied, Edda, Altes Testament



Gut und Böse

*»Kein Thema kann gespielt werden,
das nicht in mir seinen tiefsten Grund hätte,
noch kann das Lied einer ändern,
mir zum Trotz. Denn wer dies
unternimmt, nur als mein
Werkzeug wird er sich
erweisen, um Herrlicheres
zu schaffen, von dem
er nichts ahnt.«*

(Ilúvatar)



Faszination der Macht

- **Melkor und Sauron werden verdorben von Streben nach Macht.**
- **Die Númenorer enden, weil sie nach Untsterblichkeit und Macht streben.**
- **Die Gefährlichkeit des Ringes ist *auch* seine Versuchung zur (scheinbar) absoluten **MACHT!****



Faszination der Macht

Sauron: will Alles beherrschen und setzt deshalb Alles auf's Spiel

Isildur: versagt, als er die Möglichkeit hat, den Ring zu vernichten

Bilbo: erkennt die Stärke der Versuchung



Faszination der Macht

Boromir: scheitert im Angesicht der Macht

Saruman: klug und mächtig, glaubt er,
den Ring beherrschen zu können

Galadriel: weise geworden,
entsagt sie
der Macht



Mittelerde heute

- **Der »Herr der Ringe«:**
das meistgelesene Buch nach der Bibel
- **Sekundärliteratur bis zu Doktorarbeiten**
- **Einfluss auf Politik, Kultur, Literatur**
- **Hörspiele, Theater, Musicals, Filme**
- **Tolkien-Gesellschaften weltweit**
z. B. www.tolkiengesellschaft.de
- **Rollen- und Computerspiele**



Rollenspiel (RPG)

- **Rolle eines Charakters, den man spielen möchte, in einer Welt, die von einer Spielleiterin oder einem Spielleiter vorgegeben wird**
- **Tisch-Rollenspiel: mit Würfeln**
Beispiele: AD&D, MERS, DSA;
neu: Mittelerde-RPGs von Decipher
- **Live-Rollenspiel (LARP):**
persönliches Agieren
- **Computer-Rollenspiel:**
solo oder gemeinsam

