

# Pauschalreisen nach Mittelerde II



Ein Vortrag auf dem Tolkien Thing 2009

Von Ulrich Hacke [ulrich@hacke.net](mailto:ulrich@hacke.net)

*Weiterveröffentlichung bitte nur nach Rücksprache mit dem Autor*

<b>1 Einleitung .....</b>	<b>2</b>
<b>2 Fortbewegung in Mittelerde .....</b>	<b>4</b>
2.1 Zu Fuß .....	4
2.2 Zu Pferd.....	5
2.3 Zu Wasser .....	6
2.4 In der Luft .....	8
2.5 Verkehrssysteme (Infrastruktur) .....	8
<b>3 Telekommunikation .....</b>	<b>9</b>
3.1 Postwesen.....	9
3.2 Boten .....	10
3.3 Eine Telegrafienstrecke .....	11
3.4 Palantíri.....	12
<b>4 Ein Besuch in Isengart .....</b>	<b>13</b>
<b>5 Abschluss.....</b>	<b>18</b>

Vorab: auf dem Bahnhof von Rieneck...

*„Auf Gleis 8 fährt jetzt ein der Sonderzug PAUSCHALREISEN NACH MITTELERDE der Deutschen Tolkienengesellschaft, planmäßige Abfahrtszeit um [...] zur Weiterfahrt nach Hobbingen über Minas Tirith, Edoras, Isengart, Bree. Nächster Halt Ihres Zuges ist Minas Tirith. Bitte Vorsicht bei der Einfahrt.“*

*„Ladies and gentleman on track eight is now arriving Sonderzug THING PAUSCHALREISEN NACH MITTELERDE of the Deutsche Tolkienengesellschaft departure [...] to Hobbingen via Minas Tirith, Edoras, Isengart, Bree. Next stop of this train is Minas Tirith. Please take care while the train is approaching.“*

## 1 Einleitung

Reisen Sie auch so gerne? In einen Zug einsteigen, sich entspannt zurücklehnen und die vorbeifliegende Landschaft betrachten, während man fast lautlos in Windeseile dahingleitet... leider sieht die Wirklichkeit manchmal ein bisschen anders aus: kreischende Kinder im Großraumabteil, ein unablässig telefonierender Sitznachbar, die skatklappende Rentnerband... dagegen hilft ein gutes Buch, in das man seine Nase stecken kann: ganz schnell ist die nervige Realität ausgeblendet und man tritt seine eigene Reise auf den Buchseiten an. Erstaunlich viele Romane haben die Bewegung einer oder mehrerer Charaktere von Punkt A nach Punkt B zum Inhalt und man kann sicher sein, dass es vor dem Erreichen von B an Punkt C oder gar Punkt D zu aufregenden Zwischenfällen kommen wird, die das Buch spannend machen und die eigentliche Handlung unterbrechen...

*„Meine Damen und Herren, im Namen der Deutschen Tolkienengesellschaft heiße ich Sie willkommen im Intercity Express von Rieneck nach Hobbingen über Minas Tirith, Edoras, Isengart, Bree. Mein Name ist Ulrich Hacke, ich bin der Zugchef und ich und mein Team stehen Ihnen für Fragen gerne zur Verfügung. Ich darf Sie noch auf unseren gastronomischen Service aufmerksam machen, zwischen der ersten und der zweiten Wagenklasse befindet sich unser Bordbistro, wo Sie aus einem reichhaltigen Angebot kalter und warmer Speisen auswählen können. Unser besonderes Angebot ist in dieser Woche hausgebackene Lembaswaffel mit Apfelkompott und Sahne zusammen mit einer Tasse Kaffee für günstige 13,50 €. In der ersten Klasse bedienen wir Sie auch gerne am Platz. Nächster Halt Ihres Zuges ist dann Minas Tirith, dort haben Sie Anschluss an... Regionalexpress 1531 nach Osgiliath... Intercity Express 4242 nach... Umbar... Intercity Express 718 Celeborn ... nach ... Lothlorien Hauptbahnhof... sowie zum Nahverkehr.“*

Sagte ich gerade Unterbrechung? Wie oft wird man auf seiner Reise unterbrochen...

*„Ladies and gentleman on behalf of Deutsche Tolkienengesellschaft I welcome you onboard ICE from Rieneck to Hobbingen via Minas Tirith, Edoras, Isengart, Bree. My name is Ulrich Hacke and me and my team are glad to assist you if you have any questions. Our bistro between first and second class has for you... äh... homemade Lembas with Apfelkompott and.. äh... milk... coffee for 13.50 euros. In the first class we will serve you äh... direct... Äh... next stop of this train ist Minas Tirith you have connections to. Regionalexpress 1531 to... Osgiliath... ICE 4242 to ... Umbar... ICE 718 Celeborn to Lothlorien main station and ... local traffic.“*

Jetzt ist es aber gut! Man sollte seine Reise mit professioneller Hilfe antreten – und dazu braucht man am besten einen Reiseführer. Das hätte übrigens auch der neunköpfigen Reisegruppe in Mittelerde bewusst sein müssen, als sie von A (Bruchtal) Richtung B (Mordor) aufbrach. Zwar hat man sich auf einen hochqualifizierten „menschlichen“ Reiseführer verständigt, aber im Verlauf der Reise wurde deutlich, dass dieses Amt einer gewissen Fluktuation zum Opfer fiel, was der Qualität und der Effektivität der reiseführenden Aufgaben nachvollziehbar nicht gutgetan hat. Nicht einmal über das genaue Ziel der Reise war man sich zwischenzeitlich einig; das Ergebnis war eine Aufspaltung der ursprünglichen Gemeinschaft in unterschiedliche Interessensgruppen. Schon bald stand der Erfolg der Fahrt „auf Messers Schneide“, und es bedürfe nur einer geringen Abweichung und sie würde fehlschlagen, wie erfahrene Touristikunternehmer bei einem Zwischenhalt in Lórien treffsicher feststellten. Zu diesem Zeitpunkt war die Reisegruppe schon nicht mehr vollständig. Nicht auszudenken, welche Klagen auf den Reiseveranstalter zugekommen wäre, wenn man den Pauschalurlaub an dieser Stelle abgebrochen hätte!

Mit einem vernünftigen Reiseführer in Buchform wäre es mit Sicherheit niemals zu dieser Situation gekommen und man hätte vielen Unannehmlichkeiten ganz einfach aus dem Weg gehen können. Damit heutigen Mittelerde-Reisenden nicht Ähnliches zustößt, habe ich für den Reiseführer „Pauschalreisen nach Mittelerde“ weiteres Material zusammengetragen und wissenschaftlich untermauert, um Ihnen und Euch den Aufenthalt in Tolkiens Mittelerde so angenehm wie möglich zu gestalten.

Über die geografische und gar erdgeschichtliche Beschaffenheit Mittelerdes haben wir uns bereit im ersten Band des Reiseführer Gedanken gemacht; ebenso wurden die nötigen technischen Grundlagen für eine Reise auf diesen fantastischen Kontinent abgehandelt. Viele der zur Verfügung stehenden Wege, auf denen man dorthin gelangen kann, wurden inzwischen verstärkt begangen und es ist die erfreuliche Entwicklung zu verzeichnen, dass der Tourismus auf und nach Mittelerde zugenommen hat. Dazu beigetragen haben sicherlich die Mittelerde-Dokumentationen neuseeländischer Interpretation oder die Ankündigung der Verfilmung eines weiteren Reiseklassikers quer durch Tolkiens Kontinent. Da in der schnelllebigen Reiseliteratur oft viel Schund zu lesen ist und immer wieder lebensnotwendige Informationen schlichtweg unterschlagen werden („Visum? Nein, das brauchen Sie nicht.“, „Natürlich können Sie den Balrog füttern.“ und dergleichen mehr) will der vorliegende Reiseführer seinen Teil dazu beitragen, Ihnen einen möglichst angenehmen Aufenthalt auf unserem schönen Kontinent zu bereiten und Sie mit all dem zu versorgen, was für einen unvergesslichen Urlaub jenseits der Unsterblichen Lande zu wissen nötig ist.

## 2 Fortbewegung in Mittelerde

Ist man ersteinmal wohlbehalten in Mittelerde eingetroffen, so wird man wohl kaum die gesamte Zeit an ein- und demselben Ort verweilen, sondern möchte seinen vielleicht knapp bemessenen Urlaub dazu nutzen, möglichst viel zu erleben. Natürlich mag es dabei die eine oder andere Ausnahme geben, aber hier es soll weder Spezialreisen wie Badekuren in Anfalas, Gourmetreisen nach Dorwinion oder Studienaufenthalte mit besonderer kultureller Förderung in Bruchtal gehen, bei welchen die Wege vor Ort wegfallen. Sollten Sie übrigens Interesse an letztgenannten haben, sollten Sie sich mit der elbischen Touristikzentrale in Calas Gadheon in Verbindung setzen und die üblichen Unterlagen einreichen (Lichtbildausweis, Empfehlungsschreiben Ihrer drei Universitäten sowie die Ergebnisse einer medizinischen Unbedenklichkeitsuntersuchung).

Prinzipiell bietet Mittelerde (wie andere Urlaubsländer auch) eine ganze Reihe unterschiedlicher Fortbewegungsmittel für jeden Geldbeutel. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass der gesamte Kontinent autofrei ist, das hat zum einen historische und literarische Gründe, auf die wir hier nicht näher eingehen wollen und zum anderen liegt es auch an der eher mangelhaft ausgebauten Verkehrsinfrastruktur, die wir natürlich näher beleuchten werden. Für den unerfahrenen Reisenden bringt diese Tatsache jedoch den nicht zu unterschätzenden Vorteil, dass er sich neben den ohnehin schon ungewohnten Verhältnissen Mittelherdes nicht auch noch um eine (bezahlbare) Mietwagenfirma zu kümmern braucht, die im schlimmsten Falle vielleicht gar von einer Bande Uruk-hai betrieben wird.

### 2.1 Zu Fuß

Um Mittelerde intensiv zu erleben, empfiehlt sich die Wanderung zu Fuß. Das ist gesund, umweltfreundlich und ganz nah dran am alltäglichen Leben der mittelerdischen Bewohner. Die Fortbewegung auf Schusters Rappen verweist auf viele leuchtende Vorbilder: Gandalf, Thorin Eichenschild und seine Pfadfindergruppe, Aragorn oder eine Anzahl recht bekannter Hobbits. Letztere mögen besonders für denjenigen als Anregung dienen, der glaubt, er sei nicht besonders gut zu Fuß. Er soll sich deutlich machen, dass er als durchschnittlich großer Mensch in der Regel nur einen Schritt zu machen braucht, wo ein Hobbit zwei oder gar drei tun muss.

Als Ausrüstung wird – jahreszeitlich bedingt – bequeme und wärmende Wanderkleidung empfohlen, die sich in unserer Welt schnell und unkompliziert besorgen lässt. Stellt sich dagegen vor Ort heraus, dass ein wichtiges Stück fehlt, so lässt sich erstklassige Qualität bei „Elladan & Elrohir“ erstehen, allerdings ist dieser vorzüglich ausgestattet Outdoor-Laden preislich eindeutig in höheren Segmenten angesiedelt.

Zu Beginn einer Wanderung wird jeder Besucher Stück für Stück probieren müssen, wie viel Strecke er sich pro Tag zumuten kann, wobei die Devise lautet „Lassen Sie es langsam angehen!“. Was im übrigen gerne übersehen wird: beinahe alle Wegweiser sind bei Entfernungsangaben in Meilen angegeben, was natürlich auf Tolkien selbst zurückgeht, der in seinen Reisebeschreibungen und Hintergrundtexten stets mit den alten englischen Längeneinheiten gearbeitet hat (vermutlichen aus Gründen des Lokalkolorits). So entspricht eine Meile 1.760 Yard oder 1.609,34 Meter. Ein Yard sind 3 Fuß oder 36 Zoll, was 91,44cm entspricht. Oft liest man von Achtelmeilen, das sind dann natürlich rund 200 Meter. Bei längeren Distanzen findet sich ab und an auch die Wegstunde; sie wird mit 3 Meilen (= 4.828,03 Meter)

gerechnet. Hat man erst einmal verinnerlicht, dass das geläufige metrische System in Mittelerde keine Anwendung findet, lässt es sich mit den zunächst etwas schrullig anmutenden Einheiten sehr gut leben. Ein durchschnittlicher Fußgänger (ohne Gepäck) bewegt sich mit ca. 4-5 Kilometern pro Stunde, so dass die tolkiensche Wegstunde für Wanderer mit Gepäck schon recht ambitioniert erscheint. Schließlich möchte man unterwegs auch einmal Pause machen, Fotos schießen, etwas zu Essen zu sich nehmen (wenn man ein Hobbit ist) oder ein dringendes Bedürfnis stillen.

Betrachtet man die bekannte Wandergruppe aus dem „Kleinen Hobbit“, so lassen sich Vergleichszahlen ermitteln: Thorin & Cie. verließen Hobbingen am 27. April und Bruchtal am Mittjahrstag (also dem 21. Juni). Vierzehn Tage haben sie bei den Elben verbracht, so dass sie die gut 400 Meilen Fußweg in 51 Tagen zurückgelegt haben – das sind gerade einmal lumpige acht Meilen am Tag. Da kommt nicht einmal ein verwöhnter Hobbit ins Schwitzen. Die vierhundert Meilen nach Bruchtal entsprechen übrigens ungefähr der Distanz Hannover-München.

Eine Generation später sieht die Gesamtleistung erheblich besser aus: „Drei Mann hoch“ geht Frodo fast die gleiche Strecke und legt sogar noch verschiedene Umwege ein, die aus fremdenverkehrstechnischen Gründen zwar stets nachvollziehbar sind und die man selbst ebenfalls nicht auslassen sollte – der reinen Gesamtbilanz der Wanderung ist das natürlich eher abträglich. Aber trotz Besuch bei Tom Bombadil, Inaugenscheinnahme einer Hügelgräberbehauung, kurzen Sparringkämpfen mit einem Untoten sowie plötzlich ansteigenden Flüssen legt Frodos Truppe die gesamte Strecke in 27 Tagen zurück, was beinahe fünfzehn Meilen als errechneten Tagesschnitt ausmacht. Kritiker mögen einwenden, dass unser hobbitscher Tourist aufgrund einer Sportverletzung etwa die Hälfte der Reise auf einem Reittier zurückgelegt hat – nichtsdestotrotz mussten seine Begleiter nach wie vor zu Fuß gehen. Daraus lassen sich mehrere Schlüsse ziehen: überwiegend zwergische Wandergruppen sind sehr langsam und verpassen viele lokale Sehenswürdigkeiten, während eine Bagage aus Hobbits wesentlich zielgerichteter und vor allem abwechslungsreicher vorankommt, vor allem wenn sie einen erfahrenen Reiseleiter dabei hat. Zwar verfügten auch Thorin & Cie. über einen Tourguide, der sich jedoch nicht zuletzt aufgrund seiner Terminschwierigkeiten und äußerst ungenau formulierten Anordnungen als nicht besonders zuverlässig erwies.

## **2.2 Zu Pferd**

Hat man einen kürzeren Urlaub auf Mittelerde gebucht und ist man fähig, ein Pferd zu reiten, dann empfiehlt es sich, Tolkiens Kontinent vom Rücken eines ausdauernden Rosses aus zu erkunden. Auch hier gilt: die Einschätzung der eigenen Reitkunst eher konservativ vornehmen, um nicht später mit schmerzenden Lenden die Reise vorzeitig abbrechen zu müssen. Auch die Wahl des passenden Reittieres sollte mit Bedacht erfolgen. Wer hier erst wenige Erfahrungen gemacht hat, sollte seinen Urlaub in Meduseld beginnen und an einem Reitkurs für Anfänger und Fortgeschrittene teilnehmen. Der bekannteste Hof ist sicherlich „Felarófs Erben“, der sich seit Generationen in Familienbesitz des Clans von Eorls Geschlecht befindet. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, wird Mitglied im ADAC und schließt eine günstige Auslandsreiseversicherung ab. Für Mittelerde gibt es besondere Tarife, die gerade bei Reitunfällen auch medizinische Erstversorgung vor Ort durch geschulte Waldläufer, Bergung und – in Extremfällen – auch Feuerbestattung mit einschließen.

Selbstverständlich gibt es auch zu Pferd die eine oder andere Einschränkung bei der Fortbewegung zu beachten, so muss stets nicht nur auf das eigene Wohl, sondern auch besonders auf das des Pferdes geachtet werden. Ein gut trainiertes Reittier kann in langsamer Reitweise stundenlang gehen, während schnelle Eskapaden über Gebühr an der Energie des Rosses zehren. Durch eine regelmässige Nahrungsaufnahme kann diese jedoch regeneriert werden. Darüber hinaus sind die gesetzlich vorgeschriebenen Ruhezeiten vom Sattel unbedingt einzuhalten; die regelmässig patrouillierenden Eored verstehen bei einer Kontrolle keinen Spaß und verhängen schnell saftige Bußgelder, was die Urlaubskasse empfindlich belastet.

Wer sich nun schon wie ein Reiter aus Rohan über die weiten Ebenen der Westfold jagen sieht – vielleicht gar wie einst der Weiße Reiter auf Schattenfell – dem sei behutsam nahegebracht, dass er auf ein Ross aus dem Stamme der Mearas mit hoher Wahrscheinlichkeit verzichten muss. Die edelsten Pferde von Rohan (mit einer Lebenserwartung wie ein Mensch und mit außerordentlicher Kraft und Intelligenz gesegnet) werden nur in den seltensten Fällen einem Fremden anvertraut. Es gehen aber Gerüchte, dass langjährige Mittelelde-Reisende enge Freundschaften in Rohan geschlossen hätten und dass es sogar eine tolkiennahe Vereinigung mit vergleichbar klingendem Namen irgendwo in Norddeutschland gäbe, allerdings sind die Erzählungen hier sehr ungenau und halten zum jetzigen Zeitpunkt einer wissenschaftlichen Überprüfung nicht stand. Allen Bewunderern Schattenfells sei als Trost gesagt, dass der Name „Mearas“ in seiner Übersetzung aus dem Angelsächsischen nichts anderes als „Pferde“ bedeutet; der Singular „Mearh“ ist gar mit dem (alt)deutschen Wort „Mähre“ verwandt (ursprünglich „meriha“), welches - gegenüber einem stolzen Reitpferd gebraucht - doch eher abwertend wirkt und an einen alten zahnlosen Gaul denken lässt. Die negativ versatene Bedeutung lässt sich für unsere Gefilde bis ins 17. Jahrhundert zurückverfolgen und bezeichnet stets Pferde von geringerer Leistungsfähigkeit. Das Obersächsische kennt gar das Verb „mähen“ als Synonym für „trödeln“ oder die „Mährliese“ oder den „Mährfritz“ als (freundlich ausgedrückt) „langweilige Person“.

### **2.3 Zu Wasser**

Naturgemäß schränkt die Fortbewegung auf dem Wasserwege die Möglichkeiten der Erkundung Mitteleldes stark ein. Längst nicht alle Flüsse des Kontinents gelten als schiffbar – und wenn man nicht gerade über Schiffe mit leistungsfähigem Eigenantrieb verfügt (wie beispielsweise Aragorn mit seiner von den Korsaren erbeuteten Segelflotte), bleibt in den meisten Fällen als Reiseroute nur die Richtung stromabwärts. Soll die eigene Reise jedoch eher unbemerkt vonstatten gehen und sich das geplante Ziel zufällig mit dem des Flusses decken, dann ist diese Art der Fortbewegung empfehlenswert, wie einige Mittelelde-Reisende bereits demonstriert haben: die bereits genannte Zwergentruppe machte z.B. das Faß-Rafting populär, während Gollum (faul wie er ist) sich lieber an einen treibenden Baumstamm im Anduin klammerte. Ganz offen dagegen reiste die Ringgesellschaft, auch wenn ihre Boote elbischer Bauart zwar schön anzuschauen, obgleich aber von einem beklagenswerten Mangel an Komfort waren.

In einigen Regionen Mitteleldes ist die Fortbewegung auf dem Wasser gänzlich verpönt, so dürfte es beispielsweise recht schwierig werden, im Auenland einen Kahn für eine gemütliche Fahrt auf dem Brandywein aufzutreiben – was schade ist, da sich dieser sanfte Fluss für eine entspannende Bootsfahrt geradezu anbietet. Er führt hauptsächlich durch zivilisiertes Gebiet, besitzt keine oder nur schwach ausgeprägte Stromschnellen und ist dennoch breit

genug, um einen wohlgeordneten Schiffsverkehr zuzulassen. Sein dem Sindarin entstammende Name „Baranduin“ bedeutet „goldbrauner Fluss“ und ist vermutlich nicht als Synonym für die Wasserqualität anzusehen, vielmehr lässt sich eine gemächliche Fließgeschwindigkeit und eine Eintrübung des Wassers durch mitgeführte Erdsedimente assoziieren, was physikalisch betrachtet nur bei langsamer bis mittlerer Fließgeschwindigkeit möglich ist. Sollte sich das Auenland also in den nächsten Dekaden stärker touristisch öffnen – und davon kann man getrost ausgehen – dann sollten Investitionen in die Binnenschifffahrt mit hoher Priorität vorangetrieben werden.

Recht stark von flachen Handelskähnen befahren ist der Celduin oder auch Eilend, welcher mit 840 Meilen Länge der zweitlängste Strom Mittelerdes ist. Gespeist aus den Wassern des Langen Sees im Osten des Kontinents fließt er äußerst gemächlich ohne ausgeprägte Mäander bis nach Dorwinion und mündet dort in Meer von Rhûn. Damit ist er ein wichtiger Handelsweg zwischen den Waldelben, den Menschen aus Esgaroth (Seestadt) und ihren Partnern im Süden. Über die hauptsächlich auf kulinarischem und önologischen Gebiet liegenden Vorzüge Dorwinions wurde ja bereits im ersten Teil des Reiseführers berichtet. Die Schiffbarkeit des Eilend wurde bereits von der bekannten zwergischen Prospektorengruppe auf ihrem Weg von Esgaroth zum Einsamen Berg Erebor erfolgreich unter Beweis gestellt.

Ein echter Geheimtipp für die Freunde des white-water Rafting sind die Oberläufe der Entwasser und des Limklar. Beide haben ihren Ursprung in den felszerklüfteten Abstürzen des südöstlichen Nebelgebirges. Vor allem nach heftigen Regenfällen oder im Frühjahr während der Schneeschmelze hat es vor allem die Entwasser in sich; kurz vor Erreichen der südlichen Ausläufer Fangornwaldes gilt es, eine Reihe von Stromschnellen der Schwierigkeitsstufe V (nach der Kriterienliste der International Canoe Federation) zu meistern. Wer hier nicht aufgeben muss, kann sich wahrlich zu den Großmeistern des Wildwassersportes zählen und hat sich den stärkenden Trunk im nahen Quellhall redlich verdient. Dass jedoch nach dem Genuss mehrerer Quellhall-Cocktails ein Raftingfahrer nicht mehr in sein Boot gepasst haben soll, kann getrost ins Reich der Fantasie verwiesen werden. Nach der Fangorn-Etappe beruhigt sich die Entwasser (oder Onodló, wie sie im Sindarin heißt) zusehends, ein historisch bedeutsamer Punkt liegt etwa 70 Meilen hinter Fangorn bei Entfurt, aber spätestens hier sollte man seine Raftingtour beenden und nach Edoras zurückkehren – das weit aufgespannte Mündungsgebiet der Entwasser ist eine sehr schlammige Angelegenheit, die allenfalls noch für engagierte Entomologen von Interesse ist.

Zu guter Letzt darf der König der Flüsse, der Große Strom, der Anduin natürlich nicht fehlen. Mit einer Gesamtlänge von rund 1.500 Meilen stellt er alle anderen Wasserläufe eindrucksvoll in den Schatten. In unseren Breiten entspricht seine Länge in etwa der Donau, die immerhin zehn Länder durchquert. An die ganz großen Ströme unserer Welt reicht er dann aber doch nicht heran – zum Mississippi müsste er seine Länge beinahe verzweieinhalbfachen und bis zum längsten Fluss der Erde, dem Nil, fehlten ihm dann immer noch über 350 Meilen oder einmal die Distanz Graue Anfurten – Wetterspitze. Eine Floßfahrt auf dem meist eher ruhig dahin strömenden Anduin ist ein Erlebnis ganz besonderer Klasse, kommt man doch auf keiner Route an so vielen historisch bedeutsamen Punkten Mittelerdes vorbei: angefangen von den Gebieten bei Framsburg aus prä-rohirrimscher Zeit an den Adlerhorsten des Nebelgebirges vorbei (rechterhand die dunkelgrüne Silhouette des Dusterwaldes), über den Carrock, vorbei an den Schwertefeldern mit ihren berühmten archäologischen Grabungsfeldern, Lórien, die Ebene von Celebrant, durch den Eryn Muil bis hin zum Rauros –

und das ist erst die eine Hälfte dieser gigantischen Bootstour, die einen wirklich ausgedehnten Urlaub verlangt. Allein die Zahl der unterwegs in Frage kommenden Exkursionsziele ist dermaßen umfangreich, dass hierfür vermutlich ein eigener Band des Reiseführers wird erscheinen müssen.

## **2.4 In der Luft**

Der Luftverkehr über Mittelerde unterliegt sehr strengen Regularien und außerhalb einiger weniger Ferienflüge ist eine regelmäßige Erkundung des Kontinents aus der Vogelperspektive nicht möglich – es sei denn, man hat gute Kontakte zur einheimischen Adlerbevölkerung. Hier läuft die gesamte Kommunikation jedoch über die Herren Gandalf und Radagast und es ist bekannt, dass diese einem Wunsch nach einem Rundflug oder gar einem Personentransport sehr ablehnend gegenüberstehen. Oftmals wird das auch mit linguistischen Schwierigkeiten begründet, denn wer kann schon mit einem Adler sprechen? Gerade in der Avionik ist aber eine reibungslose Kommunikation zwischen allen Beteiligten von allerhöchster Wichtigkeit. Vergessen Sie daher lieber die Fortbewegung durch die Luft und genießen Sie unseren schönen Kontinent statt dessen vom Boden aus. Das ist sicherer und schöner.

## **2.5 Verkehrssysteme (Infrastruktur)**

Mittelerde ist nur von einem eher dünnen Straßennetz überzogen, welches aber dennoch die nötigsten Anforderungen an eine gewisse Grundmobilität durchaus zu erfüllen vermag. Auf den ersten Blick lassen sich eine Nord-Süd- und eine Ost-West-Verbindung erkennen. Erstere ist die längste Straßenverbindung des Kontinents und führt vom Norden Fornosts durch das Breeland bis nach Tharbad, wo sie die Graufut quert; anschließend biegt sie nach Osten ab, windet sich durch die Pforte von Rohan, wo sie zur Weststrasse wird und schließlich bis nach Minas Tirith in Gondor verläuft. Der Vergleich mit den großen transeuropäischen Verkehrswegen liegt nahe, und wer einmal von Hamburg bis Venedig mit dem Auto gefahren ist, der kann sich auch getrost mit der Südstrasse messen. Letztere hat vor allem den Vorteil, dass die Gefahr einer Staubbildung eher gering ist und die bei Bree liegende Kreuzung mit der Ost-West-Trasse in ihrer Frequentierung weit hinter – sagen wir – dem Kameiner Kreuz liegt. Allerdings ist dafür in weiten Teilen mit erhöhtem Fahrbahnbewuchs zu rechnen, was der Straße denn auch den bekannten Namen Grünweg eingebracht hat.

Doch manchmal hat erhöhtes Verkehrsaufkommen auch seine guten Seiten: als König Théoden mit seinem Bundeswehrkonvoi in Richtung Gondor unterwegs war, musste er wegen einer Vollsperrung billigend eine Umleitung in Kauf nehmen. Dank der unbürokratischen Hilfe des Verkehrsleitexperten Ghân-buri-Ghân zog die Streitmacht der Rohirrim auf verschlungenen Pfaden weiter südlich durch das malerische Steinkarrental, welches man ansonsten glatt verpasst hätte.

Die Große Oststraße von den Turmbergen nahe den Grauen Anfurten führt quer durch das Auenland und bietet für den unerfahrenen Mittelerdeisenden ein ideales Gebiet für den eigenen Roadmovie. Die Strecke bis Bree ist schnell zu bewerkstelligen und bietet unzählige Möglichkeiten, den Hauptweg einmal zu verlassen um zu erkunden, was sich links und rechts der Schnellstraße tut. Unternehmungslustige Urlauber fahren weiter bis zur Anschlussstelle Bruchtal und erkunden dann die niedrigeren Ausläufer des Nebelgebirges. Es besteht die Möglichkeit, dem ursprünglichen Weg weiter ins Gebirge zu folgen. In manchmal schwindelerregenden Serpentin windet er sich bis hinauf zum Pass, wo man das eindrucksvolle Denkmal des Großen Ork bewundern kann, der einst bei Unstimmigkeiten zwi-



schen orkischen Ureinwohnern und einer durchreisenden Wandergruppe erschlagen wurde. Hinter der Alten Furt, an welcher man den Anduin überschreitet, wird die Straße offiziell zur Alten Waldstraße; in Rhosgobel besteht denn auch die letzte Möglichkeit, noch einmal außerhalb eines grünen Blätterdaches zu speisen, bevor man – je nach Reisegeschwindigkeit – für eine geraume Zeit im Zwielight des Düsterwaldes verschwindet, bis man endlich den Fluss Eilend erreicht, von wo es nur noch ein Katzensprung bis zur Seestadt ist. Vom Beschreiten des Elbenweges nördlich des Carrock durch den Wald bis zum Reich Thranduils wird jedoch dringend abgeraten (es sei denn, man ist selbst ein Elb oder hat in der Fähigkeit Wildniskunde/Orientierung einen Skill von mindestens +22).

Andere interessante Routen sind die Hulstenstraße in Eriador (bizarre Felsformationen und wildes Land), die Klammbachstraße nahe der Hornburg in Rohan (gerade für Kinder ist die heutige Spielburg mit ihren vielen Klettermöglichkeiten geradezu ein Fest, während sich die Erwachsenen in den glitzernden Höhlen von Aglarond ergötzen) oder der Ithilien-Abschnitt der bereits erwähnten Südstraße (verträumte Wälder von wunderbarer Schönheit). Wer sich herausgefordert fühlt, macht einen Abstecher auf Saurons Straße und wandert vom Ruinenfeld von Barad-dûr über eine große Eisenbrücke bis in die Gipfelregionen des Schicksalsberges. Die beim letzten großen Ausbruch des Mordorvulkans verschütteten Bauabschnitte sind mittlerweile wieder freigelegt. Die Straße zum Geisterpass Cirith Ungol, die Morgulstraße, liegt zwar meist im Zwielight, bietet aber gerade dadurch für den ambitionierten Fotografen atemberaubende Motive (hier empfiehlt es sich, passende Polarisationsfilter für die Objektive mitzunehmen).

### **3 Telekommunikation**

Wer als moderner Mensch des 21. Jahrhunderts Mittelerde bereist, wird recht schnell die nur rudimentär ausgeprägten Telekommunikationsdienste bemerken. Die meisten Touristen genießen diesen Umstand sehr, so stören weder martialisch anmutende orkische Klingeltöne noch sphärische Elben-Realtones die Stille. Ebenso wenig findet man morgens in seinem Postfach erst einmal einen Haufen Spam. Und doch wird man vielleicht mit einer weit entfernten Person kommunizieren wollen – und selten hat man dann trotz Urlaub die Zeit oder die Muße, dazu erst einen möglicherweise mehrtägigen Fußmarsch auf sich zu nehmen. Insofern wollen wir etwas näher darauf eingehen, welche Angebote uns Mittelerde auf dem Telekommunikationssektor machen kann.

#### **3.1 Postwesen**

Sehr weit verbreitet ist der konventionelle Postzustelldienst, der sich vor allem in von Hobbits bevölkerten Landstrichen besonderer Beliebtheit erfreut – ein Angestellter im Postdienst genießt hier auch ein hohes Ansehen. In der Regel transportiert die Hobbitpost Briefe und Ansichtskarten, oft genug wird aber auch der Paketdienst benötigt. Kleinere Dinge wie die beliebten Mathoms gehen in der Regel noch als Päckchen durch und werden vermutlich etwas günstiger befördert als sperrige Güter in Paketform (und wie groß oder wie schwer ein solches Paket sein kann oder soll, ist im öffentlichen auenländischen Dienst nicht spezifiziert). Eine detaillierte Aufstellung über anfallende Portokosten liegt derzeit nicht vor, man sollte also vor Ort nachfragen.

Das Verfassen von Briefen stellt im Auenland eine hochgeschätzte Tradition dar und man hat den schriftlichen Austausch von Höflichkeiten, Meinungen, gegenseitigen Einladungen zu

Feiern oder das Versenden kleinerer und größerer Aufmerksamkeiten zu einem Grad an Perfektion getrieben, der in ganz Mittelerde keine Entsprechung findet. Dazu gehört auch, grundsätzlich auf ein erhaltenes Schreiben zu antworten – und handle es sich bei der Replik auch nur um die kurze Absage einer Partyeinladung. Wer dieses ungeschriebene Gesetz bricht, läuft Gefahr, sich ins soziale Abseits zu manövrieren, wie das Beispiel Milo Lochner deutlich macht, welchem Bilbo Beutlin zum Abschied gönnerhaft ein Tintenfass nebst Feder und Kiel schenkt. Andererseits ziemt es sich aber auch nicht, zu viel zu schreiben, will man nicht riskieren, von eben demselben Herrn Bilbo mit einem Papierkorb bedacht zu werden (wie es Dora Beutlin, der Schwester von Drogo, also Frodos Vater passiert ist). Das leicht süffisante Verhalten des Herrn Bilbo charakterisiert hier sehr schön den gesellschaftlichen Stellenwert der Briefkommunikation in Hobbitgemeinschaften.

Das Postwesen der Hobbits ist dem so genannten Postmeister unterstellt, bei dem es sich stets um den in Michelbinge residierenden Bürgermeister handelt. Unter seiner Obhut stehen die verschiedenen lokalen Postämter (nachweisbar sind diejenigen in Hobbingen und Wasserau, während alle übrigen im Zuge der Recherchen für den Reiseführer kurzerhand errichtet wurden); verteilt wird die Post fußläufig von festangestellten Postboten, die nur bei längeren Strecken auf Ponys zurückgreifen. In besonderen Stoßzeiten sind zusätzliche Hilfspostboten im Einsatz, um den gewaltigen Mengen an Sendungen Herr zu werden. Zusätzlich zur Postverteilung überbringen die Postboten aber auch mündliche Nachrichten, zum Beispiel die Zusage eines Eingeladenen zum Dinner. Hier haben eventuell die viktorianischen Gepflogenheiten Englands Pate gestanden, die nach dem gleichen Schema funktionierten.

Wer besonders eilige (oder geheime) Nachrichten zu überbringen hat, kann auf den Postschnelldienst zurückgreifen, der jedoch teurer ist. Hierfür halten sich verschiedene Posten oder Meldegänger bereit, die bei Bedarf einspringen und die Nachricht wie bei einem Stafettenlauf weitertransportieren. Das tief verwurzelte Servicedenken der Hobbits auf dem Postsektor führt sogar so weit, dass der aufwändige Schnelldienst selbst in Zeiten fremdländischer Besetzung zugunsten der Aggressoren weitergeführt wird.

Außerhalb des Auenlandes lässt die Qualität der Postzustellung leider deutlich nach. Die Verantwortlichkeit liegt hier auch nicht mehr bei offiziellen Postbediensteten, sondern wird spontan an Dritte übertragen – selbst wenn diese beispielsweise in ihrer Funktion als Wirt entschieden andere Dinge im Kopf haben und für die verantwortungsvolle Aufgabe denkbar ungeeignet sind. So bleiben selbst äußerst wichtige Sendungen auch schon einmal ein paar Wochen liegen und müssen schlussendlich vom Empfänger selbst abgeholt werden. Wer also Briefe über größere Distanzen befördern lassen möchte, sollte diese Problematik im Hinterkopf behalten. Der Vollständigkeit halber sei angemerkt, dass der Versand von Urlaubsgrüßen aus Mittelerde in unsere Gefilde hervorragend funktioniert, während der umgekehrte Vorgang fast nie von Erfolg gekrönt ist.

### **3.2 Boten**

Um nicht vom Postwesen abhängig zu sein, kann man auf unabhängige Boten zurückgreifen; vor allem die aus dem Geschlecht der Dúnedain hervorgegangenen Waldläufer haben sich hier einen gewissen Ruf erarbeitet und gelten als besonders zuverlässig. Alternativ lassen sich Tiere als Boten einsetzen: Saruman zum Beispiel beschäftigte eine ganze Armada von Krähen, die ihn stets mit den neusten Nachrichten aus der Region auf dem Laufenden

hielten. Allerdings war hier der Kommunikationsfluss einseitig, denn das Überbringen von Nachrichten von Saruman an einen Empfänger überstieg die Leistungsfähigkeit der Crebain.

Ideale fliegende Boten waren dagegen die Raben vom Erebor, die im Dienste der Zwerge verschiedenste Botschaften auch über große Entfernungen trugen. Mit hoher Eigenintelligenz und der Fähigkeit zu sprechen ausgestattet sind sie auch heute noch die erste Wahl für eine schnelle und unkomplizierte Nachrichtenübermittlung. Allerdings verstehen sie nur Westron und sind auch längst nicht mehr so stark verbreitet wie vor dem Dritten Zeitalter. Eine offensiv ausgerichtete Familienpolitik oder den Einsatz medizinischer Mittel zur Nachvermehrung lehnen diese Vögel aus ethisch-moralischen Gründen ab. So steht zu befürchten, dass dieser wertvolle Luftpostdienst bald der Vergangenheit angehören könnte.

Aufmerksame Kinobesucher haben berichtet, dass Gandalf zur Telekommunikation bisweilen Nachtfalter einsetzt, was aus unserer Sicht ganz offen gestanden keine gute Methode darstellt und daher zur Nachahmung nicht empfohlen wird. Unsereins wird sich kaum mit einem Insekt unterhalten können; ebenso ungewiss ist die Frage, ob so ein Falter auch größere Distanzen zurücklegen kann und wie er sich die eigentliche Nachricht überhaupt merken kann. Aber möglicherweise sind die Motten in Mittelerde unseren Exemplaren an Intelligenz und Leistungskraft weit überlegen.

### **3.3 Eine Telegrafienstrecke**

Ein besonders beeindruckendes Beispiel, Nachrichten unter Zuhilfenahme von Technik über weite Strecken zu übermitteln, finden wir an den Nordflanken des Weißen Gebirges: die Leuchtfeuerstrecke von Gondor bis weit nach Rohan hinein. Errichtet wurde diese Telegrafienlinie durch Gondor zu Zeiten der Überfälle durch die Wagenfahrer im Dritten Zeitalter. Sieben Stationen leiten eine Nachricht über eine Distanz von vielen Hundert Meilen weiter.

Wir haben es hier technisch betrachtet mit einem optischen Telegrafen zu tun, wie er auch bei uns schon in der Antike eingesetzt wurde: so haben die Griechen 1184 v. Chr. die Nachricht von ihrem Sieg über Troja mit Hilfe einer Fackelzeichenkette innerhalb kürzester Zeit ins 555 Kilometer entfernte Argos übermittelt. Eine vergleichbare Technik wurde in den Peloponnesischen Kriegen um 410 v. Chr. verwendet. Die Römer übernahmen das System und bauten ihre Wachtürme entlang des Limes an Rhein und Donau so aus, dass sie über Feuer miteinander kommunizieren konnten.

Der große Nachteil dieser Telegrafenanlage liegt auf der Hand, denn es können nur im Vorfeld verabredete Nachrichten übertragen werden; eine frei formulierbare Botschaft ist nicht vorgesehen, da die einzelnen Stationen keine Zeichen, sondern lediglich ein binäres Signal („Feuer brennt / Feuer brennt nicht“) übertragen können. Zudem kann im Halbduplexbetrieb stets nur in eine Richtung gesendet werden. Ebenfalls undefiniert ist, ob ein erloschenes Leuchtfeuer nun eine Null darstellt oder lediglich anzeigt, dass gerade überhaupt nicht gesendet wird.

Die mittelerdische Telegrafentechnik ist auf dem irdischen Stand der Antike stehengeblieben, während bei uns die Entwicklung weiterging: mit Hilfe des 1608 entwickelten Fernrohrs ließ sich die Zahl der Stationen einer Telegrafienlinie verringern (in Gondor verlegte man diese Punkte einfach auf Berge und setzte entsprechend große Feuer ein). Der Franzose Claude Chappe erfand 1792 den beweglichen Flügeltelegrafen oder auch Semaphore; mit seinen schwenkbaren Querarmen aus Holz konnten bis zu 196 verschiedene Zeichen über-

mittelt werden, wobei es erfahrene Telegrafisten auf eine Laufzeit von zwei Minuten für einen einzelnen Buchstaben brachten. Eine handelsübliche SMS mit 160 Zeichen ließ sich 1794 von Paris nach Lille mit 22 Semaphorstationen über 270 Kilometer Distanz in weniger als fünfzehn Stunden übermitteln.

Um dieselbe SMS über die Leuchtfeuerberge von Minas Tirith an König Théoden zu schicken, könnten die Buchstaben binär kodiert werden (zur Vereinfachung verzichtete man auf Groß- und Kleinschreibung und verwende nur die 26 Buchstaben des Alphabets sowie ein Leerzeichen) - mit fünf Bit pro Zeichen kämen wir also aus. Das Anzünden und vor allem Löschen eines Leuchtfeuers soll mit unrealistischen zwanzig Minuten angenommen werden. Für einen Buchstaben ergibt das  $5 \times 20$  Minuten pro Station, also 100 Minuten  $\times$  sieben Stationen  $\times$  160 Zeichen = 1.866 Stunden – also ungefähr elf Wochen. Man sollte also vielleicht doch besser einen berittenen Boten schicken.

Übrigens ist die bekannte und im Kino eindrucksvoll gesetzte nördliche Leuchtfeuerstrecke nicht die einzige, so existieren weitere Linien nach dem gleichen Prinzip im Süden Gondors. Indem man die höher gelegenen Punkte der südlichen Ausläufer des Weißen Gebirges nutzte, konnte man von Minas Tirith aus die Bevölkerung in den Landstrichen zwischen Anduin und Pinnath Gelin bis hinunter nach Dôl Amroth und Pelargir erreichen.

### **3.4 Palantíri**

Die Königsdisziplin der mittelerdischen Telekommunikation sind zweifelsohne die Palantíri, die Sehenden Steine. Es handelt sich um vollkommene Kugeln von tiefschwarzer Farbe, vermutlich aus einem glas- oder kristallartigem Material geschaffen. Ihre Größe ist je nach Stein unterschiedlich, in der Regel handelt es sich um Gebilde von ungefähr einem Fuß Durchmesser, aber es werden auch größere Exemplare beschrieben, die ein einzelner Mensch nicht mehr ohne weiteres heben kann.

Einst brachte Elendil sieben sehende Steine nach Mittelerde, von denen mindestens drei nicht mehr verfügbar sind, da sie entweder auf dem Grund des Meeres oder des Anduins liegen (was für mittelerdische Wertgegenstände eine bevorzugte Aufbewahrungshaltung zu sein scheint, wenn man zum Beispiel an den Einen Ring denkt, der ebenfalls ein längeres Bad in den Fluten des Großen Stroms genommen hat). Einen Palantír hatte Sauron in Barad-dûr im Einsatz; ob der Stein den Einsturz des Dunklen Turms überstanden hat, ist unklar – und ob man in absehbarer Zeit mit schwerem Räumungsgerät die Einsturzstelle untersuchen wird, steht auf der gondorianischen Prioritätenliste derzeit ziemlich weit unten. Ob Sie als Tourist bei Ihrem Besuch einen Blick auf oder besser durch einen Palantír werfen können ist daher mehr als zweifelhaft, allerdings heißt es aus für gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen, dass die Deutsche Tolkien-Gesellschaft Zugriff auf einen der sehenden Steine habe, man aber noch an den Feinheiten seiner Bedienung arbeite.

Obwohl die Palantíri für mittelerdische Bewohner stets ein besonderes Geheimnis umweht, sind sie interessanterweise für einen Besucher aus dem 21. Jahrhundert erstaunlich schnell zu begreifen: mit Hilfe eines Palantírs lässt es sich quasi in Echtzeit mit einem anderen Steinbenutzer kommunizieren, wobei die kugelförmige Beschaffenheit des Palantírs eine dreidimensionale Projektion von unglaublicher Tiefenschärfe ermöglicht. Vermutlich durch den Einsatz leistungsstarker Algorithmen für verlustfreie Videokompression ist die ruckelfreie Darstellung sogar in Full-HD möglich. Selbst materielle Barrieren wie Mauern stellen für

das optische System keine Behinderung dar, vorausgesetzt der Zielort ist genügend ausgeleuchtet. Infrarote Restlichtverstärker sind nicht integriert, so dass eine sinnvolle Verwendung bei Dunkelheit nicht möglich ist. Einige Quellen behaupten, dass die Palantíri über keinerlei Audioübertragungen verfügen, man also quasi stumm kommunizieren müsse, was bei einem derart ausgereiften Gerät zunächst befremdlich erscheint – führt man sich aber vor Augen, dass die gesamte Benutzerinteraktion auf mentalem bzw. telepathischem Wege geschieht, dann ist es nur folgerichtig, auf eine störungsanfällige Tonübertragung zu verzichten. Auf unsere Welt gemünzt wäre das sogar ein Segen, wenn auf einen Schlag sämtliche im öffentlichen Raum geführten Telefonate verstummen würden, weil sich die Gesprächspartner mental miteinander verständigen.

Die Liste der herausragenden Features der Palantíri lässt sich weiter ergänzen: es ist nicht nur eine bidirektionale Kommunikation mit einem Partner möglich; mit einem sehenden Stein kann man auch nahezu beliebige weit entfernte Punkte in Echtzeit betrachten. Je nach Modell sind die Möglichkeiten der Inaugenscheinnahme jedoch eingeschränkt und teilweise ab Werk fest voreingestellt.

Die mechanische Belastbarkeit eines Palantírs ist äußerst hoch; so kommt beispielsweise im „Herrn der Ringe“ ein solcher Stein im wahrsten Sinne des Wortes angefliegen, geworfen von Gríma Schlangenzunge aus einem Fenster des Orthanc. Bei seinem Aufprall zerstört der Apparat ein eisernes Treppengeländer und mehrere Steinstufen, bleibt selbst aber unbeschädigt. Lediglich die interne Konfiguration kommt durcheinander und der Palantír muss rekali­briert werden, was jedoch vom Hobbit Peregrin Tuk ohne Konsultation des Handbuchs relativ schnell bewerkstelligt werden kann – hier war es von Vorteil, dass die Standardeinstellung durch einen einfachen Reset wieder aktiviert werden konnte.

Im späteren Verlauf der Geschichte wird jedoch klar, dass eine ganze Reihe von Steinbenutzern mit der rein mental zu leistenden Bedienung überfordert ist. Sie sehen sich nicht nur außerstande einen anderen Kanal einzustellen, sondern nehmen auch jegliche Inhalte des Palantír-Programms für bare Münze, ohne diese auch nur im geringsten anzuzweifeln. Gerade Denethor in Minas Tirith macht nicht einmal den Versuch, die Aussagen aus dem Stein zu verifizieren. Er ist quasi hörig geworden und zieht sich fast jeden Abend mit dem Palantír in den Weißen Turm zurück, um ja keine Folge der – offen gestanden recht billig produzierten – daily soap aus Mordor zu verpassen. Das Ergebnis ist bekannt: irgendwann kommt der Zeitpunkt, an dem der bedauernswerte Truchsess nicht mehr zwischen den Fernsehinhalten und der Realität unterscheiden kann. Die Diskussion um Medienkompetenz ist also auch in Mitteleerde gegenwärtig.

## **4 Ein Besuch in Isengart**

Im letzten Band des Reiseführers habe ich bei meinen Schilderungen zum südlichen Teil des Nebelgebirges nur sehr wenig über Isengart erzählt und konnte auf Rückfragen auch nur unbefriedigende Antworten geben. Vieles hat sich zum Ende des Dritten Zeitalters an der Pforte von Rohan getan und man möchte wissen, was aus der einst mächtigen Festung Orthanc geworden ist. Schwieriges Terrain ist es, welches ich nur dem erprobten Wanderer empfehlen möchte, der sich nicht davor scheut, zwischendurch nasse Füße zu bekommen, durch hüfttiefes Wasser zu waten oder gar in mehr oder wenige dunkle Angründe hinabzutauchen. Es drohen auch weitere Gefahren, denn die unzähligen Gänge und Bauten im Ge-

biet des Orthanc sind bekanntermaßen seit geraumer Zeit geflutet, was der Stabilität der Bauwerke nicht gut getan haben dürfte – trotz des Umstandes, dass der eigentliche Turm aus einem äußerst harten, wenn nicht gar unzerstörbaren Material gefertigt war, welches vermutlich vulkanischen Ursprungs war. Von Menschen errichtete Bauwerke neigen stets dazu, irgendwann einmal einzustürzen und das meist zu einem wenig passenden Zeitpunkt. Das gilt auch Bauwerke númenórischer Architekten, auch wenn die Architekten der Vorzeit das nicht gerne hören werden.

Das Gelände ist darüber hinaus bewacht; man muss den recht passend benannten Wachtwald durchqueren, welcher nach Plänen und Zeichnungen Baumbarts von den Ents angelegt wurde, um den geschlagenen Zauberer Saruman am Verlassen von Nan Curunir (dem Zauberertal) zu hindern. „Nicht ein Eichhörnchen wird hier herumlaufen, ohne dass ich davon weiß.“ hatte Baumbart vollmundig getönt – wieder Beispiel dafür, dass eine beworbene Eigenschaft eines Produktes nicht immer der Realität entspricht. Unsereins weiß ja, dass Saruman buchstäblich unter den Augen der „alten und wilden Bäume“ bis ins Auenland vorgedrungen ist, und wenn das ein alter Zauberer schafft, der ungefähr die Körpergröße eines Christopher Lee besitzt, dann sollte ich das auch hinbekommen.

Nun arbeite ich prinzipiell rein wissenschaftlich und überlasse dermaßen riskante Außeneinsätze im Feld viel lieber meinem Reiseagenten Findegil, der mir schon im letzten Reiseleiter wertvolle Informationen und Eindrücke aus den Gipfelregionen des Weißen Gebirges mitgebracht hat. Er hat die Trümmer von Isengart für uns besucht und neue Erkenntnisse gewonnen, die noch niemals veröffentlicht worden sind. Hier ist sein Bericht:

Mittwoch, der 24. (gegen 21:00h): Die Reise nach Isengart verlief unproblematisch, schließlich ist die strategisch bedeutsame Position oberhalb der Pforte von Rohan seit den Tagen der Dúnedain bekannt und die alte Nord-Süd-Straße zwischen dem Nebel- und dem Weißen Gebirge heute gut ausgebaut, auch wenn sie aus verständlichen Gründen einen Bogen um Nan Curunir macht (das sei verkehrstechnisch günstiger, heißt es aus Edoras). Auf schmalen Pfaden habe ich die eigentliche Trasse frühzeitig verlassen und das Tal bei Einbruch der Dämmerung erreicht. Aus den Reisebeschreibungen Tolkiens wusste ich, was mich erwarten würde: der Orthanc, schwarz und geheimnisvoll im letzten Tageslicht schimmernd „...nicht von Menschenhand geschaffen, sondern dereinst bei der Folterung der Berge aus dem Gebein der Erde herausgerissen...“, ungefähr 150 Meter hoch in der Mitte eines einst kreisförmig angelegten Ringwalles von vielleicht 20-30 Meter Höhe, von dem nur noch klägliche Reste übrig sind (das meiste davon haben die Ents eingeebnet), dahinter die dunkle Masse des Methedras. Der Ring von Isengart misst nicht mehr als 1000 Meter Durchmesser und besitzt nur einen einzigen Zugang im Süden. Vor Saruman muss die Anlage wunderschön gewesen sein, aber als der Zauberer im Wettstreit mit dem gerade neu erreichten Barad-dûr begann, verschiedene bauliche Veränderungen vorzunehmen, hat die Anlage viel von ihrem ursprünglichen Charme verloren...

Der ursprüngliche Bogengang ist noch recht gut erhalten, was man von der Wachstube linkerhand, in der Merry und Pippin ihre Freunde bewirteten, jedoch nicht behaupten kann. Nichts deutet mehr darauf hin, welche Szenen sich hier am Ende des Dritten Zeitalters abgespielt haben. Überhaupt ist die Stille verwunderlich, die über dem ganzen Ort liegt. Hat man mein Vordringen bereits bemerkt? Vorsichtig taste ich mich weiter vor durch das Gewirr von Mauerresten, umgestürzten Pfeilern und dichtem Unter-

holz, immer damit rechnend, dass plötzlich der trügerische Boden unter meinen Füßen nachgeben könnte und in der Angst, von entischen Spähern entdeckt zu werden. Ich habe Schwierigkeiten, mich genauer zu orientieren (warum musste ich auch in diesem Zwilicht herkommen?). Erst als ich einen großen Felsblock erstiegen habe, erschliesst sich mir Isengart besser: ein Großteil der östlichen Gefilde ist von wild anmutenden Obstgärten bedeckt (natürlich ist das der „Baumgarten von Orthanc“, angelegt von den Ents), während der Süden anscheinend wild bewachsen ist, soweit ich das vor dem jetzt stumpf anmutenden Orthanc erkennen kann. Im Westen dagegen sind mehrere offene Wasserflächen zu erkennen, gesäumt von den Trümmern einst kuppelförmiger Bauten, welche die Eingänge zu den unterirdischen Schächten und Förderanlagen Sarumans waren. Hier werde ich morgen einsteigen, doch vorher steht mir eine vielleicht ungemütliche Nacht bevor...

Donnerstag, der 25. (früh am Morgen): Die Sonne hat mich geweckt und ich denke mit Schauern an die Albträume der letzten Nacht zurück (äußerst langsam sprechende Bäume, die mir ihre selbst verfassten Gedichte vortragen wollten, gefolgt von grinsenden Menschen, die laut überlegten, was sie Orks alles antun könnten, nur um einem gewissen Herrn Peter zu gefallen...).

Ich schüttele das alles ab, denn meine Neugier ist jetzt geweckt und ich sehe zu, dass ich zu einem möglichen Einstieg in die gefluteten Gänge und Hallen komme, um die geheimnisvolle Unterwasserwelt Isengarts zu entdecken. Ein fast kreisrunder Schacht ganz in der Nähe erscheint mir vielversprechend; sein Wasser ist von einem dunkelgrünen Schimmer und erstaunlich klar, was mir einen Blick in schier unergründliche Tiefen ermöglicht. Unwillkürlich fühle ich mich an eine Entdeckungsreise in unseren Gefilden erinnert, die ich vor einigen Jahren am Fuße der französischen Alpen im Departement Vaucluse unternommen hatte. Dort gibt es eine riesige Karstquelle, die Fontaine de Vaucluse in einem trichterförmigen fast senkrechten Schacht, dessen Tiefe lange Zeit unbekannt war (erst 1985 hat ein Tauchroboter den Grund bei 308 Metern Tiefe festgestellt). Ganz so tief werde ich nicht tauchen, um meine nach literarischen Gesichtspunkten (und nicht nach physikalischen Begebenheiten) funktionierende Taucherausrüstung nicht über Gebühr zu belasten. Langsam mache ich mich tauchfertig und dringe dann entschlossen in die Eingeweide Isengarts vor...

Donnerstag, der 25. (am Vormittag): Die Welt unterhalb von Isengart ist wirklich unheimlich. Deutlich ist noch zu erkennen, wie hier ein intensiver Bergbau betrieben wurde. Mein Tiefenmesser zeigt 105 Meter an und wenn ich nicht irre, liegt vor mir die große Kaverne mit den sich stetig drehenden Schöpfrädern, die das eindringende Grundwasser fernhielten, ganz in der Nähe muss sich der Balkon befinden, von dem Saruman aus die Arbeiten seiner untergebenen Orks beaufsichtigt hat... oder vielmehr das, was davon übriggeblieben ist! Denn bei ihrem Sturm auf Isengart haben die Ents wirklich ganze Arbeit geleistet. Fast die gesamte Bergwerkstechnik ist zerstört, nur hier und da sind Überreste von Stützpfeilern oder Geräte zu erkennen. Das Wasser muss einen hohen Anteil konservierender Mineralien aus dem nahen Nebelgebirge enthalten haben, denn die Überreste des Bergwerkes sind erstaunlich gut erhalten. Fasziniert schaue ich mir eine beinahe unbeschädigte Schmiede in einem seitlich gelegenen Stollen an. Ob ich dort auch Überreste von erschlagenen Orks...?

Lieber erkunde ich einen anderen Gang und hier macht sich eine verblüffend starke Strömung bemerkbar, gegen die ich nur mit Mühe anschwimmen kann. Dort muss sich ein unterirdischer Zufluss des Isen befinden, der die gefluteten Kavernen mit frischem Wasser versorgt, bevor er sich auf unbekannte Weise seinen Weg nach draußen bahnt. Jetzt wird mir klar, dass das unterirdische Isengart sehr wechselhaft sein muss und dadurch noch gefährlicher wird, als es eh schon ist: nach starken Regenfällen im Gebirge wird die Wassermenge des Isen stark anschwellen und den Wasserstand innerhalb des alten Ringwalls ansteigen lassen. So werden zwar die Obstgärten gewässert, aber die gefluteten Gänge unterhalb des Turms werden dann unpassierbar. Ob es hier wohl unterseeische Bewohner gibt, die eine solche Umgebung zu schätzen wissen? Das muss ich genauer erforschen...

Soweit Findegil, dem sein Forschungsdrang (und seine Fantasie) manchmal etwas durchzugehen drohen. Aber er hat schon recht, wenn er auf die Gefahren des heutigen Isengarts hinweist – so spannend und interessant die Gegend auch sein mag. Wer sich für die historischen Hintergründe und speziell für die Techniken des orkischen Bergbaus interessiert, sei auf das neue Museum für rohirrimsche Geschichte mit seinem Besucherbergwerk verwiesen, welches derzeit ganz in der Nähe von Meduseld errichtet wird und noch in diesem Jahr fertig werden soll. Hier lässt sich sogar das geflutete Isengart in Form eines eindrucksvoll nachgebauten Modells trockenen Fußes erwandern. Die Sonderausstellung Bergbau hält eine Vielzahl orkischer Maschinen und Werkzeuge bereit. In einfachen Experimenten lässt sich anschaulich nachvollziehen, wie man das Wasser aus dem Bergwerk herausgepumpt hat, wie Flaschenzüge funktionieren oder wie die Orks das Kunststück fertiggebracht haben, das chaotisch anmutende Labyrinth von Gängen abzustützen.

Offen bleibt jedoch die Frage, wie Saruman überhaupt von der Kenntnis dermaßen ergiebiger Erzlagerstätten direkt vor (oder besser unter) seiner Haustür gehabt haben könnte, schließlich dürfte es selbst für einen der Istari nicht ohne weiteres möglich gewesen sein, in das Innere von Arda blicken zu können. Vielleicht hatte er Zugriff auf uns unbekanntes Aufzeichnungen oder er besaß neben seinen umfassenden Kenntnissen auf dem Gebiet der Stimmenimitation auch solche der modernen Geologie. Weitaus unwissenschaftlicher ist dagegen die These aus dem Lager der Geisteswissenschaftler und Interpretatoren, die davon ausgehen, dass man die Erde an jedem beliebigen Punkt aufgraben und alle benötigten Bodenschätze wie Erze, Kohle oder gar Öl fördern könne, wenn man nur tief genug schürfe. Das habe bei Tolkien immerhin auch funktioniert und der Oxforder Professor wisse schließlich, wovon er rede. Man müsse das auch im literarischen Kontext betrachten, denn es ginge nicht um erdkundliche Fragen, sondern um die große Metapher die unglückbringenden Industrialisierung im Dienste der Kriegsmaschinerie, welche die geschundene Erde ausbluten lasse... aber es lohnt nicht, diese unwissenschaftlichen Überlegungen weiter auszuführen – dank Tolkien selbst ist zum Thema Analogien bereits alles gesagt.

Viel interessanter als solche philosophischen Spitzfindigkeiten ist vielmehr die Frage, ob sich ein solcher Tagebau rund um den Orthanc, wie er im bekannten Dokumentarfilm des damals noch dicken Neuseeländers zu sehen war, tatsächlich realisieren ließe. Von der orkischen Betriebsführung einmal abgesehen, von der ich allein aus hygienischen Gründen abraten würde, war das, was man da im Kino zu sehen bekam, relativ glaubwürdig. Sieht man ebenfalls davon ab, dass die gesamte Förderung im Tagebauverfahren angelegt wurde (was ohne schweres Gerät ungeheuer aufwändig ist und gewaltige Probleme beim Abstützen der



Schachtwände mit sich bringt, dafür aber optisch in eindrucksvollen Kamerafahrten eine Menge hermacht), brauchen wir lediglich einige Vergleiche mit der uns bekannten Welt zu ziehen: so hat man beispielsweise im Harz bereits in den frühen zwanziger Jahren des 16. Jahrhunderts aus mehreren hundert Metern Tiefe fast zwei Tonnen Silber pro Jahr gewinnen können, wobei man mit Hilfe von Fließwasser gewaltige Schöpfräder in 120m Tiefe zur Entwässerung antrieb. Die im 17. Jahrhundert fertiggestellten Zuleitungsgräben existieren noch heute und anstelle von hölzernen Förderrädern treibt das Wasser heute leistungsfähige Turbinen für die Stromerzeugung an.

Um etwas näher an Tolkien zu rücken, kann man seinen Blick aber auch auf die englischen Bergwerke richten, die ab 1720 eine neue Phase der Blüte erreichten, nachdem man die alten Feuermaschinen zur Entwässerung durch die modernen dampfbetriebenen Exemplare der Firma Boulton & Watt ersetzt hatte. An den zischenden Ungetümen hätte jeder halbwegs gebildete Ork seine helle Freude gehabt. Zieht man abschließend nun wieder die Parallele zum Isengarter Bergwerk, so werden die mitteleuropäischen Vorteile deutlich: die Zahl der orteutschen Arbeitnehmer war faktisch unbegrenzt, grundlegendes technisches Verständnis ebenso vorhanden wie stark ausgeprägte Körperkraft, es gab keinen Tariflohn und keine Gewerkschaften, dafür ein qualifiziertes und straff durchorganisiertes Management.

Auch das Aufstauen des Flusses Isen zur kontrollierten Wasserverteilung für Bergbauzwecke zeugt von einer hohen ingenieurstechnischen Leistung. Fast ist es zu bedauern, dass die gewaltigen Stauwerke in einer überstürzt geplanten und brachial durchgeführten Randaleaktion durch die Ents vollständig zerstört worden sind. Ein Wiederaufbau der Anlagen zur Anwendung regenerativer Energien scheint derzeit aufgrund knapper Mittel ausgeschlossen, wie auch allgemein die nachhaltige Nutzung von Nan Curunir ganz offensichtlich in den Sternen steht (was aber insofern verständlich erscheint, wenn man sich orteutsche Entscheidungsprozesse vor Augen hält).

## 5 Abschluss

Wieder einmal geht ein lang herbeigesehnter Urlaub in Mittelerde seinem Ende entgegen und es empfiehlt sich, die Heimreise behutsam anzutreten um nicht von den Wirren des Alltages unserer Welt hinweg gerissen zu werden. Das Leben in Mittelerde folgt nun einmal nicht den Gesetzen unserer Zeit, auch wenn es sicher viele Parallelen gibt und die eine Welt womöglich von der anderen lernen kann. Es bleibt für uns der Trost, dass Tolkiens fantastischer Kontinent gar nicht so weit weg ist und schnell erreicht werden kann. Vieles ist noch unerforscht und wartet auf seine Entdeckung durch einen neugierigen Urlauber.

Und wer weiß: vielleicht erzählt er es daheim weiter, so dass die neu entdeckten Geheimnisse weiter in Umlauf gebracht werden. Außerdem gibt es ja auch noch die professionellen Mittelerde-Touristen, von denen sich an diesem Wochenende eine große Zahl eingefunden hat und die stets bereit sind, bei einem guten Schluck von ihren Reiseerlebnissen zu erzählen.

In diesem Sinne...

*„Meine Damen und Herren, wir erreichen jetzt unsere Endhaltestelle und verabschieden und von unseren Fahrgästen. Sie haben Anschluss an weitere Aktivitäten des Thing sowie die Möglichkeit, Freizeit mit anderen hier auf der Burg zu verleben. Vielen Dank, dass Sie mit der Deutschen Tolkien Gesellschaft gereist sind.“*

*„Ladies and gentleman our train is now arriving at its final destination. You have connections to... everything else on the Thing and to... talk to other people on you spare time. Thank you for travelling with Deutsche Tolkien Gesellschaft.“*