

**„Keine Kreditkarten, bitte“
Paulschalreisen nach Mittelerde Teil III**



Vortrag auf dem Tolkien Thing 2010

Von Uli Hacke (ulrich@hacke.net)

Weiterveröffentlichung bitte nur nach Rücksprache mit dem Autor

1. Einleitung	2
2. Das Wesen der Kultur.....	3
3. Kulturelle und zivilisatorische Errungenschaften Mittelerdes.....	5
3.1. Architektur	5
3.2. Darstellende Kunst	10
3.2.1. Die schönen Künste.....	10
3.2.2. Musik und Gesang.....	11
4. Ausblick.....	15

1. Einleitung

„Achtung, Achtung. Letzter Aufruf für Reisende nach Mittelerde im Namen der Deutschen Tolkienengesellschaft. Bitte begeben Sie sich umgehend zum Flugsteig!“

„Attention, please. Last call for all passengers to middle earth on behalf of the German Tolkien Society. Please check in at your gate immediately.“

Herzlich willkommen, ich grüße Sie und euch zum nunmehr dritten Band des Reiseführers „Pauschalreisen nach Mittelerde“ – traditionell, so kann man wohl durchaus sagen, vorgestellt auf dem Thing. Wozu ein Reiseführer? Noch dazu einer für einen fiktiven Kontinent, den sich zu bereisen in der Realität noch niemand aufgemacht hat und welcher dagegen auf den Flügeln der Phantasie so leicht und schnell zu entdecken ist, dass eine zusätzliche Lektüre gar nicht nötig scheint? Ist nicht alles, was es über Mittelerde zu wissen gibt, von seinem ursprünglichen Erfinder, unserem verehrten Professor bereits niedergeschrieben? Genau so gut könnte man fragen, weswegen ist überhaupt so etwas wie Sekundärliteratur zu so vielen großen Werken gibt.

Sekundärliteratur – und dazu zählt auch unser kleiner Reiseführer – soll dabei helfen, die womöglich knappe, vielleicht auch unvollständige oder schwer verständliche Primärliteratur besser zu verstehen. Letztere hat eventuell bereits ein hohes Alter erreicht und kann aus heutiger Sicht nur rudimentär nachvollzogen werden. Für Tolkiens Mittelerde kommt erschwerend hinzu, dass sich seine Schilderungen und Beschreibungen nicht nur auf fremdsprachige Quellen stützen (Qenya, Sindarin, zwergische Dialekte), oder ein für unsereins fremdartiges Weltengebäude umfassen (Unsterbliche Lande, die Valar oder die gestaltliche Umwandlung der Erde/Arda von der planaren Fläche zur Sphäre) sondern auch noch über wissenschaftlich nicht akkurat messbare Zeitabschnitte respektive Zeitalter verläuft. Was in der einen Ära gang und gäbe ist, besitzt Äonen später keine Gültigkeit mehr (wobei dieser Punkt uns aber auch bekannt vorkommen sollte – schließlich ist das bei uns nicht großartig anders).

Sekundärliteratur tut also Not und ist aus unserem Kontext einer literarischen Gesellschaft nicht wegzudenken. Das gilt natürlich auch für den Reiseführer „Pauschalreisen nach Mittelerde“. Als kleines Werk, irgendwo angesiedelt zwischen Baedeker und Marco Polo, Reisetagebuch und Bildatlas, TomTom und Kompass-Wanderkarte, Spaziergang und Feldzug – er passt in jede Jackentasche, in jede Schublade und ist jederzeit bemüht, Tolkiens Mittelerde aus einem vielleicht ungewohnten Blickwinkel näher zu beleuchten und Lust darauf zu erwecken, diese Welt auf eigene Faust und jenseits der ausgetretenen Pfade zu erkunden. Es gibt so viel mehr, als auf ein paar Stunden DVD oder zwanzig Zentimeter Buch passen. Seien Sie also willkommen und halten Sie die Augen offen!

Wie bereits die ersten beiden Bände des Reiseführers soll auch dieser dritte Band unter einem zentralen Leitthema stehen. Beschäftigte sich die erste Ausgabe vor allem mit der Beschreibung und Erklärung geologischer und geographischer Phänomene Mittelerde, fokussierte Band einige ganz konkrete Ziele: Wasser spielte bei ihnen eine tragende Rolle (und das war u.a. bei der Schilderung einer Flusstour auf der Nord-Süd-Route durchaus wörtlich zu verstehen). Darüber hinaus wurde vieles zu ganz praktischen Themen besprochen – die mittelerdische Telekommunikation zum Beispiel. Wer diese Bände noch nicht kennt und an ihnen inte-

ressiert ist, möge sich an den Verlag wenden. Auch die Tolkienengesellschaft hilft gerne weiter und vermittelt auf Wunsch auch Lesereisen. Aber das nur am Rande.

Der vorliegende Band III greift nun ein Thema auf, welches geradewegs aus der geneigten Hörer- und Leserschaft ans Licht gekommen ist: hier und heute soll es ganz und gar um die Kultur Mittelherdes gehen – was einem als Mitglied einer wissenschaftlich arbeitenden Gesellschaft einer literarischen Umgebung ja vermutlich eh recht nahe liegt. „Kultur“, das sagt sich so leicht. Und doch ist auf Anhieb nicht genau festzulegen, was denn genau das Wesen dieser Kultur ist. Aus unserer real-weltlichen Perspektive heraus ist Kultur irgendwie Goethe, Arte, das Museum um die Ecke, das Feuilleton, Oper, Konzert, Kunstaussstellung, Schlingensiefel, Lebensart. Gute Bücher (also selbstverständlich auch Tolkien), Schauspiel, das Denkmal im Park, Picasso, Klimt und van Gogh, Ausdruckstanz, Ballett, Partheon-Tempel, Luvre, Cheopspyramide. Aber auch die Clownerie im Zirkus, das Kreidebild auf dem Asphalt, die drei Striche auf weißem Grund in der Landesgalerie, die Documenta und was weiß ich nicht noch alles. Oberammergau. Salzburg. Bayreuth. Dazu gab's übrigens einen hörenswerten Vortrag auf einem der letzten Things. Kultur ist überall:

- Wenn der Herr Bilbo seine Speisekammer plündert, um aus den erbeuteten Stücken ein köstliches Mitternachtsmahl zu bereiten, dann ist das Genuss- und Esskultur (*'obbit cuisine*).
- Wenn der Herr Gandalf seiner Pfeife frönt und außer Rauchringen auch flüchtige Skulpturen in den Abendhimmel bläst, dann ist das Kultur (darstellende Kunst sowie auch die Inhalation genußsteigernder Substanzen, also eine Art *savoir vivre* oder *ars vivendi*).
- Wenn der Herr Legolas vor sich hinsummt oder eine traurige Melodie zum Besten gibt, dann ist das Kultur (musikalische Darbietung, Improvisation, Klang- und Intonationskunst).
- Wenn der Herr Gimli die Umgestaltung ganzer Höhlensystem in Betracht zieht oder eine Fluchtburg mit wellenbrechenden Strukturen versehen möchte, dann ist das Kultur (Architektur und Ingenieurwissenschaft).
- Wenn der Herr Denethor sein Ableben zelebriert und dabei den ihm zugedachten Ort fluchtartig verlässt, dann ist das Kultur (szenische Darstellung, Pantomime und Illumination respektive Pyrotechnik).

2. Das Wesen der Kultur

Also ist Kultur so... alles? Im Prinzip ja. Bricht man den Begriff Kultur auf das Allerwesentlichste herunter, dann steht Kultur für all das, was der Hobbit, der Elb oder der Ork gestaltend hervorbringt, sei es in Form eines veränderbaren Materials anhand von Technik oder bildender Kunst, sei es ein geistiges Konstrukt wie Wissenschaft, Moral, Recht oder Religion (wobei die Gewichtung dieser Aspekte je nach Hobbit, Elb oder Ork unterschiedlich ist und man sich als Reisender durchaus überlegen sollte, welchen Volksstamm man in welchen Fragen sinnvollerweise zu Rate zieht). Im Gegensatz zum Veränderten und Gestalteten steht na-

türlich die nicht vom Ork, vom Elb oder vom Hobbit geschaffene und nicht veränderte Natur. Natur und Kultur gehören zusammen und bilden gemeinsam die Welt.

Das lässt sich sogar etymologisch belegen: aus dem Lateinischen kommend setzt sich die Kultur aus *cultura* und *colere* zusammen (wobei letzteres eine Ableitung des ersteren ist) – und wir kommen zu Bedeutungen wie „Bearbeitung“, „Pflege“, „urbar machen“, „ausbilden“. Damit findet sich der erste Hinweis auf Kultur in der Schöpfungsgeschichte, in der Genesis, Vers 28: „Und Gott segnete sie und sprach zu ihnen: Seid fruchtbar und mehret euch und füllet die Erde und machet sie euch untertan und herrschet über die Fische im Meer und über die Vögel unter dem Himmel und über das Vieh und über alles Getier, das auf Erden kriecht.“ Diesen Satz hat die Menschheit ja immer gerne mal falsch verstanden und bei seiner Umsetzung maßlos übertrieben – und so wundert es kaum, dass Begriffe wie „Kult“, „Kolonie“, „kultivieren“ (gerne auch „kolonisieren“) den gleichen Wortstamm haben.

In der deutschen Sprache findet sich die „Kultur“ seit dem 17. Jhd. verankert – auch wenn sie sprachtechnisch oftmals in rein landwirtschaftliche Gefilde abwandert, dann ist von „Kulturland“ die Rede oder „Obstkulturen“, wenn jemand Apfelbäume gepflanzt hat. Im auenländischen Südviertel haben wir es beispielsweise mit einer Pfeifenkrautkultur zu tun. Das Adjektiv „Kulturell“ dagegen ist ein sicherer Indikator, dass es um geistige Errungenschaften geht.

Schauen wir etwas tiefer in die Historik, denn ein wenig Handwerkszeug rund um die Kultur werden wir brauchen, wenn wir uns der mittelerdischen annähern wollen. Nichts anderes hat Tolkien gemacht, als er anfang, Mittelerde zu konstruieren. Eine erste Unterscheidung zwischen natürlichen und gestalteten Dingen finden wir bei Plinius dem Älteren, der das Eine dem Erdreich und das Andere dem künstlich hergestellten zurechnete. Und Cicero spricht von *cultura animi*, der „Pflege des Geistes“ und er meint damit die Philosophie. In der Neuzeit vor humanistischem Hintergrund finden wir Immanuel Kant, der Mensch und Kultur zu einem „Endzweck der Natur“ zusammenbringt. Sein berühmter kategorischer Imperativ, nach welcher Maxime es zu handeln gilt, macht klar, dass Kultur und Moral eine Einheit bilden. Ohne diese Einheit kann sich der Mensch lediglich technologisch fortentwickeln. Das mag bei einer kurzen Betrachtung heutiger Gesellschaftsstrukturen für weite Teile der Bevölkerung ein absolut ausreichendes Ziel zu sein – oder aber in Mittelerde eine Zivilisation orkischer Ausprägung recht gut charakterisieren. Im Gegensatz dazu die Gesellschaft elbischer Couleur: als hätte sich der gute alte Immanuel sie sich ausgedacht, um seinem Imperativ ein konkretes Beispiel an die Hand zu geben!

Überhaupt: keine Zivilisation oder Gesellschaft ohne Kultur! Edward Taylor umschreibt das 1873 so: „Cultur oder Civilisation im weitesten ethnographischen Sinn ist jener Inbegriff von Wissen, Glauben, Kunst, Moral, Gesetz, Sitte und alle übrigen Fähigkeiten und Gewohnheiten, welche der Mensch als Glied der Gesellschaft sich angeeignet hat.“ Man merkt, dass die darwinsche Evolutionstheorie zu diesem Zeitpunkt bereits gefunden war. Und Albert Schweitzer ergänzt die Diskussion um die Thematik „Kampf ums Dasein“: „Die Kultur ist ihrem Wesen nach also zweifach. Sie verwirklicht sich in der Herrschaft der Vernunft über die Naturkräfte und in der Herrschaft der Vernunft über die menschlichen Gesinnungen.“ Eine Debatte mit einem kämpfenden Uruk-hai über die reine Vernunft (die *ratio*) zu führen, dürfte selbst für einen „schlagfertigen“ Mittelerdetouristen eine ziemliche Herausforderung werden.

Interessanterweise gibt es allein im deutschsprachigen Raum eine Unterscheidung zwischen „Kultur“ und „Zivilisation“, während im englischen meist nur *civilization* verwendet wurde. „Clash of civilizations“ von Samuel P. Huntington heißt dann bei uns auch „Kampf der Kulturen“ – und wird damit auch gleich viel verständlicher. Wilhelm von Humboldt macht es deutlich: Bildung und Entwicklung sind Momente der Kultur, während rein praktische und technische Dinge dem Bereich der Zivilisation zugehören.

Vieles ließe sich noch ergänzen und durchdiskutieren, allen voran die Frage, wie Kultur eigentlich entsteht? Welche Ansätze gibt es, sie zu begreifen? Welche Bedürfnisse einer Gesellschaft deckt die Kultur eigentlich ab? Steht sie für die Erzeugung von Sinn mit Hilfe von Symbolen? Was hat es mit dem „kulturellen Gedächtnis“ auf sich? Ist Kultur gar Identität und Tradition? Das vermutlich ist der Ansatz, den wir nach Mitteleuropa herübernehmen können, denn die Kultur eines Volkes, seine kulturellen Errungenschaften, seine Zivilisation sind die Aspekte, an denen wir nachvollziehen können, um was für eine Gruppe es sich handelt. „Wie sie so ist“, wo es Identifikationspunkte gibt oder es gar fremdartig wird. Einen Hobbit versteht man vielleicht noch – aber einen Ent?

Wir werden ein paar Stücke des großen Kultur- und Zivilisationskuchens abschneiden und sie genauer unter die Lupe nehmen.

3. Kulturelle und zivilisatorische Errungenschaften Mitteleuropas

Selbst für den erfahrenen Mitteleuropereisenden ist es stets hilfreich, die Gegebenheiten Mitteleuropas jenen gegenüber zu stellen, welche seiner eigenen Welt ähnlich oder zumindest annähernd vergleichbar sind. Dadurch werden mitteleuropäische Besonderheiten verständlich und nachvollziehbar – parallel dazu vermeidet der geneigte Reisende, gleich auf den ersten Blick als neugieriger, unwissender und möglicherweise gar unsympathischer *Tourist* zu erscheinen. Ist man dagegen zum ersten Male auf Tolkiens Kontinent unterwegs, so ist diese Vorgehensweise fast unabdingbar. Anhand einiger ausgewählter Beispiele wird der Reiseführer kulturelle, technologische und zivilisatorische Errungenschaften unterschiedlicher Völker Mitteleuropas beleuchten.

3.1. Architektur

Wer seine Reisen auf den Spuren der *Periannath*, der Halblinge beginnt – beispielsweise auf einen Besuch bei dem sehr ehrenwerten Mister Bilbo Beutlin, wobei es sich empfiehlt, weder zur Zeit des Mittagsschlafes, der Mahlzeiten noch einer lang erwarteten Party aufzuschlagen, dem werden in der Architektur des Auenlandes im Gegensatz zu der unsrigen einige augenscheinliche Unterschiede auffallen.

Dass eine ganze Reihe von Hobbitbehausungen unterirdisch angelegt sind, ist kein Alleinstellungsmerkmal dieser mitteleuropäischen Architekturform – vergleichbare Siedlungsarten gibt es auch bei uns: da wären die in weiches Tuffgestein gegrabenen Wohnhöhlen von Kappadokien in der Zentraltürkei, die schon 370 v. Chr. von Xenophon erwähnt worden sind und deren Beschreibung der von Tolkiens Hobbitthöhlen erstaunlich ähnelt, die Wohnhöhlen auf der iberischen Halbinsel (vornehmlich in Andalusien), auf den Kanarischen Inseln oder der grie-

chischen Insel Santorin. Marokkanische und lybische Berber siedelten in Höhlen, moderne Australier legen ihre Wohnungen noch heute unterirdisch an und in den sechziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts stand in den neolithischen Wohnhöhlen von Matala auf Kreta eine große Hippie-Kommune mit amerikanischen Wurzeln in voller Blüte.

Auch in der Literatur gibt es Beispiele, in denen Wohnhöhlen eine tragende Rolle spielen: neben Tolkien wären zu nennen Süskinds „Das Parfum“, Jule Vernes „Schwarzindien“, H.G. Wells „Zukunft in Amerika“, oder die „Reise zum Mond“ von Cyrano de Bergerac.

Mittlerweile stehen im Auenland auch sehr viele oberirdische Gebäude, die mit denen unserer Welt problemlos vergleichbar sind. Diese in unseren Augen „normale“ Bauweise bietet vor allem für produzierende Handwerksbetriebe (wie Seiler, Müller, Schmiede, Wagner...) enorme Vorteile – und für landwirtschaftliche Betriebe wäre eine unterirdische Bauweise eh reichlich kontraproduktiv. Geprägt haben diesen Zweig der Hobbitarchitektur vor allem die Bewohner des Ostviertels, die, wie Ihnen der restliche Teil der auenländischen Bevölkerung nicht müde wird zu erklären, etwas „sonderbar“ sind, dazu zählen vor allem die Leute im Bruch und im Bockland. Hier erhebt sich übrigens das Brandyschloss (oder besser: hier befindet es sich), der Familiensitz der Brandybocks und eine architektonisch wertvolle Perle des Auenlandes. Die ersten Grabungen wurden noch von Gorchendad Altbock persönlich durchgeführt, nachdem diese möglicherweise älteste auenländische Hobbitfamilie in längst vergangenen Tagen den Baranduin bzw. Brandywein überschritten und damit ihr Reich nach Osten hin erweitert hatte.

Mit einer speziellen Einladung ist es für den geneigten Mittelerdereisenden möglich, Teile des Schlosses zu besichtigen und wer viel Zeit mitbringt und sich gar mit lange gelagerten Weinen vom Schlage eines *Alten Wingert* auskennt und auch einer behaglichen Pfeife nicht abgeneigt ist, der hat die Chance, einen unvergesslichen Abend mit Meriadoc Brandybock höchstpersönlich oder anderen Familienmitgliedern zu verbringen. Gute Kontakte nach Rohan als Merrys Arbeitgeber zahlen sich hier aus, denn es ist auch in Mittelerde nie verkehrt, eventuell vorhandene Beziehungen zu nutzen.

Aber zurück zur Architektur: Im zentralen Auenland hat sich ein Wandel vollzogen; hatten früher nahezu alle Hobbits unter der Erde gewohnt, so sind dies heute entweder die sozial benachteiligten ALG-II-Hobbits oder die besonders Begüterten. Erstere begnügen sich mit eher primitiven Grabungen ohne Fenster, letztere residieren in behaglichen und weit verzweigten Stollensystemen (oder *Smials*). Ein geeignetes Gelände dafür zu finden ist recht schwierig, was in der Vergangenheit die Grundstückspreise ins Astronomische hat steigen lassen. Und eine Wohnhöhle wie die von Herrn Bilbo stellt ihren Architekten vor weitere Herausforderungen: das gesamte Stollenwerk muss gegen Einsturz mit Stempel und Verbau gesichert werden. Ebenso darf kein Sickerwasser eindringen oder umgebendes Erdreich nachrutschen, etwaige Versorgungsleitungen und Belüftungssysteme (Bewetterung) müssen sichergestellt sein.

Viele Hobbithöhlen sind in Hanglage horizontal in den Berg getrieben worden, eine ingenieurstechnische Glanzleistung, ist doch hier die genaue Kenntnis der geologischen Beschaffenheit und Festigkeit, Wasserführung, Bewuchs und dessen Stärke sowie eine bodenmechanische Analyse von großer Wichtigkeit. Da bei den meisten Hobbitwohnungen zwischen Firs-

te (Tunneldecke) und Hügelkuppe nur wenige Fuß Erde liegen, kann man annehmen, dass die meisten Höhlen in offener Bauweise errichtet wurden (im Gegensatz zur bergmännischen Bauweise, die von einem Tunnelvortrieb ausgeht). Hat man dann erst eine hölzerne Verschalung mit Fenstern eingebaut, kann man daran gehen, die Decke zu schließen und die Pölung mit edlen Hölzern oder Intarsien zu verkleiden (je nachdem, was der Geldbeutel hergibt).

Eine richtige Bewetterung wie in einem weltlichen Alpentunnel ist nicht nötig; die meisten besseren Hobbithöhlen verfügen über viele Fenster, und natürlich einen Kamin mit eigenem Abzug, dessen Schornstein leicht durch die dünne Firste nach außen gebaut werden kann. Das schädliche Kohlenmonoxid wird abgeführt und die Hobbithöhle behaglich warm.

Fenster und Türen sind es, welche die Hobbitarchitektur so einzigartig machen. Dominieren bei uns die rechten Winkel, so sind es die vollkommenen Kreise, welche die Hobbits so lieben. Runde Türen und runde Fenster lassen eine Hobbitsiedlung in unseren Augen leicht schrullig, aber irgendwie auch fantastisch erscheinen und man möchte am liebsten sofort in so eine Hobbithöhle einziehen und das ist auch möglich, denn sowohl in Hobbingen als auch Michelbinge (teilweise auch in Archet oder Stadel) stehen eine Reihe von originalen Hobbithöhlen als leicht extravagante Feriendomizile zur Miete bereit. Buchungen können über die Auenländische Touristik Union (ATU) zu Bree oder über das Reisebüro von Minas Tirith getätigt werden. Kreditkartenzahlungen sind leider nicht möglich.

Bei aller Raffinesse und Behaglichkeit einer modernen Hobbithöhle macht man sich nur wenig Gedanken darüber, welche hohen Anforderungen dieser Baustil an Architekten, Tischler und Schmiede stellt. Mithilfe eines Zirkels ist so ein Kreis für Fenster oder Türen zwar schnell gezeichnet (ein Stock mit einer Schnur tut es auch), aber wenn der Meister Eder unter den Hobbits seinen Holzbedarf für die nötigen Instandsetzungen in Mister Beutlins Behausung nach dessen Zwergen-Butterfahrt zum Einsamen Berg ermitteln möchte, dann muss er schon mit einigen nicht ganz trivialen Zahlen jonglieren.

Der Umfang eines Kreises errechnet sich bekanntermaßen aus $2 \cdot \pi \cdot r$ (wobei „r“ der Radius ist und man statt dessen auch $\pi \cdot \text{Durchmesser}$ rechnen kann). Mit dieser Maßgabe kann der Böttcher arbeiten, welcher einen Metallreifen für die Türfugen und einen vergleichbaren für die Zargen herstellen soll – Meister Eder berechnet die Fläche der Tür und damit die Holzmenge mittels $\pi \cdot r^2$. Wir sehen: ein Hobbithandwerker muss in der Mathematik zumindest einigermaßen bewandert sein und das Quadrieren, Wurzelziehen oder eben die Kreiszahl π sind ihm ein kein rotes Buch mit sieben Siegeln. Vielleicht macht er es sich auch einfach und nimmt $\pi=3$ an – für einfache Arbeiten reicht das vollkommen aus und findet auch in unserer Geschichte eine lange Tradition: im Alten Testament im Buch der Könige wird einem runden Wasserbecken mit zehn Ellen Durchmesser ein Umfang von 30 Ellen zugesprochen und auch im alten China behelf man sich mit der Zahl drei. Die Babylonier setzten $\pi=3,125$, die Inder 3,0044 und von hier stammt auch die älteste sehr genaue Bestimmung durch den Mathematiker Aryabhata im 6. Jhd. v. Chr. mit $\pi=3,1416$. Da bei den Hobbits jede Tür und jedes Fenster präzise gefertigt ist und auch sauber schließt, werden wir die Auenländer zumindest auf mathematischem Gebiete mit den Indern gleichsetzen können.

Neben den rein arithmetischen Problemen sind jedoch auch physikalische zu lösen: eine runde Tür beispielsweise kann nur an einer einzigen Stelle mit einem Gelenk zum Öffnen und

Schließen versehen werden, was für die mechanische Gelenkkonstruktion eine hohe Belastung ergibt. Alternativ ließe sich eine solche Tür natürlich auch über zwei vertikal angeordnete Drehgelenke schwenken, das hätte aber den Nachteil, dass ein Teil der Tür beim Öffnen stets in die andere Richtung ausschwenkt und die Zarge mit zwei zusätzlichen Bohrungen ausgestattet werden muss.

Statt dessen beschränkt man sich auf sehr dünn konstruierte Türen, was jedoch dazu führen kann, das selbst leichte mechanische Einwirkungen eines Zauberstabes gleich magische oder doch der Geheimsprache zuzuordnende Symbole hinterlassen kann – während erneutes Anklopfen mittels Stab diese wieder verschwinden lässt.

Wie dem auch sei: die Hobbitarchitektur übt eine besondere Atmosphäre auf den irdischen Besucher aus und macht gleichzeitig deutlich, dass ihre Baumeister sehr genau wissen, was sie tun. Dazu sei bemerkt, dass die Hobbits ihre Baukultur nicht allein entwickelt haben, vielmehr haben sie von den Elben und den Dúnedain gelernt und vieles übernommen und weiterentwickelt. Wir haben es also mit einer zivilisatorischen Weiterentwicklung und Ausprägung einer eigenen Kultur zu tun. Und um auf unsere Eingangsdefinitionen zurückzukommen: das Beispiel der Architektur macht deutlich, dass die Auenländer nicht nur über technologisches Wissen verfügen, sondern dieses auch ganz gezielt für Kunst, schöne Dinge und im Dienste der Ästhetik einzusetzen wissen. Den Kollegen Kant wird's freuen.

Ganz im Gegensatz dazu steht die ethnische Gruppe, die wir als nächstes exemplarisch beleuchten wollen: Schweifen wir fast einmal über den ganzen Kontinent und richten unser Auge auf das Land mit den markanten Ringwällen, dann finden wir eine ganz andere Kultur vor – wobei hier der Genosse von Humboldt energisch widersprechen und den orkischen Bewohnern Mordors jegliche Kultur absprechen und ihnen lediglich den Grundgedanken der Zivilisation zugestehen würde.

Wie immer man das nun sehen mag: die architektonischen Kenntnisse der Orks suchen in Mitteleuropa ihresgleichen. Schön sind ihre Bauwerke nicht unbedingt, aber funktional, solide und groß – man hat hier den Drang, nicht zu kleckern, sondern zu klotzen. Allein die Ausmaße des Dunklen Turms, Barad-dûr, sind gigantisch – aber für den interessierten Reisenden vor Ort leider auch schwer zu ermitteln, den schließlich existieren von Saurons gewaltiger Festung heute nur noch ein paar Ruinen, die zwar beeindruckend anzusehen sind, aber nur wenig auf die ursprüngliche Höhe des Turms schließen lassen.

Wie hoch war Barad-dûr? Zur Beantwortung dieser Frage müssen wir Tolkiens Beschreibungen konsultieren (quasi die Reiseberichte aus erster Hand) und die Lösung auf literarisch-wissenschaftlichem Wege finden, zumal der Professor oder sein Sohn es verabsäumt haben, beispielsweise in Form einer „History of Mordor“ eine exakte Höhe des Turmes zu notieren. Beginnen wir zunächst mit dem „kleinen Bruder“ Barad-dûrs, Sarumans Zaubererturm *Orthanc*. Dessen Höhe kennen wir präzise mit 500 Fuß, was umgerechnet 152 Metern entspricht. Zum Vergleich: das Washington Monument misst 169 Meter, der Turm des Ulmer Münsters 161 Meter und die Cheops-Pyramide 146 Meter.

Saruman weiß, dass der Orthanc nur eine unbedeutende Kopie des Barad-dûr ist, „ein Kinderspielzeug“ gegen Saurons übermächtige Festung, die keinen Rivalen neben sich duldet. Minas Tirith, die Stadt der Könige, ist doppelt so hoch wie Sarumans arkaner Campanile; die

Fahnen des Truchsess auf dem weißen Turm wehen 1.000 Fuß über den Pelennor-Feldern (entsprechend 305 Meter). In dieser Liga spielen bei uns der Emirates Hotel Tower in Dubai mit 309 Metern, das AT&T Corporate Center in Chicago mit 307 Metern oder der JP Morgan Chase Tower in Houston mit 305 Metern.

Doch auch das reiche noch nicht aus, schreibt Tolkien, eine beträchtlich größere Festung (nämlich Barad-dûr) läge Minas Tirith gegenüber, im Angesicht des brennenden Berges Orodruin „erhebe sich Wall über Wall, Zinne über Zinne“. Diese Formulierung ist zwar immer nicht noch nicht eindeutig, aber aus den Attributen „Kinderspielzeug“ (Orthanc) und „beträchtlich größer“ (Minas Tirith) lässt sich für den Dunklen Turm eine Höhe von 1.800 – 2.000 Fuß taxieren (584 – 610 Meter).

Es gibt eine weitere Theorie, die sich des nahen Vulkans Orodruin bedient. Dessen Höhe von 4.500 Fuß ist gegeben, ebenso diejenige der Flanke, über welche Sam und Frodo in Richtung Gipfelregion kraxelten (3.000 Fuß). Der Eingang der Schicksalsklüfte befindet sich in ziemlich genau 3.200 Fuß Höhe (975 Meter). Nun wäre es ziemlich sauron-mäßig und dem Charakter des Dunklen Herrschers wahrhaftig angemessen, wenn dieser sein Auge und damit die Spitze des Turms auf exakt gleiche Ebene wie die Sammath Naur brächte. Böse Schurken haben stets ein gewisses Händchen für derlei Übereinstimmungen – zumal es Sauron ein leichtes gewesen wäre, entweder den Orodruin niedriger oder den Barad-dûr höher zu errichten, um diese Symbolik zu erreichen.

Anhand der ersten Schätzung befindet sich Barad-dûr höhentechnisch also zwischen dem Taipei 101 (508 Meter) und dem Burj Chalifa (828 Meter), anhand der zweiten würde er das derzeit höchste Gebäude der Welt mit Leichtigkeit überragen. Letzterer wurde in nur sechs Jahren aus dem Boden gestampft – rund um die Uhr wurde im Dreischichtbetrieb ständig mit rund 2.400 Arbeitern geschuftet; Angaben, über die man in Saurons Baubehörde nur müde schmunzeln kann. Immerhin hat man in Mordor das Bollwerk nicht nur einmal sondern gleich dreimal in die unwirtliche Hochebene gestellt, da es in Folge von Kriegseinwirkungen mehrfach beschädigt oder gar niedergerissen wurde. Auf die 12.500 Kubikmeter Stahlbeton und die 850 Betonpfähle zwischen 90 und 150cm Durchmesser bei Längen bis zu 50 Metern die im irdischen Wüstenstaat so zwingend nötig waren, konnte man in Mordor getrost verzichten. Mit der auf den Einen Ring gegründeten Macht Saurons ließ sich quasi beliebig in die Höhe und Breite bauen, wodurch sich Zusatzkosten in Milliardenhöhe einsparen ließen. Umgerechnet hätten die orkischen Bauarbeiter halb Dubai mit Türmen á la Chalifa zugestraft (und das vermutlich bis nächsten Donnerstag).

Die kürzeste Bauetappe Barad-dûrs lag zwischen Saurons Flucht aus seiner Zweigniederlassung Dol Guldur im elbischen Ferienparadies Dústerwald und dem Höhepunkt seiner Macht in neuerer Zeit bis zum Ende des Ringkriegs; hier hat ein ganzes Heer von Ork-Kulis die Festung in nur wenigen Jahren hochgezogen. Unwillkürlich fragt man sich, was wohl aus den überragenden Architekten und Koordinatoren geworden ist, die mit diesem Bauwerk eines der großen Wunder Mittelirdes fabriziert haben. Gerüchten zufolge sollen sich einige von ihnen in China verdingt haben, was aber natürlich jeglicher Grundlage entbehrt.

Trotz all seiner furchteinflößenden Gigantomanie hat der Dunkle Turm jedoch einige gravierende Nachteile: in Ermangelung elektrischen Stroms ist die gesamte Beleuchtung auf Fa-

ckeln und dergleichen angewiesen, was pro Tag Tausende Tonnen an Rohstoffen verschlingt. Die orkischen Bewohner (und andere Kreaturen) sind auch darauf angewiesen, sämtliche Bewegungen und Transporte innerhalb des Gebäudes möglichst effizient zu planen, denn ein Treppenhaus vom Foyer bis zum 199. Stockwerk begeht man ohne zwingenden Grund kaum mehrmals am Tag. Glücklicherweise legen Orks wenig Wert auf saubere Treppen, so dass die Reinigung von rund 5.500 Stufen pro Richtung getrost vernachlässigt werden kann. Vermutlich hat man auf ein ausgeklügeltes System von Expressliften zurückgegriffen, die von sogenannten Otis-Trollen angetrieben wurden. Ein weiteres Problem stellt die Versorgung des Turms dar. Auch Orks benötigen regelmäßig Nahrung und Wasser (auch wenn sie vielleicht nicht so aussehen) und ihre Exkremente müssen ebenfalls entsorgt werden – was ein besonders delikates Thema darstellt. Schlussendlich kommen wir zu der Frage, wie man sich in solch einem Monstrum von Bauwerk eigentlich zurechtfindet ohne sich ständig zu verlaufen.

Wir halten also fest: die Orks sind zivilisatorisch extrem weit entwickelt, sie verfügen über Werkzeuge und ein technisches Verständnis, das sich mit dem unseren problemlos messen kann bzw. in einigen Bereichen bei weitem übersteigt. Dazu zählen Management, effiziente Planung und Versorgung. Die naturverbundenen und intellektuell geprägten Elben oder die degenerierten Menschen Mittelherdes können den Orks hier nicht das Wasser reichen. Man muss sich fragen, wie diese Überlegenheit zustande kommt und sie lässt sich eigentlich nur durch den völligen Verzicht auf eine orkische Kultur im Sinne von Kunst, freiem schöpferischem Denken und Individualität begründen. Eine rückhaltslose Identifikation des einzelnen Orks mit seiner Zivilisation vor dem Hintergrund einer straff organisierten Machtpyramide hat Mordor an die technologische Spitze katapultiert. Wie hier die Analogien in unserer Welt aussähen, möge sich ein jeder selbst ausmalen.

Übrigens gibt es den Barad-dûr auch in Wirklichkeit: es handelt sich um einen fünf Meter hohen „black smoker“, der im Logachev-Feld im mittelatlantischen Rücken auf ca. 3.000 Meter Tiefe steht. Die Besatzung des deutschen Forschungsschiffes „Meteor“ hat ihn 2005 entdeckt und auf diesen passenden Namen getauft, den er sieht in der Tat so aus, als hätten ihn Heerscharen submariner Orks in aller Eile zusammengeschraubt.

3.2. Darstellende Kunst

Wenig ist bis dato aus erster Hand bekannt von mittelerdischen Werken aus dem Bereich „Darstellende Kunst“. Diese Kunstform ist vergänglich und wird in der Regel vor einem Publikum aufgeführt und genießt dadurch einen besondern Live-Charakter. Natürlich lässt sie sich in Form von Niederschriften oder Aufzeichnungen auch konservieren und wieder abrufen, aber darum geht es ja nicht, denn die „konservierte Kultur“ kann sich der geneigte Mittelherdereisende nach Belieben zu Hause zu Gemüte führen – dazu muss er sich nicht erst auf Tolkiens Kontinent begeben.

3.2.1. Die schönen Künste

Zu Darstellenden Kunst zählen klassisch die „Schönen Künste“:

- Das *Theater* (mit seinen Spielformen Schauspiel, Oper, Musical, Figurentheater, Kleinkunst). Sowohl in Minas Tirith als auch in Edoras soll es angeblich Schau-

spielstätten geben, deren Besuch je nach Intendant mehr oder weniger empfehlenswert ist. Exakte Informationen dazu liegen dem Reiseführer derzeit noch nicht vor – verschiedene Kritiken und Besprechungen reisender Feuilletonisten werden noch ausgewertet.

- Der *Tanz* (Ballett, moderner und zeitgenössischer Tanz). Letzterer wird vor allem bei den Hobbits mit viel Freude zelebriert, die grundlegenden Tanzschritte sind schnell erlernt und nicht besonders anspruchsvoll – was der Tatsache Rechnung trägt, dass diese Tänze auch nach langen Partys mit reichhaltigen Genuss alkoholischer Getränke noch einigermaßen unfallfrei über die Bühne gehen sollen. Elbische Interpretationen werden regelmäßig im Dusterwald aufgeführt (allerdings nur für geladene Gäste, Zaungäste oder gar Papparazzi werden Schwierigkeiten haben, überhaupt die Location zu finden).
- Die *Medienkunst* (Filmkunst, Tonkunst, hierin insbesondere Musik in Form von Konzerten oder inzwischen auch Internetkunst). Letztere lässt sich für Mittelerde ausschließen, denn solange kein transdimensionaler Breitbandhub installiert ist, wird man hier auch nicht auf das World Wide Web zugreifen können (UMTS, GSM und dergleichen funktionieren aufgrund einiger literarischer Besonderheiten Ardas nicht). Und für die Musik ist ein eigenes Kapitel vorgesehen.
- Die *Performance / das Happening*. Diese noch recht junge Kunstform erfreut sich vor allem bei progressiv denkenden Zwergen einiger Beliebtheit und man forscht seit einiger Zeit, wie sich mit den gegebenen Möglichkeiten der Telekommunikation (über welche im letzten Reiseführer ausführlich berichtet wurde) ein gut gestylter Flashmob organisieren ließe. Junge Avantgarde-Künstler des angehenden vierten Zeitalters haben darüber hinaus die Behauptung aufgestellt, dass Teile des Ringkrieges und seiner Vorgeschichte ganz klar die Handschrift spontan performter Massenveranstaltungen trügen. Hauptorganisator bzw. Drahtzieher sei dabei Gandalf gewesen, der beispielsweise kurz vor der Schlacht der fünf Heere gezielte Kurznachrichten versandt habe um so ein großes kulturenübergreifendes Happening vor dem Einsamen Berg zu veranstalten. Ähnlich verhielte es sich auch mit den anstürmenden Huorns aus dem Walde Fangorn, welche sich über die gegen Helms Klamm anrennenden Truppen Sarumans hermachten. Diese Performance habe vor allem den scharfen Kontrast zwischen der kalten Steinklippe der Hornburg auf der einen Seite und der unnachgiebigen organischen Masse der Fangornbewohner auf der andern Seite zum Thema gemacht, welches in all seiner Härte die eigentlich unschuldigen – da von Saruman unterdrückten – Uruk-hai buchstäblich zerrieben habe. Allerdings ist diese Denkweise außerhalb der von Menschen bewohnten Gebiete gänzlich unbekannt.

3.2.2. Musik und Gesang

Musik und Gesang spielen überall in Mittelerde eine wichtige Rolle. Ganze Bände von Liedtexten hat unser Oxforder Professor von seinen Reisen mitgebracht und dabei auch das eine oder andere Werk in unterschiedliche Sprachen übersetzt. Jedoch ist dieses musikalische

Vermächtnis nicht vollständig, denn es fehlen die Partituren. Viele Mittelerdeisende haben aus dieser Not eine Tugend gemacht und sind selbst auf die Suche nach den verschollenen Noten gegangen. Dabei haben sie vieles der ursprünglichen mittelerdischen Kultur wieder ans Tageslicht gebracht; ihnen ist es zu verdanken, dass heute wieder an allen Ecken und Enden Mittelherdes gesungen und musiziert wird.

Interessant ist vor allem, dass die vielen unterschiedlichen Kulturkreise Ardas auf dem Liedersektor wieder eine ganze Menge verbindet. Das wird deutlich, wenn man sich die Texte anschaut, die – im Gegensatz zu einem Großteil unserer täglichen Musikberieselung – einen hohen Stellenwert besitzen. Jede Kultur kennt beispielsweise das verballhornende Spottlied, welches mit beißenden Versen den Besungenen ärgern, entmutigen oder zu unüberlegten Handlungen verleiten soll. Dazu ein paar Beispiele, damit Sie beim nächsten public viewing mitsingen können: Herr Beutlin bedenkt die an sich friedlichen Arachnoiden des Dusterwaldes mit dem „Lied vom Atterkopp“, welches sich allerdings nur holperig ins Deutsche übertragen lässt – ein „attercop“, verwandt mit dem noch heute gebräuchlichen norwegischen „edderkopp“ (was tatsächlich „Spinne“ bedeutet) und dem altenglischen „lob“ (für: Wurm, Spinne) ergibt zusammen zum einen die Spinne, zum anderen aber auch so etwas wie einen „Dummkopf“. Der Erfolg von Bilbos schnell zusammengereimten Gassenhauer stellt sich sofort ein; die Spinnen lassen die fürs Abendessen gefangenen Zwerge sausen und stellen statt dessen dem singenden Meisterdieb nach.

Stichwort Zwerge: immer noch beliebt ist der schmissige Song über das Abwaschen und Aufräumen in Hobbithöhlen, der kurz vor dem Aufbruch von Thorin & Company erstmalig geschmettert wurde („Tut alles, was Bilbo Beutlin hasst“). Und selbst Orks sind musikalisch, auch wenn für irdische Ohren ihr „Fünfzehn Vögel in fünf hohen Föhren“ ein bisschen an Fangesänge und Vuvuzelas erinnert. Ursprünglich sollte das Lied der bekannten Thorin-Reisegruppe nebst Zaubererguide und Meisterdieb ein bisschen Angst machen, als diese zugegebenermaßen etwas rabiaten Touristen die Orkbehausung am Pass des Nebelgebirges schneller verlassen hatte, als es den Gastgebern recht gewesen wäre.

Etwas verkopft klingt dagegen die ebenfalls an Thorin & Co gerichtete „Begrüßungsarie“ der Waldelben herüber, in der berichtet wird, wie ein Hobbit auf einem Pony (!) mit Zwergen (!!) am Abend (!!!) nicht auf ein Nachtlager anhalten will (!!!!).

Überhaupt ist es bemerkenswert, dass viele elbische Spaßlieder sich Zwerge vornehmen und dabei meist auf uralte und reichlich ausgelutschte Pointen zurückgreifen, die fast immer etwas mit Bärten und starkem Haarwuchs zu tun haben. Im Prinzip hat man so etwas bei den Elben gar nicht nötig, denn die Liste elbischer Gesänge, Elegien, Hymnen, Liebeslieder, Rezipitationen, Chorwerken, Kantaten, Oratorien, Vortragsstücken und Sologesängen ist dermaßen lang, dass eine eigene Reihe in mehreren Bänden darüber geschrieben werden müsste, um auch nur die wichtigsten unter ihnen vernünftig zu würdigen. Das ist eben der Nachteil einer unsterblichen Gesellschaft.

Weitere Gesangstücke kommen in der Regel immer dann zum Einsatz, wenn ein irgendwie besonderer Moment gewürdigt werden muss:

- Sie treten gerade die Reise zum Tolkien Thing an? Singen Sie ein Lied, welches beschreibt, wie die Autobahn unter Ihnen hinweg gleitet.

- Sie vermissen Ihre Lebenspartnerin? Stopfen Sie (bevorzugt an einem Moor) eine Pfeife und singen Sie ein Lied, gerne auch in einer fremden Sprache.
- Sie oder ihr Nachwuchs haben im Badezimmer die Eigendynamik des Badewassers nicht mehr im Griff? Singen Sie ein Lied darüber, wie das Wasser über Ihre Füße strömt.
- Müssen Sie einen Weinkeller aufräumen und die leer geöffneten Behältnisse des Rebensaftes einem schnellfließenden Gewässer anvertrauen? Singen Sie ein Lied mit einem stampfenden Rhythmus, wie Sie die Fässer rollen und wie sich das anhört.
- Sie betreten ein fremdes Land? Suchen Sie seine Hymne oder etwas vergleichbares heraus und stimmen Sie frohen Mutes die Melodie an (selbst wenn sie wie Herr Aragorn einst Rohan inoffiziell als Staatenloser ohne Visum besuchen).
- Und selbst der Beipackzettel eines Medikamentes kann in Versform daherkommen und wartet nur auf seine Vertonung, wie wir aus den Häusern der Heilung bei der Nachfrage zur Anwendung von Königskraut wissen.

Natürlich gibt es auch andere Einsatzgebiete der Musik- und Sangeskultur: in mittelerdischen Gefilden haben Lieder und ihre Texte oftmals die Aufgabe der Geschichtsschreibung übernommen. Anstatt historische Ereignisse in Buchform niederzuschreiben und sie griffbereit in einer Bibliothek aufzubewahren, wo man sie nicht nur zum eigenen Nutzen, sondern gar zur Weitergabe von Wissen, also zu Bildungsaufgaben verwenden könnte, begnügt man sich lieber damit, die passenden Lieder zu singen und zu hoffen, dass der eine oder andere ABC-Schütze oder Heldenanwärter etwas daraus lernt. Das hat natürlich den Vorteil, dass die Geschichtsstunde in klingender Form meist schön anzuhören ist – aber fast immer sind die beschriebenen Ereignisse soweit abgeändert, dass sie ins vorgegebene Versmaß passen und sich womöglich auch noch reimen. Da bleibt es nicht aus, dass die eine oder andere „unwichtige Kleinigkeit“ unter den Tisch fällt – von absichtlicher Manipulation möchte man vielleicht nicht gleich sprechen, aber es bleibt festzuhalten, dass diese Form der Volksbildung doch wenigstens als bedenklich einzustufen ist. Andererseits folgt die mittelerdische Gesellschaft mit ihrem Liedkult einem weit verbreiteten Ritus: hat jemand als Held eine glorreiche Tat vollbracht, dann wird jemand anderes darüber ein Lied schreiben. Ist das nicht der Fall, war die Heldentat entweder zu unbedeutend oder es hat niemand davon erfahren. Viele Helden trachten daher auch lediglich nach einem oder mehreren Liedern oder einer Rolle in den „Großen Geschichten“, anstelle eine vielleicht eher materielle Belohnung zu fordern.

„O Freunde, nicht diese Töne!“ – welche Musik ist wo am besten angebracht, mit welchem Stil macht man sich auch als Rucksacktourist Freunde? Und welche Songs oder Rhythmen entfernt man tunlichst vom MP3-Player, bevor man sich nach Mittel Erde aufmacht?

Viele erfahrene Reisende auf Tolkiens Kontinent haben damit begonnen, die einzelnen Regionen und Kulturgesellschaften mit bekannten Musikrichtungen und –stilen unserer Welt zu assoziieren. Sei es als die sprichwörtliche Eselsbrücke oder sei es als praktischer Fingerzeig, soll diese Gedankenverknüpfung dafür behilflich sein, die einzelnen peer groups Mittel Erdes

besser einzuordnen und verstehen zu können, was uns im Prinzip ja zur Eingangsfrage nach dem Wesen der Kultur zurückführt.

Nach dem allgemeinen Dafürhalten finden sich im Auenland starke Folkeinflüsse; die musikalische Herkunft der Liedermacher und Chansonisten ist aber ebenso spürbar. In Richtung Küste finden wir reizvolle Verbindungen keltischen Ursprungs; schnelle Jigs und Reels sind allgegenwärtig, während im Norden erste Experimente im Bereich Neofolk gewagt werden.

Je weiter man sich auf der Großen Oststraße in Richtung Nebelgebirge bewegt, desto stärker verändert sich auch die Musik und tendiert immer mehr in Richtung Funk und Jazzfunk, während die Gipfelregionen bis tief in den Süden die wahren Hochburgen des Blues sind (und das ist hier durchaus wörtlich zu nehmen). Kurz vor dem weiten Elbenland im Dürstwald, welches ganz klar dem Free Jazz oder dem Avantgarde Jazz zuzurechnen ist finden sich musikalisch hochinteressante Inseln: Jazz Rock/Fusion auf dem Carrock der Beorninger, Dixieland auf dem Waldfluss, Drum'n'Bass in Rhosgobel und natürlich Swing und Bebop in Thranduils Palast. Andere elbische Distrikte stehen durch und durch im Zeichen von Goa und Trance und auf dem Caras Galadhon sollen bei Anhängern Galadriels sogar Einflüsse der Neuen Deutschen Welle spürbar sein.

Ganz Dorwinion wiegt sich in locker-coolen Reggaerhythmen und viele Einflüsse dieses sommerlich-warmen Landstriches haben sich über den Fluss Eilend oder die Rotwasser immer weiter nach Norden ausgebreitet, so dass man in Esgaroth Rocksteady und Ska-Klänge vernimmt, während durch die Eisenberge bassig abgemischter Dub Reggae wabert.

In der Goldenen Halle zu Meduseld in Rohan regiert der Skiffle, während die weiten Graslande und die Mark mit flottem Calypso und Salsa bestechen, wonach es sich ganz hervorragend reiten lässt; die wiegenden Schritte lassen die Hufe der Pferde quasi fliegen. So gelangen wir schnell an den Leuchtfeuerbergen vorbei bis nach Ithilien, welches ursprünglich von Rhythm & Blues durchzogen war, jedoch durch die Nähe Mordors immer stärkere Einflüsse von Dark Wave aufgenommen hat, während durchziehene Expeditionstruppen aus dem Süden Spuren von Trip Hop hinterlassen haben – es handelt sich also um musikalisch noch weitgehend unerschlossenes Gebiet mit hohem Schmelztiegelpotenzial.

Mordor selbst hinter seinen Ringwällen ist klassisches Rockgebiet; von seinen harten Industrialvarianten über Grunge, Fusion, und Metal bis hin zum ehrlichen und ohrspülenden Krautrock ist alles vertreten, was der Hardrock-Liebhaber braucht. Angeblich soll eine orkische Indieband mit schwedischer Herkunft sogar schon einmal erfolgreich in Kiew aufgetreten sein. Aber auch Punk, Electro und Wave stehen hoch im Kurs.

Der tiefe Süden ist Hiphop, Rap und sogar Gangstarap, teilweise jedoch mit erstaunlich wohlklingenden Wurzeln im Soul. Vieles ist jedoch auf den weiten Zügen seiner Bewohner in Vergessenheit geraten oder im Ringkrieg unwiderruflich verloren gegangen, so dass in Richtung Süden viel spekuliert werden muss.

Einfacher stellt es sich in den zivilisierteren Gegenden Gondors dar, hier stoßen viele große Musikstile aufeinander und bilden einen klanglich einmaligen Soundteppich: von Norden her kommend finden wir Disco, Eurodance und New Beat, in den unteren Ebenen von Minas Tirith ist House zu hören (Hip House, Latin und Tribal), genau so aber auch Rave oder Acid

Techno, während immer mehr angesagte Clubs aber auch Downbeats, gothic rock oder Industrial spielen. Insgesamt kommt man an Minas Tirith als Dreh- und Angelpunkt menschlicher mittelerdischer Musikkultur kaum vorbei; der „Big Apple“ Gondors vermengt die Stile und Richtungen der einzelnen Kulturen wie Rosie Hüttinger die Zutaten eines schmackhaften Guggelhupfs. Dieses Soundkonglomerat entsteht auf eine so wunderbar unvorhersehbare Art und Weise, dass man – einmal eingetaucht in das bunte Nachtleben der Königsstadt – ganze Nächte durchtanzen möchte und dabei möglicherweise den Rückflug in die eigene Realität zu verpassen droht.

4. Ausblick

Mit diesen beiden großen Kapiteln im dritten Teil des Reiseführers ist das Thema „Kultur“ natürlich nur angekratzt und die ringförmigen Gedankenwellen der hier vorgestellten Materie verschwinden schon wieder in den Wassern des großen Stromes. So vieles gibt es noch zu berichten und zu erforschen, dass ganze Generationen von jungen und engagierten Mittelereisenden auf Jahre und Jahrzehnte hinaus beschäftigt sein werden, Tolkiens Kontinent die letzten Geheimnisse zu entlocken.

Und im Reiseführer müssen vor dem Leitgedanken der Kultur noch weitere wichtige Punkte näher beleuchtet werden: die Kulinaria beispielsweise, die soviel mehr ist als nur die Zubereitung schmackhafter Speisen und Gerichte, die Auswahl der passenden Zutaten oder das nötige Wissen um dieselben, mehr als die Verkostung des angemessenen Weines oder Brandes, die Kenntnis von der Herstellung oder dem Destillat, mehr als die Summe der fünf Geschmacksrichtungen, mehr als die lustvolle Pfeife danach. Es geht auch um die Geschichte der Kochkunst, ihre Besonderheiten und charakterlichen Eigenheiten je nach der vor dem Herd stehenden Kultur – was die einen angewidert ablehnen, gilt bei den anderen als absoluter Hochgenuss. All das muss man wissen, um in einem Fünfsternetempel in der Stadt am Langen See mitreden zu können, man benötigt profundes Wissen, jede Menge Erfahrung und einen robusten Gaumen, um die Köstlichkeiten Mittelerdes zu genießen. Auf die kleinen Besonderheiten kommt es an; nicht nur Japaner, sondern auch Gollums bevorzugen ihren Fisch roh.

Ein weiterer Abschnitt, über den es das eine oder andere Kapitel zu schreiben gibt und der es auch diesmal trotz irreführender Titelgebung wieder nicht in den Reiseführer geschafft hat, ist derjenige über das Finanzwesen. Immerhin wollen all die beschriebenen Köstlichkeiten oder künstlerisch-kulturellen Höhepunkte auch in angemessener Form bezahlt und die Kulturschaffenden entlohnt werden. Was kostet ein Viergängemenü in Minas Tirith und was eine deftige Brotzeit im „Tänzelnden Pony“? Wie viel Trinkgeld bekommt ein Ork? Was geben Sie einem Flötenspieler der Haradrim und was dem elbischen Pantomimen in der Fußgängerzone von Meduseld? Können Sie es sich leisten, sich eine Kleinstaugabe des Barad-dûr in den Vorgarten stellen zu lassen? Wie viel sollte man auf dem Schwarzmarkt maximal für eine Eintrittskarte eines waldelbischen a-cappella-Konzertes ausgeben? Welche Art von Geld sollte man stets bei sich tragen und welche Münzen und Scheine gibt es? Sind traveller cheques sicher?

Für all diese Fragen müssen fundierte Antworten und Umrechnungstabellen gefunden sind, die sich auch im Alltagsleben und im wildesten Gefehlsche als hieb- und stichfest erweisen, denn soviel ist klar: „Keine Kreditkarten bitte. No credit cards please.“

„Meine Damen und Herren, wir sind nun bereit zum Start. Wir wünschen Ihnen eine angenehme Tour und bedanken uns für Ihre Reise mit der Deutschen Tolkiengesellschaft.“

„Ladies and gentleman, we are now ready for take-off. We wish you a pleasant journey and would like to thank you for flying with the German Tolkien Society.“

Vielen Dank!