

DIE GESTALT VON ARDA

EINE GEOGRAPHISCHE FIKTION

VON HELMUT W. PESCH

[130] Der folgende Beitrag erschien unter dem Titel »Mittelerde – Ursprung und Entstehung einer Welt« in der Rollenspiel-Zeitschrift *ZauberZeit* (Nr. 3 / Februar 1987, 8-11) [heute *Nautilus – Abenteuer & Phantastik*]. Er war eigentlich als ein allgemeiner Artikel über die Landschaft von Mittelerde gedacht – insbesondere, um den Fantasy-Rollenspielern klar zu machen, daß dies eben keine natürliche Welt war, sondern eine, in der wie bei Tolkiens imaginären Sprachen ein System von äußeren Phänomenen (in diesem Falle die Geographie) mit einem ethischen System zur Deckung gebracht und damit moralisch bedeutsam wird. Das Projekt entwickelte sich jedoch beim Schreiben in eine unerwartete Richtung, unter dem Eindruck des 4. Bandes der »History of Middle-earth«, *The Shaping of Middle-earth* (1986), bei dessen Lektüre mir zum erstenmal deutlich wurde, wie künstlich diese Welt von ihrer Anlage her im Grunde war.

Der Artikel, ursprünglich für ein Publikum gedacht, das zwar an Fantasy interessiert war, aber von den Hintergründen dieses Themas keine Ahnung hatte, ist für die Druckfassung geringfügig überarbeitet worden, auch um Wiederholungen zu vermeiden. Desgleichen sind die Abbildungen als Computer-Grafiken neu angelegt worden.

[131] Wenn wir in unserer eigenen Geschichte nachforschen, wie lange unsere kulturelle Tradition zurückreicht, so enden wir vor weniger als dreitausend Jahren, vermutlich irgendwo bei den Epen Homers, welche sich wiederum auf Ereignisse beziehen, die weitere fünfhundert Jahre zurückliegen. Es gibt jedoch eine Welt, die auf mehr als sechstausend Jahre ungebrochener Überlieferung zurückgreifen kann, ehe sie die Zeit des Mythos erreicht, wo Jahre nur noch in Jahrhunderten gemessen werden. Diese Welt heißt Mittelerde,

Erfunden – oder sollte man sagen: entdeckt – wurde sie von dem englischen Professor J. R. R. Tolkien. Von seinem wissenschaftlichen Fachgebiet her war Tolkien Sprachhistoriker – das heißt, er beschäftigte sich mit der Geschichte von Worten, wobei Worte nicht isoliert, sondern immer in ihren kulturellen Zusammenhängen gesehen wurden. Und Worte, wie Tolkien selbst sagte, erzeugten in seinem Geist Geschichten.

Wie eines dieser Worte Geschichte machte, ist schon berichtet worden. Da englische Professoren finanziell weit schlechter gestellt waren als etwa ihre deutschen Kollegen, verdiente sich der Professor ein Zubrot, indem er in den

akademischen Ferien Aufnahmeprüfungen für die Universität benotete. Einer der Kandidaten hatte, wie Tolkien berichtet, gnädigerweise ein Blatt freigelassen, und auf dieses Blatt schrieb er, ohne genau zu wissen, was es bedeuten sollte: »In einer Höhle in der Erde, da lebte ein Hobbit ...«

Namen brauchen Geschichten; sie brauchen etwas, was sie bezeichnen können – und sei es ein kleines Wesen mit großen, behaarten Füßen –, sie brauchen Zeit, in der sie sich entfalten können, und sie brauchen einen Ort, eine Geographie.

Die Geographie des kleinen Hobbits ist noch recht simpel: da geht es über Hügel und durchs Gebirge, über den Fluß und in den Wald und schließlich vom See zu einem einsamen Berg, der anscheinend mitten in der Landschaft steht. Doch bereits als Tolkien diese eigentlich für Kinder geschriebene Geschichte, *Der kleine Hobbit* 1936 in Buchform der Öffentlichkeit vorstellte, wurde deutlich, daß dieser begrenzte Raum nur Teil eines größeren Ganzen war und Teil von historischen Ereignissen, die sich schattenhaft am Rande abzuzeichnen begannen.

Dieser größere Zusammenhang sollte erst knapp zwanzig Jahre später in Tolkiens Hauptwerk, dem dreibändigen Märchen-Roman *Der Herr der Ringe* (1954/55), Konturen gewinnen. Hier wurde dem Leser in Form von Karten unterschiedlichen Maßstabs eine ganze Welt ausgebreitet – oder, sagen wir einmal, zumindest ein Kontinent.

Das Gebirge aus dem »Kleinen Hobbit« war nun zu der Kette des Nebelgebirges geworden, das Mittelerde von Norden nach Süden durchschnitt, um dort, jenseits der Pforte von Rohan in das Weiße Gebirge zu münden, jenseits dessen das alte Reich Gondor lag. Der Dusterwald war hier nur noch die größte von mehreren grünen Inseln in einem Land von Hügeln und Bergen, und der Fluß war nun der große Anduin, der sich fern im ^[132]Süden ins Meer ergoß, vorbei an den östlichen Wällen von Mordor, welches so exakt durch Bergketten von der übrigen Welt abgetrennt wurde, daß man dahinter eher eine literarische als eine tektonische Notwendigkeit vermuten mochte. Auch die Grenzen dieser Welt konnte man erahnen: im Norden die eisige Öde, im Westen das Meer, hinter dem sich noch fernes Land verbergen mochte, im Osten die Steppen um den großen Binnensee von Rhûn und im Süden die große Wüste.

Diese Geographie wurde nun zum Schauplatz für eine Geschichte von epischem Ausmaß, mit einer Vielzahl von Rassen und Völkern: die lichten Elben und die dunklen Orks, die Zwerge, die Stein und Metall schätzten, und die baumartigen Ents, und nicht zu vergessen die jüngeren Völker der Menschen, von den Waldläufern des Nordens bis zu den Reitern von Rohan und den stolzen Recken von Gondor, sowie andere Völker wie die Piraten und Wüstenstämme des Südens oder die Wagnervölker der Steppe, die nur in den Chroniken Erwähnung finden. Und natürlich die kleinen Hobbits, die nach wie vor im Nordwesten in ihrem Winkel ein beschauliches Dasein fristen.

Die Geschichte selbst, die hier erzählt wird, läßt sich in wenigen Worten kaum wiedergeben. Soviel sei nur gesagt, daß ein Ring in ihrem Zentrum steht, ein Ring, der eine solche Macht verleiht, daß sein Träger unweigerlich davon verdorben wird. So beschließen die freien Völker der Welt, daß dieser Ring vernichtet werden muß. Dies aber ist nur möglich im Herzen von Mordor, dem verbotenen Land mit seinen Aschenfeldern und bitteren Seen, wo Sauron herrscht, der Herr der Ringe. Und als dieses Vorhaben schließlich am Ende wider alle Hoffnung gelingt, muß mit dem Einen Ring auch der Zauber jener Zeit vergehen, so daß die Elben gen Westen ziehen, fort aus Mittelerde, und die alten Völker langsam verschwinden und das Zeitalter der Menschen anbricht.

Einige Leser erinnern sich in diesem Zusammenhang gewiß an Robert E. Howards »Hyborische Epoche«, in der Conan der Barbar seine Abenteuer bestand, »zehntausend Jahre nachdem Atlantis versank und zehntausend Jahre vor dem Aufstieg der Aryassöhne«. Und so hat man natürlich versucht, diese imaginäre Geographie auf unsere Wirklichkeit zu übertragen: Das Auenland der Hobbits konnte nichts anderes als England sein, wie ja auch dessen Bewohner an englisches Landvolk erinnern; Rohan eine Art frühes Germanien; Gondor natürlich der Mittelmeerraum mit seinen organisierten Reichen; und daß das Reich des Bösen im Osten lag, glaubte man spätestens seit dem Zweiten Weltkrieg zu wissen. Ja, man überlegte sich sogar, in welchem fernen Erdzeitalter diese Mittelerde angesiedelt sein mochte und welche tektonischen Veränderungen ihr das Gesicht unserer heutigen Erde geben würden.

Nun konnte wohl kaum jemand im Zeitalter Tolkiens und Howards aufwachen, ohne von den phantastischen Theorien zur Erdgeschichte, vom versunkenen Atlantis bis hin zu dem hypothetischen Urkontinent Lemuria, wie dies Autoren wie Ignatius Donnelly oder Helena Blavatsky ^[133]propagierten, zumindest berührt worden zu sein. Und auch in Tolkiens Vorgeschichte von Mittelerde, wie wir noch sehen werden, geschieht es mehr als einmal, daß Kontinente im Meer versinken und die Gestalt der Erde sich wandelt. So wundert es nicht, daß sich manch einer die Frage stellt: Könnte es nicht vielleicht doch in Wirklichkeit so oder ähnlich gewesen sein?

Alle diese Überlegungen zielen aber in eine falsche Richtung. Mittelerde mag zwar in gewisser Weise unsere Welt sein; aber unsere Erde ist sie mit Sicherheit nicht. Es ist vielmehr eine Welt, in die man nur durch einen Akt des Glaubens oder der Phantasie hinüberwechseln kann. Und auch ihre Bewohner, so phantastisch sie uns erscheinen mögen, sind doch nur wir selbst in einem anderen Zustand des Bewußtseins. So exakt und komplex und farbenprächtig diese Welt auch gestaltet ist, ist sie doch in gewisser Weise ein Spiel – fast möchte man sagen: ein Rollenspiel –, und einer der Reize an Modellen ist der, daß sie eben einfacher sind als die Wirklichkeit.

Der Modellcharakter von Mittelerde wird deutlicher, wenn wir einen Blick auf ihre Anfänge werfen, wie Tolkien sie in seinem Buch *Das Silmarillion* skiz-

ziert hat, das zwar erst 1977, vier Jahre nach seinem Tod, erschien, aber in den Anfängen bis auf die Zeit des ersten Weltkriegs zurückgeht. Tolkiens frühe Schriften aus jener Zeit sind inzwischen als *The History of Middle-earth*, herausgegeben von seinem Sohn Christopher, in einer kritischen Ausgabe erschienen. Sie geben ein recht genaues und zum Teil noch weitgehend unbekanntes Bild von der Entwicklung dieser Welt sowohl im Rahmen ihrer eigenen Geschichte als auch im Geist des Autors.

Im Anfang, so erzählt *Das Silmarillion*, war Eru, der Eine, und er erschuf aus der Substanz seiner Gedanken die Ainur, heilige Wesenheiten, mit denen er eine große Melodie anstimmte. In dieser Melodie formte sich das Bild der Welt, und Eru setzte das geheime Feuer in ihr Inneres und gab ihr damit Leben. Und einigen der Ainur gefiel diese Schöpfung so sehr, daß sie in sie eingingen und zu den Valar, den Mächten der Welt, wurden und damit wenn nicht die theologische – in solchen Dingen war Tolkien als überzeugter Christ immer sehr vorsichtig –, so doch die faktische Rolle von Göttern einnahmen.

Diese Valar können zum Teil als Verkörperungen von Naturkräften angesehen werden, so zum Beispiel Manwe (*Luft*), Ulmo (*Wasser*), Aule (*Erde*) und Melkor (*Feuer*) als die vier Elemente: Doch sie haben auch durchaus eine eigene Persönlichkeit, die man im *Herrn der Ringe*, wo sie nur schattenhaft am Rande stehen, kaum noch ausmachen kann, die jedoch in den Anfängen deutlicher ausgeprägt ist. Insbesondere die geringeren Valar wie Orome der Jäger oder Tulkas der Starke sind Personen mit ganz eigenständigen Zügen; sie können auch stolz und jähzornig und aufbrausend sein, und ihre größte Schwäche ist es, wie Aule in der Erschaffung der Zwerge, dem Schöpfungsplan in Übereifer vorauszuwollen. Oder sie können einen langen finsternen Haß hegen, wie Melkor, der abtrünnige Vala, der von seiner Natur aus dem geheimen Feuer der Schöpfung am nächsten ist und sich doch in seinem Eigensinn so weit von ihr entfernt, daß er schließlich zu Morgoth, dem Schwarzen Feind der Welt, wird.

Jeder von diesen Göttern hat schließlich auch seinen eigenen Wirkungsbereich; so ist Aule der Gott der unbelebten Erde, von Stein und Metall und materiellen Dingen, während seine Gattin Yavanna die Göttin der fruchtbaren Erde ist und all dessen, was auf ihr wächst und lebt. Anderen Göttern sind wiederum bestimmte Zonen der Welt zugewiesen, die sich aus dem Aufbau der Schöpfung ergeben.

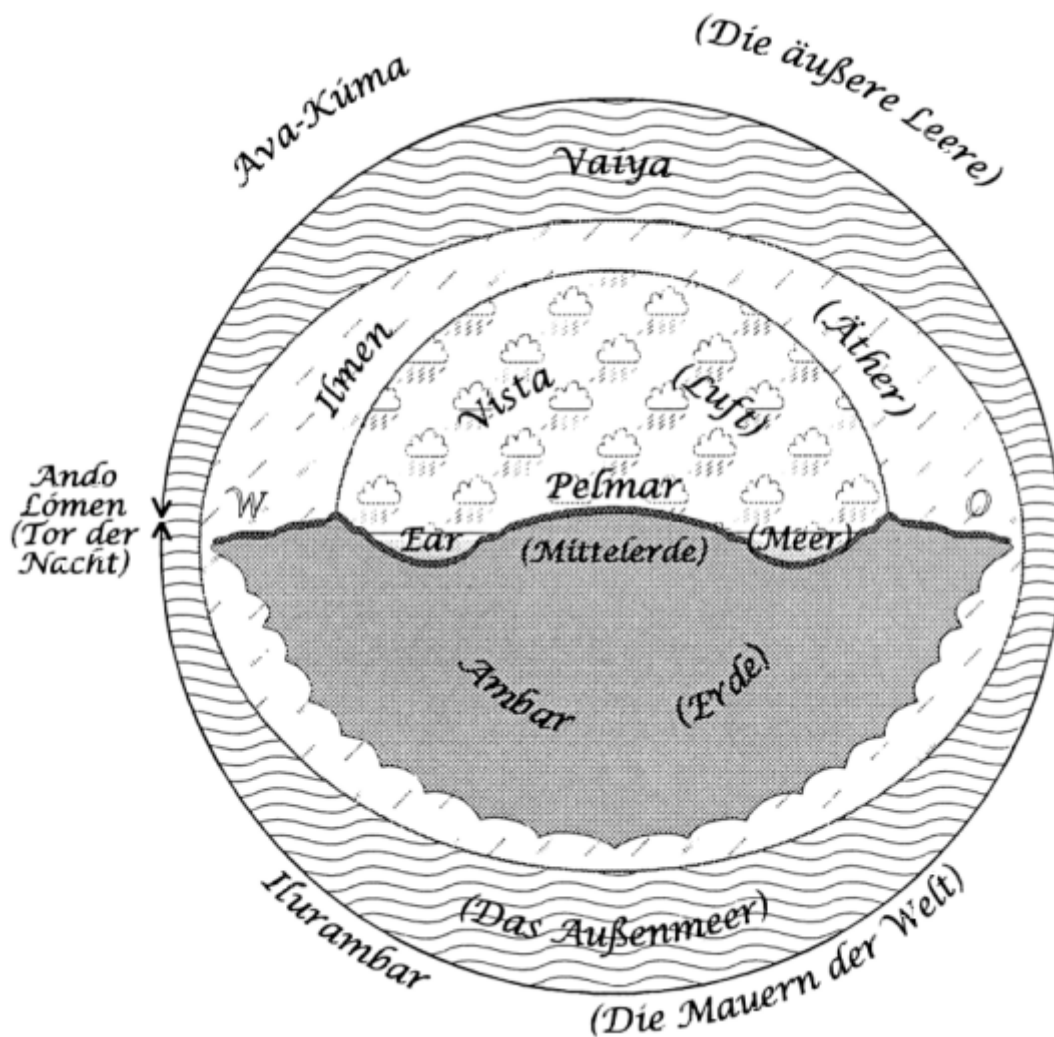


Abbildung 1: Ilu (Die Welt). Die Welt Arda in ihren Anfängen, im Querschnitt von West (Númen) nach Ost (Rómen). (Vgl. SM, 243).

[135] Die Welt, Arda geheißen, war in ihren Anfängen flach und in einzelne Zonen gegliedert. Ihre höchste Erhebung hatte sie in der Mitte – daher der Name Mittelerde –, umgeben von zwei grabenförmigen Urmeeren, die sich im Norden und Süden, zu Eis verwandelt, bis in das Außenmeer ergießen, von dem die ganze Welt umgeben ist. Das äußere Meer selbst ist von einer wasserähnlichen Substanz, die leichter ist als Luft, doch in ihren oberen Regionen eher der Luft und in ihren unteren eher dem Wasser gleicht. Dort herrscht der Vala Ulmo. Es wird umgrenzt von den Mauern der Welt, einer Schale aus einem kalten, transparenten, harten Stoff, wie Eis und Glas und Stahl, unvorstellbar für alle Erdbewohner. Und jenseits davon liegt die Zeitlose Leere, in die nur das Tor der Nacht im äußersten Westen führt.

Für Lebewesen atembare Luft gibt es nur im inneren Bereich von Mittelerde; ihre Grenzen sind die Berge von Valinor im Westen und die Mauern der Sonne

im Osten, zwei große Ringwälle, die die Ozeane begrenzen. Getrennt vom Außenmeer wird dieser Bereich durch eine Zone eines reinen, lichterfüllten Äthers, den nur die Valar atmen können; dies ist der Bereich Manwes, der als Vasall E-rus über Arda herrscht, und seiner Gemahlin Varda.

Doch kehren wir zurück zu den Anfängen. Es heißt, daß die Valar im Zentrum von Mittelerde auf die Welt herniederkamen, mit Ausnahme Melkors, der sich im äußersten Norden niederließ und sich schon damals von seinen Brüdern trennte. Die anderen Götter schufen sich dann eine Insel im westlichen Meer, von der aus sie die Welt zu ordnen gedachten. Da zu jener Zeit noch Finsternis in Mittelerde herrschte, schuf Aule, der Götterschmied, zwei Lampen, Illuin und Ormal, und Melkor – so zumindest die alte Fassung der Legende – bot an, sie auf zwei Säulen aus einer neuen Substanz von großer Stärke und Schönheit zu stellen.

Diese Lampen wurden im Norden und Süden von Mittelerde aufgestellt, und zwar näher zum Mittelpunkt als zu ihren Enden. Doch die Substanz, aus der sie waren, war Eis, und als die Säulen schmolzen, wurden die Lampen umgestürzt, und an ihrer Stelle entstanden zwei große Binnenmeere, die Seen von Helcar und Ringil. Darauf zogen sich die Valar, die nun ein wenig die erste Freude an ihrer Schöpfung verloren hatten, in den äußersten Westen zurück.

Hier, jenseits der Berge, ließ Yavanna aus dem letzten Licht der Lampen zwei Bäume, Laurelin und Telperion, wachsen, deren Licht das Land der Valar erhellte, und von dem Rest des Lichtes entzündete Varda, die Gemahlin Manwes, in der Zone des Himmelsäthers die Sterne. Zudem erweiterten die Valar zu ihrem Schutz das westliche Meer, so daß sich in Mittelerde durch die Verschiebung Berge auftürmten: die Berge von Valinor im Westen, die nun unübersteigbar wurden, und auch Bergketten in Mittelerde, jeweils zwei, im Süden und zwei im Norden, die entlang der Küsten verliefen. Melkor aber befestigte den Norden und türmte dort die Eisenberge auf, die nach Süden gerichtet sind, und jenseits der Eisenberge errichtete er seine Festung Utumno. In ^[136]der Mitte der Landmasse jedoch waren die Berge des Windes; denn dort wehte ein starker Wind von Osten her, und zwischen diesen Bergen und dem östlichen Meer lag Hildórien, das Land, wo dereinst die Menschen erwachen sollten. Doch Cuivié-nen, wo Orome die Elben fand, liegt im Norden an den Wassern von Helkar.

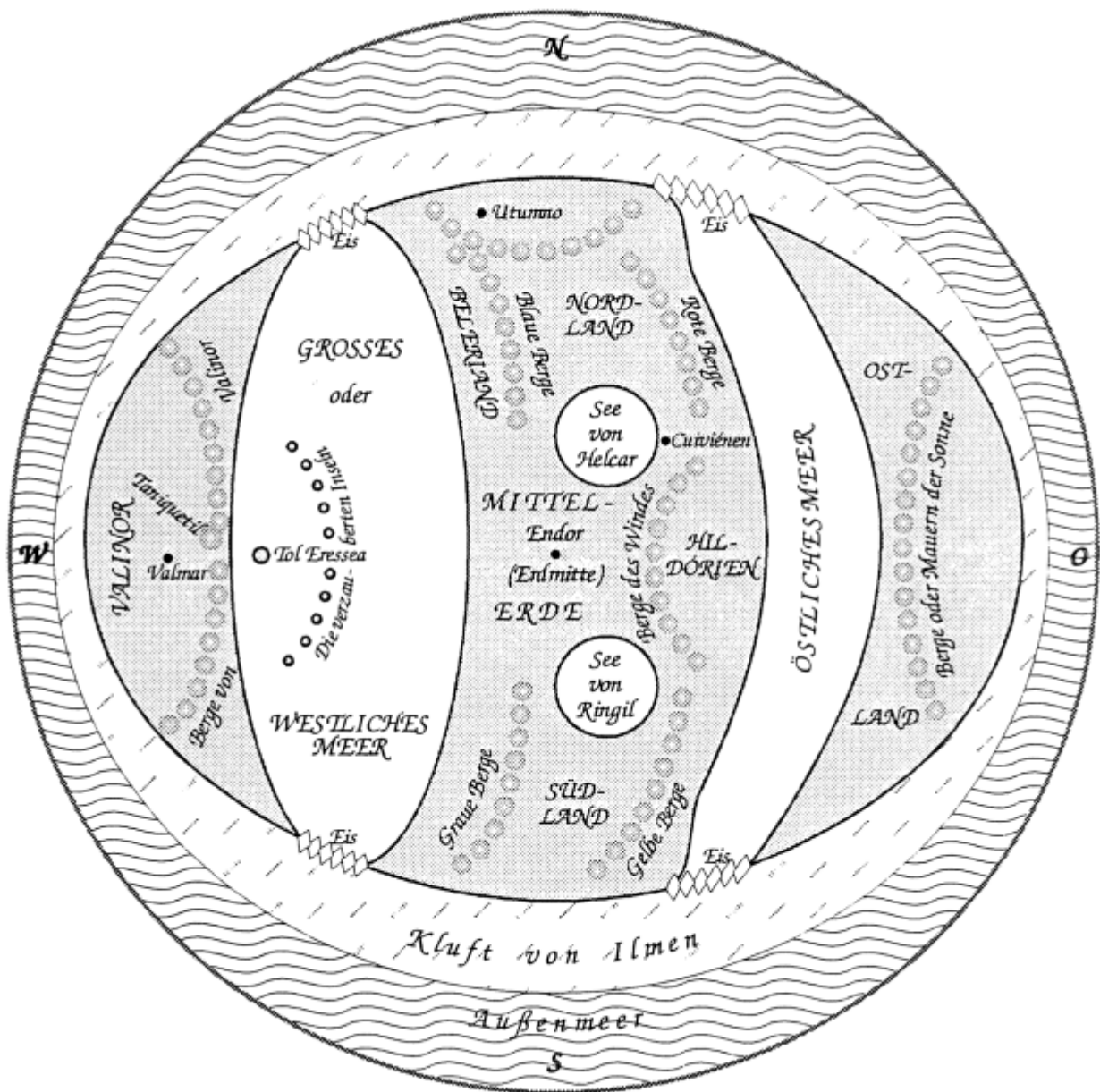


Abbildung 2: Die Welt Arda in der Aufsicht, nach dem Fall der Lampen Illuin und Ormal und der Errichtung von Morgoths Feste Thangorodrim im Norden, etwa zur Zeit der Haupthandlung des *Silmarillion*. (Vgl. SM, 249.)

[137] Aus dem schematischen Entwurf ist nun durch die Geschichte eine zwar immer noch recht vereinfachte, aber immerhin schon stärker gegliederte Welt geworden, von der das Land Beleriand, in dem die Geschichte des *Silmarillion* spielt, nur einen recht kleinen Teil ausmacht. Hierhin kommen die Elben, die durch das Aufglühen der Sterne über Mittelerde erwachten, auf ihrer langen Wanderung auf der Suche nach dem wahren Licht.

Diese Wanderung geht von Osten nach Westen; denn durch die Aufhebung der Symmetrie ist auch ein Ungleichgewicht in die Welt gekommen, das die Ge-

ographie von Mittelerde noch in einem weiteren Punkt von der unseren grundsätzlich unterscheidet. Die Himmelsrichtungen haben eine moralische Gewichtung erhalten: Der Westen ist die »gute« Richtung; der Norden – und später in der Welt des »Herrn der Ringe« der Osten – ist die »böse«. Der Süden findet sozusagen nicht statt. Diese Gewichtung hat nun einen interessanten Nebeneffekt: Auf ihrer Suche erreichen zwar die hartnäckigsten und inspiriertesten der Elben die Küste Valinors, das Land ihrer Sehnsucht, in dem sie doch nie leben können, weil sie dessen Luft nicht atmen können – manchmal ist es schon frustrierend, ein Kind Ilúvatars zu sein, wie die Lebewesen von Mittelerde den Schöpfer Ardas nennen. Aber unter denen, die auf den verschiedenen Etappen dieses langen Marsches zurückbleiben, setzt zugleich eine Aufspaltung und damit eine größere Vielfalt ein.

So sind die Verlockungen des Bösen und die Schwächen des Guten die treibenden Kräfte, die zur Entfaltung der Schöpfung beitragen. Das Böse ist immer in der Offensive; das Gute muß darauf reagieren, und wenn diese Reaktion zur Zerstörung führt, ist dies doch zugleich ein Segen, weil sie von der Vollkommenheit des Modells hin zum wirklichen Leben führt. Auch die nächste Veränderung Mittelerdes kommt aus der Reaktion der Valar: Um zu verhindern, daß die Elben ganz unter den Schatten des Bösen fallen, überziehen sie die Festung Utumno mit Krieg, schleifen sie und schlagen Melkor in Bande. Im Verlauf dieses titanischen Kampfes entstehen neue, kleinere Gebirge im Norden, viele kleinere Buchten an der Westküste von Mittelerde mit der großen Bucht von Balar im Zentrum, und der See von Ringil weitet sich, so daß er das Westliche mit dem Östlichen Meer verbindet und so einen zweiten Kontinent im Südosten schafft. Wiederum ist eine ursprüngliche Einheit zerstört worden.

Es sei an dieser Stelle vermerkt, daß die recht schöne und phantasievolle Karte von Mittelerde in ihrem letzten Zeitalter, die dem Mittelerde-Rollenspiel von I.C.E. zugrunde liegt, zumindest in diesem Punkt verbesserungsbedürftig ist. Denn abgesehen davon, daß sie den Ostteil der Welt zweifellos zu groß darstellt, gibt sie diese als eine geschlossene Landmasse wieder. Überzeugender dagegen ist die Karte in David Days *J. R. R. Tolkiens fantastische Welt* (1980), wengleich sie verschiedene Zeitalter nebeneinander abbildet und wiederum die Unsterblichen Lande im Westen viel zu groß wiedergibt. Der geographische Abriß in der erweiterten ^[138]Neuausgabe, *Tolkien: Eine illustrierte Enzyklopädie* (1992), gibt bereits die Erkenntnisse wieder, die in *The Shaping of Middle-Earth* [HME-4] (1986) enthalten sind und die auch diesem Artikel zugrunde liegen. Nur die Art und Weise, wie die Geographie Mittelerdes hier am Ende in die unserer heutigen Welt überführt wird, ist wiederum spekulativ. Generell läßt sich in allen Fällen sagen, daß derlei Interpretation zulässig sein mögen, solange sie nicht den erklärten Absichten des Autors zuwiderlaufen, der, wie alle Schöpfer, sich das entscheidende Wort vorbehält.

Nach jenem ersten großen Krieg hat Mittelerde bereits so etwas wie seine

definitive Gestalt angenommen; die nun noch folgenden Veränderungen nicht mehr derart augenfälliger, aber zum Teil dafür grundsätzlicher Natur. Zunächst herrscht eine Zeitlang Friede, bis die Valar Melkor wieder freilassen; dieser stiftet sogleich wieder Unfrieden und vergiftet die beiden heiligen Bäume von Valinor. Erst jetzt lassen die Valar Mond und Sonne entstehen, die die Erde im Ätherraum vom Osten nach Westen umkreisen; ihr Licht ist das erste, das die Menschen erblicken, als sie im Osten erwachen. Außerdem legen sie einen Schattengürtel vor die Küste der Unsterblichen Lande, den kein Sterblicher überschreiten darf, und vertiefen so die Kluft zwischen der Welt und dem Reich der Götter.

Ferner bringt Melkor, den man fortan Morgoth, den Schwarzen Feind, nennt, die Silmarilli in seinen Besitz, Edelsteine, die der Elbenschmied Feanor geschaffen hat und in denen das Licht von Valinor eingefangen ist. Bis diese drei Kleinode schließlich ihre vorherbestimmten Orte erreichen – der eine in den Höhen des Äthers, der zweite im Innern der Erde und der dritte in den Tiefen der See –, entbrennt um sie ein Krieg zwischen den Elbenvölkern und dem so unendlich mächtigeren Morgoth, den die Elben schließlich zu verlieren drohen. Schließlich erreicht die verzweifelte Bitte der letzten Elben die Valar im Westen, und diese machen nun reinen Tisch: Morgoth wird gebunden und durch das Tor der Nacht in die Äußere Leere geworfen, jenseits der Grenzen der Welt. In der vorangehenden zweiten Schlacht der Götter versinkt freilich auch das Kernland der Elben, Beleriand, im Meer, und das Erste Zeitalter der Geschichte geht zu Ende.

Die Welt, die sich uns nun darbietet, zeigt schon die wesentlichen Konturen Mittelerdes in seiner Endphase. Wenn bis hierhin von der Welt des »Herrn der Ringe« noch nicht viel die Rede gewesen ist, so deshalb, weil sie in der umfassenden Entwicklungsgeschichte von Mittelerde allenfalls ein Schlußkapitel darstellt. Wie sich die eingangs beschriebenen landschaftlichen Züge nun im einzelnen zu der frühen Welt der Götter und Elben verhält, ist nicht ganz genau geographisch festzumachen. Auf jeden Fall liegt das Land Eriador, in dem auch das Auenland der Hobbits angesiedelt ist, im Osten der Blauen Berge, die wir nun als ein niedriges Küstengebirge wiederlinden, und es erscheint plausibel, der bereits erwähnten Darstellung bei David Day zu folgen und darin eher die südlichen Ausläufer des alten Gebirges zu sehen. Der Handlungsschauplatz ^[139] des »Herrn der Ringe« läge damit dem Zentrum von Mittelerde näher als die Länder des »Silmarillion«. Das Meer von Rhün im äußersten Osten könnte ein Überrest des Sees von Helcar sein, während man in den Ringwällen von Mordor die Berge des Windes oder einen westlichen Vorläufer davon vermuten könnte. Dies ist aber reine Spekulation.

Es kommt nämlich noch zu einem letzten Kataklysmus, der jedoch im wesentlichen die Insel Númenor betrifft, die die Valar als Wohnstätte für die Menschen, welche den Elben in ihrer Not beigestanden hatten, im Westlichen Meer errichteten. Auch diese letzte Umwälzung verändert noch einmal das Bild der

Welt, schafft neue Berge und Meeresbuchten; aber die Verwandlung ist diesmal vor allem eine qualitative. Es erweist sich nämlich, daß die exponierte Lage dieses neuerrichteten Landes im Meer, gleichsam in Reichweite und doch unerreichbar fern vom Land der Unsterblichen gelegen, eine zu große Versuchung für die sterblichen Menschen darstellt. Ihre ganze Kultur wird besessen von der Idee vom Tod; der Totenkult der Númenórer nimmt geradezu ägyptische Züge an. So ist es ein Leichtes, für den letzten und größten Überlebenden aus der Epoche Morgoths, der einst zu den Dienern der Valar zählte und den man in Mittelerde Sauron nennt, dem König Ar-Pharazôn einzuflüstern, das Land der Unsterblichen mit Gewalt einzunehmen.

Getrieben von einem Wind aus dem Osten brechen somit die Menschen den Bann der Valar und setzen den Fuß auf Aman, das gesegnete Land. Daraufhin legen die Valar zum ersten und einzigen Mal ihr Hüteramt über die Welt nieder und rufen Eru, den Schöpfer, an. Und dieser wandelt die Gestalt der Welt, und während Númenor im Meer versinkt, wird das Land der Unsterblichen auf ewig den Kreisen der Welt entrückt.

Von den Menschen erreichen wenige Getreue die Gestade von Mittelerde und gründen dort neue Königreiche, Arnor im Norden und Gondor im Süden, in denen sich noch eine Zeitlang ein Nachklang des Glanzes und der Pracht von Númenor findet. Doch in den letzten Kämpfen mit der Dunklen Macht, die sich in dem nunmehr körperlosen Sauron personifiziert, bis hin zum großen Krieg um den Ring, in dem die Geschichte endet, schwinden die Erinnerungen an die Vergangenheit, bis die Länder, die unter dem Meer hegen, die Macht der Valar und die alte Schöpfung selbst nicht mehr sind als Legende.

Diese neue Welt mag der unseren so ähnlich sein, daß man versucht ist, sie auch von der Gestalt her mit der realen gleichzusetzen. Daß freilich auch noch die Mittelerde der Menschen einen Aufbau hat, der sie letztlich als Kunstwerk ausweist, belegt der Schluß des Silmarillion, wenn man ihn mit dem folgenden, recht schematischen Diagramm aus Tolkiens Aufzeichnungen vergleicht.

In späteren Tagen erfuhren so die Könige der Menschen, ob von Schiffsreisenden, ob durch Wissenschaft und Sternkunde, daß die Welt tatsächlich rund geschaffen sei, und doch war es den Eldar noch erlaubt, aus ihr zu ^[140]scheiden und in den Alten Westen und nach Avallöne zu fahren, wenn sie es wollten. Daher sagten die Weisen unter den Menschen, noch immer müsse es einen Geraden Weg geben für jene, denen erlaubt sei, ihn zu finden. Und sie lehrten, daß der alte Weg, der Pfad der Erinnerung an den Westen, während die neue Welt unter ihm versinke, immer weiter geradeaus führe, wie eine mächtige unsichtbare Brücke durch die Luft des Atems und des Fluges (die nun ebenso krumm sei wie die übrige Welt), und Ilmen durchquere, was der ungeschützte Leib nicht ertrage, bis sie nach Toi Eressea, der Einsamen Insel, und vielleicht noch weiter, nach Valinor komme, wo noch immer die Valar wohnen und dem Lauf der Geschichte zusehen.

Wie in das Land der Unsterblichen, so führt auch nach Mittelerde kein direkter Weg – es sei denn auf den Seiten eines Buches, im Spiel oder in unseren Träumen.

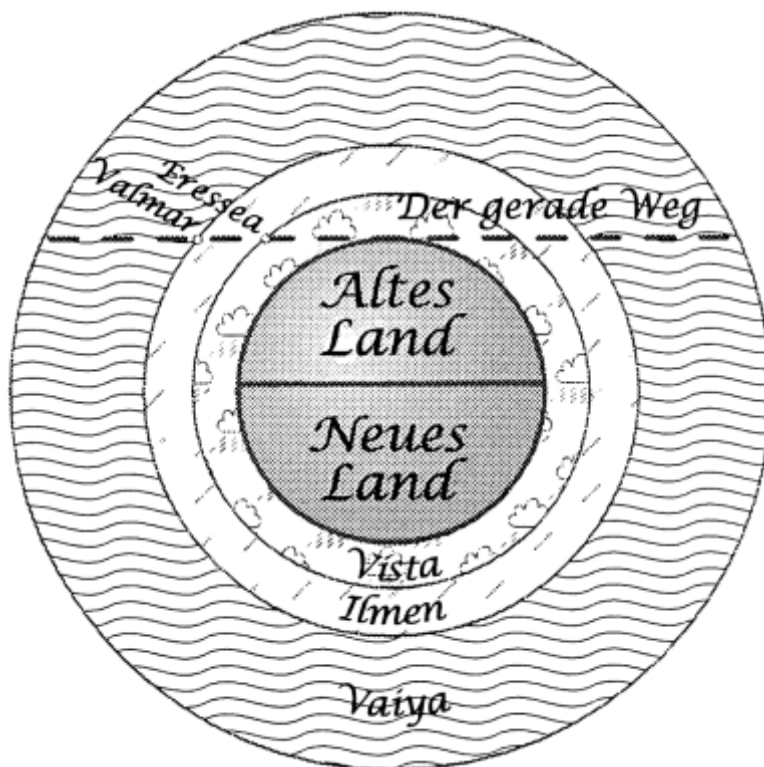


Abbildung 3: Die Welt Arda in der Seitenansicht, nach dem Kataklysmus und dem Untergang der Númenórer. (Vgl. *SM*, 247.)

Aus: Das Licht von Mittelerde. Aufsätze und Vorträge.
(Tolkiana: Schriften zu J. R. R. Tolkiens Mittelerde, 1.)
Erster Deutscher Fantasy Club: Passau, 1994. S. 129–140.
[Die Seitenzählung folgt dieser Ausgabe.]
Erstmals veröffentlicht in *ZauberZeit*, Nr. 3 /Februar 1987, S. 8–11.
Copyright © 1987 by Helmut W. Pesch
Alle Rechte vorbehalten