



The Lord of the Rings

Midden-Aarde bestaat echt

Na de succesvolle verfilming van Tolkiens *Lord of the Rings* door Peter Jackson waagt de regisseur zich aan een vierde episode, over *The Hobbit*. Jacksons levensechte filmische landschappen appelleren aan onze instinctieve perceptie van veilig en gevaarlijk.

Tolkien wilde een wereld creëren die zó volledig uitgedacht en gedetailleerd was dat het verhaal waar gebeurd zou kunnen zijn. De wereld waarin de verhalen van *The Hobbit* en *The Lord of the Rings* zich afspelen is dan ook niet fictief maar onze aarde, aldus Tolkien. Alleen de tijd waarin ze spelen is fictief, van vóór de eerste menselijke beschavingen uit onze geschiedenisboekjes.

Peter Jackson ging bij de verfilming van Tolkiens trilogie op een vergelijkbare wijze te werk: hij koos Nieuw-Zeeland als *setting* en creëerde daar levensechte landschappen die appelleren aan onze instinctieve perceptie van veilig en gevaarlijk. De rest is historie.

Van Tolkiens trilogie *The Lord of the Rings* zijn wereldwijd circa 150 miljoen exemplaren verkocht – de boeken behoren daarmee tot

de meest gelezen werken ooit. Jacksons films hebben samen bijna drie miljard US dollar opgeleverd en staan alledrie in de top-20 van best verdienende films aller tijden. *The Lord of the Rings* – op papier en celluloid – vormt een inspiratiebron voor vele latere auteurs, filmmakers en *gaming*-programmeurs. Het hele *Role Playing Game (RPG)*-genre leunt op

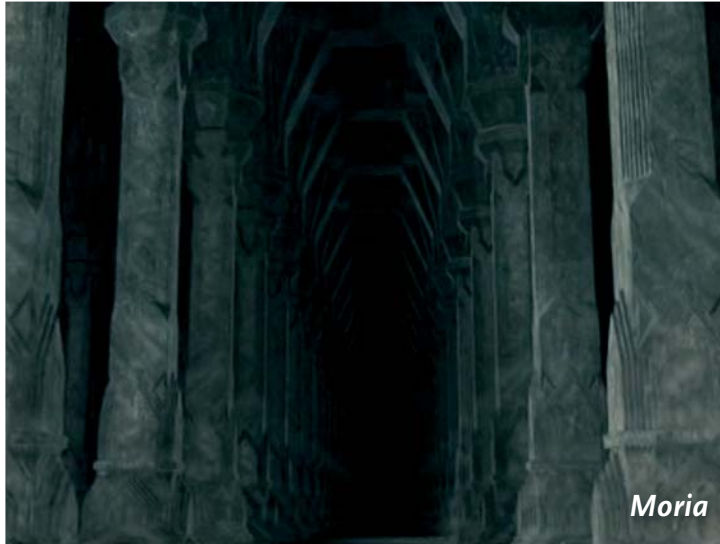
De strijd tussen goed en kwaad is heel zichtbaar in de landschappen

het principe van Frodo's avontuurlijke tocht van de Gouw naar Mordor, al dan niet in gezelschap.

Om meer inzicht in te krijgen in de beleving van plekken in *The Lord of the Rings*-films hebben we een onderzoek gedaan onder 97 middelbare scholieren en 132 studenten Sociale Geografie en Planologie. Zij gaven bij het zien van filmbelden van *The Lord of the Rings* voor zes afzonderlijke plekken aan: wat voor soort plek is dit en welke elementen zorgen daarvoor? Vervolgens hebben we aan de hand van literatuur en gesprekken met een architect, de voorzitter van een welstandscommissie en een fotograaf geprobeerd het effect van deze elementen te achterhalen.

Idyllisch

The Lord of the Rings gaat over de strijd om de heerschappij van Midden-Aarde – een strijd tussen goed en kwaad. Dat is heel zichtbaar in de landschappen. Het verhaal begint in de Gouw waar volgens Tolkien de goedaardige, vredelievende hobbits wonen. Het is een zacht glooiend, groen landschap met veel gras en een sterke mengeling van natuur en



Moria



Fangorn

cultuur. De huizen zijn voornamelijk holletjes in de heuvels. Deze plek werd door de scholieren en studenten in het onderzoek vooral getypeerd als vredig, gezellig en idyllisch. De alom tegenwoordige natuur roept positieve gevoelens op. Groen is een rustgevende kleur. Ook zijn alle bouwwerken gemaakt van natuurlijke materialen, zoals hout, steen en riet, en zijn er alleen zachte ronde vormen in het landschap aanwezig. Zelfs de deuren zijn rond in plaats van rechthoekig.

Volgens de *prospect-refugetheorie* van Jay Appleton houden mensen van landschappen waar je een goed uitzicht hebt (*prospect*) en waar je je ook kunt verschuilen (*refuge*).

Appleton refereert aan de instinctieve perceptie waarmee mensen een omgeving beoordelen op de mogelijkheden om er te kunnen overleven. De Gouw is een groen heuvellandschap met holletjes. Je hebt overal uitzicht op de omgeving en je kunt je tegelijkertijd overal verschuilen. Het is dus een uitermate herbergzame plek.

De Gouw heeft veel overeenkomsten met de Cotswolds in Engeland, een toeristisch gebied en al eeuwenlang een populair plek voor (rijke) Britten om te wonen. De Gouw is een perfect voorbeeld van de rurale idylle die veel mensen koesteren. De hobbits die er wonen, leven in harmonie met de natuurlijke omgeving.

De dreiging van het kwaadaardige Mordor voor dit rurale gebied staat volgens veel analytici symbool voor de bedreiging van het

platteland door verstedelijking en vooral de vestiging van industriële bedrijvigheid.

Mysterieus

Rivendell is in het verhaal het centrum van de goedaardige machten en van de onsterfelijke, wijze elfen in het bijzonder. Peter Jackson heeft Rivendell verscholen in een gebergte gesitueerd. De witte bebouwing is in gotische stijl, met hoge zuilen, verticale lijnen en veel versieringen. Dit kerkelijke uiterlijk is waarschijnlijk de belangrijkste reden dat de respondenten Rivendell als een mysterieuze plek ervaren. Andere typeringen zijn vredig, mooi en machtig.

Rivendell doet denken aan twee historische plekken, het oude Griekenland en Tolkiens eigen Oxford. Dankzij de Griekse filosofen geldt het oude Griekenland als een hoogontwikkelde beschaving – zo keken de Romeinen op naar de Grieken van hun tijd. Ook Oxford is een plek van wetenschap en wijsheid. Tolkien heeft *The Lord of the Rings* gedeeltelijk tijdens de Tweede Wereldoorlog

De dreiging van Mordor voor de Gouw symboliseert de bedreiging van het platteland door verstedelijking en industrialisatie

geschreven. Terwijl de hele wereld bij wijze van spreken in brand stond, was daar in Oxford maar weinig van te merken. Zo ook in het verhaal: als de kwade krachten zouden overwinnen, was Rivendell de laatste plek in Midden-Aarde geweest die zou vallen.

Unheimisch

Moria is een goede noch slechte plek, maar gevaar dreigt. Zo straalt de omgeving gevaar uit simpelweg omdat het er donker is. Daarbij heeft Moria het uiterlijk van een mijn. Er zijn geen uitgesproken kleuren, alles is er donkergrijs, en het is er leeg en uitgestorven (letterlijk). Er zijn alleen harde stenen en harde scherpe lijnen. Hierdoor voelt het *unheimisch*.

Chaotisch

Fangorn is een bos dat in het verhaal een gedaanteverandering ondergaat en daarmee wijzigt ook direct de indruk die het bij de respondenten wekt. In het begin is het een eng bos waar de twee hoofdfiguren uit het verhaal onbedoeld in zijn terechtgekomen. En zo maak je een eng bos: er zijn weinig kleurcontrasten, de begroeiing zit heel dicht op elkaar en alles kronkelt. Er zijn meer boven de grond uitstekende wortels dan boomstammen – een chaotisch beeld. De *prospect-refugetheorie* lijkt weer van toepassing: je hebt er totaal geen overzicht. Gevaar kan uit iedere hoek komen. Bovendien ben je na bijna elke stap alweer de weg kwijt.



Minas Tirith



Mordor

BEELDEN: NEW LINE PRODUCTIONS, INC.

Later blijkt het een goedaardig bos te zijn; het uiterlijk verandert dan ook direct mee: opeens zijn de kleuren meer zichtbaar en vallen er open gaten in het bos, waarmee de hoofdpersonen in het verhaal meer overzicht wordt gegund.

Ideale stad

Minas Tirith is de belangrijkste stad van de mensheid in Midden-Aarde. De meeste respondenten typeren de plek dan ook als machtig. Dit komt door de vorm: de stad is hoog tegen een berg gebouwd en als een soort menselijke schimmel omhoog gegroeid met een wijds plein op de top waarvandaan je een gigantisch uitzicht hebt. De stad heeft maar liefst zeven stadsmuren en ook hier is de bebouwing volledig wit: de kleur van goedheid. De huizen en bebouwing zelf zijn chaotisch, wat Minas Tirith een levendige en bruisende indruk geeft.

Heel subtiel is het gebruik van grijs. Minas Tirith ligt vlakbij Mordor en wordt in de derde film aangevallen. De bebouwing ziet er ineens grauwig uit en dat geeft de bouwsels een breekbaarder en de stad dus een kwetsbaarder voorkomen. Aan het einde, na de goede afloop, heeft de stad weer een meer egale, witte kleur, wat haar een veel solider aanzien geeft.

In cultureel perspectief valt er een opmerkelijke vergelijking te maken, namelijk die met Berlijn zoals architect Albert Speer het voor ogen had. Het is in een aantal opzichten de

ideale stad: de verdedigingslinie is perfect en compleet, de stad is perfect rond en het centrale plein met het koninklijk paleis staat perfect symmetrisch in het midden. Berlijn is nooit gebouwd zoals Speer haar ontworpen had. Dat verradt misschien ook wel een zwaktepunt: als Speer zijn zin had gekregen zou Berlijn 'af' zijn geweest. Een stad is echter nooit af maar altijd dynamisch. Minas Tirith is wel af. Bouw één huis extra en de esthetiek gaat verloren.

Agressief

Mordor is het thuis van de kwaadaardige orks en hun leider Sauron. De plek wordt als eng en slecht ervaren. Het is er donker, droog en dor. Hoewel het een natuurlijk uiterlijk heeft en bijna geen bebouwing, is er geen levende natuur te vinden en bestaat het voornamelijk uit een grote kale vlakte. In termen van de prospect-refugetheorie: wel overzicht, maar totaal geen beschutting. Je bent aan de goden overgeleverd. Er is veel vuur, dat op zichzelf al gevaarlijk overkomt en samen met de vulkaan Mount Doom voor de enige kleur in het landschap zorgt: rood.

Minas Tirith doet denken aan het Berlijn van Albert Speer: de ideale stad, perfect symmetrisch en compleet

Zoals groen de kleur van rust en natuur is, staat rood voor agressie en gevaar.

De vulkaan met zijn lava en as, en het vuur roepen de associatie op van een hel, waardoor het landschap niet alleen als eng, maar ook als slecht of kwaadaardig wordt ervaren.

Terwijl bebouwde omgevingen doorgaans een verzameling zijn van afzonderlijke gebouwen staan er in Mordor alleen een paar reusachtige bouwwerken met een onmenselijke maat. Als er twee deuren opengaan, zijn die veel groter dan nodig is, en net als bij fascistische bebouwing voelt een passant zich heel nietig en ongemakkelijk. Daarbij hebben de gebouwen veel scherpe randen en spitse hoeken, wat agressief en gevaarlijk overkomt.

Eenduidig

In vrijwel alle opzichten is Mordor het tegenovergestelde van de Gouw. Beide plekken zijn stereotypen van respectievelijk de kwaadheid en de goedheid zelve. En die vormgeving appelleert aan instinctieve perceptie en westerse culturele waarden.

Voor alle plekken – zelfs Mordor – geldt dat ze een hoge esthetische waarde hebben. Er zijn geen afwijkende elementen te vinden. Dat maakt die plekken mooi of lelijk, en niets daar tussenin. Dat verklaart waarschijnlijk de eenstemmigheid onder de respondenten over de plekken in *The Lord of the Rings*-films. Midden-Aarde bestaat dus echt, in ieder geval in de verbeelding. •