

Hither Shore

Interdisciplinary Journal
on Modern Fantasy Literature

Jahrbuch der
Deutschen Tolkien Gesellschaft e. V.

Tolkien Adaptations

Tolkien-Adaptionen

Interdisziplinäres Seminar der DTG
26. bis 28. April 2013, Aachen

Herausgegeben von:
Thomas Fornet-Ponse (Gesamtleitung),
Marcel Aubron-Bülles, Julian Eilmann,
Thomas Honegger, Rainer Nagel,
Alexandra Velten, Frank Weinreich

SCRIPTORIUM OXONIAE

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese
Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im
Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-9810612-8-4

Zweite Auflage: korrigierte Fassung vom 11. Juni 2014

Hither Shore, DTG-Jahrbuch 2013
veröffentlicht im Verlag »Scriptorium Oxoniae«

Deutsche Tolkien Gesellschaft e. V. (DTG)
E-Mail: info@tolkiengesellschaft.de

Scriptorium Oxoniae im atelier für TEXTaufgaben e. K.
Brehmstraße 50 · 40239 Düsseldorf · Germany
E-Mail: rayermann@scriptorium-oxoniae.de

Hither Shore, Gesamtleitung: Thomas Fornet-Ponse
E-Mail: hither-shore@tolkiengesellschaft.de

Vorschläge für Beiträge in deutscher oder englischer Sprache (inklusive
Exposé von ca. 100 Wörtern) werden erbeten an o.g. E-Mail-Adresse.

Alle Rechte verbleiben beim Autor des jeweiligen Einzelbeitrags.
Es gilt als vereinbart, dass ein Autor seinen Beitrag innerhalb der nächsten
18 Monate nach Erscheinen dieser *Hither-Shore*-Ausgabe nicht anderweitig
veröffentlichen darf.

Abwicklung: Susanne A. Rayermann, Düsseldorf
Layout/Design: Kathrin Bondzio, Solingen
Umschlagillustration: Anke Eißmann, Herborn
Druck und Vertrieb: Books on Demand, Norderstedt

Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt

Preface / Vorwort..... 6

Tolkien Seminar 2013

Adaption –
schlechter Abklatsch oder kreative Interpretation?..... 10

Thomas Fornet-Ponse (Jerusalem)

Peter Jackson's Adaptation of *The Lord of the Rings*:
Cash or Kudos? 26

Annie Birks (Angers)

Splatter in Middle-earth? War and Violence between
Book and Screen—a Comparison..... 44

Tobias Hock (Aachen) & Frank Weinreich (Bochum)

Erzählstrukturen in J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*
und in Peter Jacksons Filmadaption..... 62

Julian Tim Morton Eilmann (Aachen)

Angelsächsisches Rohan? Tolkiens anti-normannischer Reflex
unterstützt durch Peter Jacksons Filmadaption 76

Annika Röttinger (Hannover)

Music as a Narrative Element in
The Lord of the Rings Radio Plays..... 86

Heidi Steimel (Scharbeutz)

The Presence of Music in J.R.R. Tolkien's Middle-earth
and Songs & Poems of *The Lord of the Rings* set to Music 96

Tobias Escher (Bingen)

Leben in Mittelerde?
Tolkien-Adaptionen im Live-Rollenspiel..... 118
Stephanie Bauer (Augsburg)

Recreating *The Lord of the Rings*: from Roleplaying to
Board Games. A Narratological Analysis 134
Natalia González de la Llana (Aachen)

Bringing Tolkien to the Table:
Blending and Conceptual Metaphor in Board Game
Adaptations of *The Lord of the Rings* and *The Hobbit* 146
Timo Lothmann & Nicole Hützen (Aachen)

Mittelerde auf Spielbrettern – (k)ein Kinderspiel 160
Christian Weichmann (Braunschweig)

Das Mittelerde-Sammelkartenspiel. Eignung und
Besonderheiten 178
Thorsten Werner (Hamburg)

Fanfiction as Criticism 188
Renée Vink (Hilversum)

Additional Essay

A Vision of Middle-earth: Contemporary Views in
Peter Jackson's *The Lord of the Rings* Trilogy 204
David Goldie (Aix-Marseille)

Zusammenfassungen der englischen Beiträge 218

Summaries of the German Essays 225

Reviews / Rezensionen

Arnulf Krause: Die wirkliche Mittelerde. Tolkiens Mythologie und ihre Wurzeln im Mittelalter.....	230
Tolkien Studies. An Annual Scholarly Review. Vol. IX (2012).....	231
Fastitocalon. Vol. 3-1 & 2. Humour and the Fantastic	232
Barbara Kowalik (ed.): O What A Tangled Web: Tolkien and Medieval Literature. A View from Poland	233
Julian Eilmann/Allan Turner: Tolkien's Poetry	236
Adam Roberts: The Riddles of the <i>Hobbit</i>	237
Christopher Scarf: The Ideal of Kingship in the Writings of Charles Williams, C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien. Divine Kingship is Reflected in Middle-earth.....	240
Tolkien Studies. An Annual Scholarly Review. Vol. X (2013).....	241

Unsere Autorinnen und Autoren / Our Authors	246
--	-----

Siglen-Liste	254
--------------------	-----

Index	256
-------------	-----

Preface /

According to popular convention, the tenth edition of the German Tolkien Society's (DTG) yearbook is an ideal occasion to look back, benevolently or critically, to its development since the beginning. Concerning the three central elements of the spectrum covered in this publication, the envisaged bilingualism as well as the pervading interdisciplinary approach, all named in the first preface, this tenth edition can serve as a good example. While the latter two points are finding clear expression, the case stands quite differently for the inclusion of other authors. The practical examination of the different aspects of Tolkien's work over the past years has shown that many areas have not been adequately researched, some hardly at all – and the list of possible topics for upcoming conferences tends to get longer rather than shorter. In order to tackle these *desiderata*, the focus on Tolkien and his work was stronger than initially planned. This should not be seen as limitation or a neglect of other authors and their work but accommodates the statutory mandate of the DTG, which stipulates academic research into Tolkien's work in its diverse facets, the examination of research extant and opening up new fields of research.

The volume in hand succinctly expresses this concern, as only few other works have been adapted on a similar scope as *The Lord of the Rings*: There are not only the two widely-known movies by Ralph Bakshi and Peter Jackson as well as fan films, but also radio dramas, musicals, board games, roleplaying games, PC and online roleplaying games, art, music, parodies etc. As a thorough academic discussion – with the exception of Jackson's films – has not been carried out yet, this became the objective of the tenth Tolkien Seminar of the German Tolkien Society, which was held 26-28 April 2013 in Aachen. The basic questions about the manifold adaptations of *The Lord of the Rings* were which elements of the work were borrowed and which were transformed and thus interpreted, which additional interpretational options were opened up, deepened and utilised through other media and forms of expression, and also how the view on the adapted work changed after encountering the adaptation.

Collecting the contributions from the Seminar, presenting the whole scope of the existing adaptations of *The Lord of the Rings* and analysing them with different methodological approaches, this reading cannot only unlock many answers and further perspectives on these questions but also show the openness of the work that renders this abundance a possibility. The interdisciplinary approach also enables a comprehensive view of "adaptation" as a phenomenon and could be of interest for an overall adaptation theory. Apart from these contributions, this volume contains a thematically fitting article by David Goldie from the Seminar 2011 (Potsdam) as well as detailed reviews of topical research literature.

Finally, we would like to extend our thanks to Prof. Dr. Peter Wenzel and his team at the Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen, Julian Eilmann and the Tolkien AG study group of the Inda-Gymnasium in Aachen as well as Walking Tree Publishers for their support and assistance. I would also like to thank all contributors, my co-editors, Marie-Noëlle Biemer for translations, Susanne A. Rayermann and Kathrin Bondzio at Scriptorium Oxoniae, all those who enabled the publication of the tenth volume of *Hither Shore*.

Thomas Fornet-Ponse

Vorwort

Die mittlerweile zehnte Ausgabe des Jahrbuchs der Deutschen Tolkien Gesellschaft kann entsprechend einer üblichen Gepflogenheit zum Anlass genommen werden, wohlwollend oder kritisch auf die Entwicklung seit den Anfängen zurückzuschauen. Mit Blick auf die im damaligen Vorwort genannten drei zentralen Elemente des abgedeckten Spektrums, der anvisierten Zweisprachigkeit sowie des sich durchziehenden interdisziplinären Ansatzes kann dieser zehnte Band als gutes Beispiel dienen – denn während die letzten beiden einen klaren Ausdruck finden, verhält es sich mit der Berücksichtigung anderer Autor_innen deutlich anders. Die konkrete Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Aspekten des Werkes Tolkiens in den letzten Jahren hat nämlich gezeigt, wie viele Bereiche noch nicht ausreichend oder fast gar nicht erforscht wurden – und die Liste der möglichen Themen für folgende Seminare wird eher länger als kürzer.

Um sich dieser Desiderata anzunehmen, fiel die Konzentration auf Tolkien und sein Werk stärker aus als ursprünglich geplant. Sie ist jedoch nicht als Einschränkung und Ausblendung anderer AutorenInnen und Werke zu verstehen, sondern trägt dem satzungsgemäßen Auftrag der DTG Rechnung, sich wissenschaftlich der Erforschung des Tolkien'schen Werkes in seinen unterschiedlichsten Facetten zu widmen, bekannte Forschungen zu überprüfen und neue Felder zu erschließen.

Der vorliegende Band drückt dieses Anliegen prägnant aus, da nicht viele andere Werke in einer ähnlichen Bandbreite wie *The Lord of the Rings* adaptiert worden sein dürften: Es gibt nicht nur die beiden bekannten Verfilmungen von Ralph Bakshi und Peter Jackson sowie Fan-Filme, sondern auch Hörspiele, Musicals, Brettspiele, Rollenspiele, Computer- bzw. Online-Rollenspiele, Kunstwerke, Musikstücke, Parodien etc. Da eine gründliche wissenschaftliche Auseinandersetzung – mit der Ausnahme der Filme Jacksons – bislang nicht stattfand, war diese das Ziel des zehnten Tolkien Seminars der DTG, das vom

26. bis 28. April 2013 in Aachen stattfand. Die grundlegende Fragestellung im Blick auf die sehr unterschiedlichen Adaptionen des *The Lord of the Rings* war, wie welche Elemente des Werkes aufgenommen bzw. transformiert und auf diese Weise interpretiert werden, welche zusätzlichen Interpretationsmöglichkeiten durch andere Medien und Ausdrucksformen eröffnet, vertieft und genutzt werden, aber auch, wie sich der Blick auf das adaptierte Werk nach der Begegnung mit der Adaption verändert.

Indem in den hier versammelten Seminarbeiträgen die ganze Bandbreite der existierenden Adaptionen zu *The Lord of the Rings* mit unterschiedlichen methodischen Ansätzen analysiert wird, kann ihre Lektüre nicht nur viele Antworten und weiterführende Perspektiven auf diese Fragen erschließen, sondern auch die Offenheit dieses Werkes vor Augen führen, die eine solche Fülle ermöglicht. Des Weiteren erlaubt die Interdisziplinarität einen umfassenden Blick auf das Phänomen der »Adaption« und könnte damit auch für die Frage einer übergreifenden Adaptionstheorie von Interesse sein. Neben diesen Beiträgen enthält Band 10 mit dem Aufsatz David Goldies einen thematisch gut passenden Beitrag des Seminars 2011 (Potsdam) sowie wie üblich ausführliche Rezensionen aktueller Forschungsliteratur.

Abschließend sei für den Erfolg des Seminars herzlich Prof. Dr. Peter Wenzel und seinem Team von der Rheinisch-Westfälischen Technischen Hochschule Aachen, Julian Eilmann und der Tolkien AG des Inda-Gymnasiums in Aachen sowie dem Verlag *Walking Tree Publishers* für die freundliche und tatkräftige Unterstützung gedankt. Ebenfalls danke ich sehr allen Beitragenden, den Mitgliedern des Board of Editors, Marie-Noëlle Biemer für die Übersetzungen sowie Susanne A. Rayermann und Kathrin Bondzio vom *Scriptorium Oxoniae*, die diesen zehnten Band von *Hither Shore* möglich gemacht haben.

Thomas Fornet-Ponse

Zusammenfassungen der englischen Aufsätze

Peter Jackson's Adaption von *The Lord of the Rings*: Geld oder Beifall?

Annie Birks

Am 7. Juli 2012 erschien in der französischen Tageszeitung *Le Monde* ein vierseitiger Artikel über Tolkien inklusive eines Interviews mit seinem Sohn Christopher, der seine Meinung zu Peter Jackson's Adaption des *The Lord of the Rings* ausdrücken sollte. Christopher beklagte eindeutig »die Lücke zwischen der Schönheit, der *gravitas* des (Original)Werks und was aus ihm wurde« und fügte hinzu: »Ein solches Ausmaß an Kommerzialisierung reduziert die ästhetische und philosophische Bedeutung dieser Schöpfung zu nichts.«

Auf der Grundlage einer Umfrage unter Tausenden Studierenden in der Stadt Angers (Frankreich), versucht dieser Beitrag mehr Licht auf diese Thematik zu werfen und untersucht den Einfluss der Filme Peter Jacksons auf die Wertschätzung von und das Interesse an J.R.R. Tolkiens geschriebenen Werken seitens der Antwortenden.

Ich komme mir vor, als wäre ich in einem Lied

Musik in J.R.R. Tolkiens Mittelerde und Vertonungen von Liedern und Gedichten aus *Der Herr der Ringe*

Tobias Escher

In nahezu allen von J.R.R. Tolkien beschriebenen Völkern ist Musik ein wichtiger Teil ihrer kulturellen Identität. In *Der Herr der Ringe* zeigt sich dies vor allem durch die hohe Zahl an Liedern und Gedichten, welche in die Handlung eingestreut teils entscheidende Informationen über die jeweilige Kultur enthalten.

Zur Analyse existierender Vertonungen hinsichtlich ihrer Übereinstimmung mit den Beschreibungen des Autors wurden drei Werke herangezogen: Die komplette Vertonung aller Lieder und Gedichte aus *Der Herr der Ringe* durch das Tolkien Ensemble; der Liederzyklus *The Road Goes Ever On* von Donald

Swann mit der einzigen direkten Notenquelle aus der Feder Tolkiens; das *The Lord of the Rings Musical* von A.R. Rahman/Värtinnä.

Die Analyse aller Musik basiert auf dem Grundsatz des rückläufigen Fortschritts: Die von Göttern gespielte Erste Musik stellte den Höhepunkt jeglicher Musik dar, sodass (im Gegensatz zu dem gängigen Fortschrittsgedanken auch in der Musik) die Musik Mittelalters sich gegenläufig entwickelt.

Ein besonderer Fokus der Betrachtungen liegt auf der Art, wie sich die Werke auf unterschiedliche Weise denselben Grundsituationen nähern und unterschiedliche Akzente setzen. Während das Tolkien Ensemble alle Lieder und Gedichte im originalen Wortlaut vertonte und nur minimale Änderungen, wie z.B. Textwiederholungen, vornahm, gehen die anderen Werke freier mit der Textbasis um und nutzen teilweise nur einzelne literarische Motive.

Zusammenfassend wird deutlich, dass es allen Werken gelungen ist, die Musik Mittelalters in die Tonsprache unserer Zeit zu übertragen. Hierzu werden stark verschiedene Stilikonen genutzt, mit Ausnahme der Behandlung der Hobbit-Musik, welche in allen Fällen als orientiert am Irish Folk dargestellt wird. Alle Werke nutzen die Erwartungshaltung des Hörers, um kulturelle Eigenheiten der Zielkultur darzustellen, auch wenn die hierdurch resultierenden Stilelemente und Instrumentierungen teils den aus den Beschreibungen des Autors resultierenden Erkenntnissen über die Musik Mittelalters widersprechen.

Der Herr der Ringe in Rollen- und Brettspielen. Eine narratologische Analyse

Natalia González de la Llana

Charakteristisch für moderne phantastische Sagen ist ihre Permeabilität: sie fließen ständig in verschiedene neue Medien ein. Es handelt sich nicht mehr nur um ein rein literarisches Werk, sondern um andere nicht rein verbale Diskurse wie Film, Comic, usw., die ein narratives Universum teilen.

Tolkiens *Der Herr der Ringe* ist keine Ausnahme. Diese Trilogie ist der Ursprung einer Reihe von Transfektionen, in deren Zentrum die Welt von Mitteleuropa steht. Dies gilt auch für die Spiele: *Der Herr der Ringe Rollenspiel* (Decipher, 2002) und *Der Herr der Ringe Brettspiel* von Rainer Knizia und John Howe.

Im Mittelpunkt steht die Untersuchung, wie Tolkiens Welt sich in zwei verschiedenen Arten von Spielen umgesetzt hat. Dabei werden sie einer narratologischen Analyse unterzogen und folgende Aspekte berücksichtigt: Geschichte, Erzähler, Charaktere, Zeit und Raum.

Eine phantastische Geschichte zu erzählen, ist Ziel des Rollenspiels, und dabei ist das Gewinnen nicht das Wichtigste. Beim Brettspiel dagegen müssen

die Spieler, um den Ring zu zerstören, die Reise der Gefährten auf einem Brett reproduzieren.

Der Erzähler ist selbstverständlich eine wesentliche Figur im Rollenspiel. Er erfindet das Abenteuer, das alle »erleben« müssen, jedoch können die Mitspieler seine Pläne und Handlungen mit ihren Entscheidungen auch verändern. Im Brettspiel hingegen ist die Präsenz des Erzählers weniger evident. Doch auch hier gibt es einen, da jede Geschichte eine Instanz hat, die das gesamte narrative Material organisiert.

Die Charaktere werden beim Rollenspiel von den Spielern sehr genau definiert durch Aussehen, Persönlichkeit, Rasse, usw., während im Brettspiel die Spieler die flache Rolle der Gefährten (hier nur durch Hobbits repräsentiert) als Gruppe im Kampf gegen Sauron übernehmen.

Die externe Zeit differiert in beiden Fällen sehr. Im Brettspiel sind es lediglich ein oder zwei Stunden, aber das Rollenspiel kann so lange dauern, wie die Spieler es wollen. Die interne Zeit im Brettspiel ist im Prinzip die gleiche wie in den Romanen (der Krieg um den Ring), wird aber nur durch einige Orte/Schlachten repräsentiert. Beim Rollenspiel ist sie abhängig von der Geschichte des Erzählers.

In Bezug auf den Raum ist Mittelerde in beiden Spielen das Szenario. Die verschiedenen Orte werden von allen Spielern mit ihrer Vorstellungskraft (und manchmal mithilfe von Landkarten und Bildern) gleichzeitig visualisiert. Knizias Spiel bietet auch mehrere illustrierte Bretter, wo die wichtigsten Orte der Reise der Hobbits, sowie ihr Korruptionsniveau, gezeigt werden.

Splatter in Middle-earth?

Krieg und Gewalt zwischen Buch und Leinwand – ein Vergleich

Tobias Hock & Frank Weinreich

Der Artikel berichtet die Ergebnisse einer vergleichenden Inhaltsanalyse von *Der Herr der Ringe* in der originalen Buchversion und der Filmadaption von Regisseur Peter Jackson. Nach einer kurzen Diskussion der medientheoretischen Unterschiede der Erzählmöglichkeiten von Literatur und Kino werden die Ergebnisse einer quantitativen Analyse der Gewaltanteile von Original und Adaption ausgeführt. Es zeigt sich, dass etwa 20 Prozent des Roman-Textkorpus gewalttätigen Inhalts sind, während die Filmversion bezüglich der verschiedenen Arten der Gewaltdarstellung in der Regel die doppelte Menge liefert. Nach einem cursorischen Überblick über die Gesamtkomposition beider Erzählformen wendet sich die Untersuchung qualitativen Aspekten der Gewaltdarstellung zu. Und hier wird der Eindruck der quantitativen Analyse – dass Gewalt bei Jackson

eine größere Rolle als in der Buchvorlage spielt, ohne dass deshalb gewalttätige Inhalte die filmische Erzählung dominieren, und dass beide Erzähler sich in ihrer Haltung gegenüber den Konsequenzen von Gewalteinsetz nicht signifikant unterscheiden – zu größten Teilen unterstützt.

Zu Tisch mit Tolkien

Blending und konzeptuelle Metapher in den Brettspiel-Adaptionen *Der Herr der Ringe* und *Der Hobbit*

Timo Lothmann & Nicole Hützen

Nicht zuletzt aufgrund des Kassenerfolgs der Filmtrilogie hat sich *Der Herr der Ringe* zu einem popkulturellen Phänomen entwickelt. Die Filme wiederum hatten einen Multiplikatoreffekt auf diverse andere Adaptionen der Vorlage, die seither auf den Markt strömen. In diesem Hinblick zeigt sich *Der Hobbit* in einem ähnlichen Maße als verwertbare Quelle. In unserem Artikel betrachten wir ausgewählte Brettspieladaptionen der *Herr der Ringe*- und *Hobbit*-Stoffe. Wir gehen von der Annahme aus, dass die Brettspielerfahrung (als Gruppe) in sich die Konstruktion mentaler Repräsentationen des Inhalts birgt. Dies umfasst vor allem die in der Spielhandlung agierenden Charaktere und deren Identität.

Mittels einer interdisziplinär-kognitiven Perspektive zeigen wir, dass konzeptuelle Metaphern (gemäß Lakoff/Johnson) und das damit einhergehende Mapping der beteiligten Domänen effektiv zur Schaffung eines abstrakten, dynamischen mentalen Raums führen können. In diesem ›mental space‹ werden vorherrschende Schemata mit dem Ziel der Konstruktion einer Mischidentität verhandelt. Diesen Blending-Prozess (gemäß Fauconnier/ Turner) vollzieht jeder einzelne Spieler während des Spielens. Mit anderen Worten: Metaphern (in gemeinschaftlichem, intrakulturellem Gebrauch) liegen dem Konstrukt der Spielcharaktere zugrunde. Und ohne Blending entwickelt sich kein Spielfluss.

Wir erproben den theoretischen Überbau insbesondere anhand zweier Brettspieladaptionen für den deutschsprachigen Markt aus dem KOSMOS-Verlag: *Der Herr der Ringe* und *Der Hobbit*. Auf dieser Basis arbeiten wir Gruppen konzeptueller Metaphern heraus, die elementare und unabdingbare strategische Werkzeuge für die Konstruktion des (adaptierten) Spiel-Selbst darstellen. Im Zuge dessen schlagen wir ein Modell vor, das in angemessener Weise die konstitutive Beschaffenheit von Metaphern im Spiel berücksichtigt.

Darüber hinaus geben uns selbsterhobene empirische Daten einen Einblick, was ›Spielqualität‹ jenseits subjektiver Erwägungen auszumachen vermag. Wir zeigen, dass (im Sinne einer Buchadaption) erfolgreiches Spieldesign vor allem von der Integrität des Blends abhängt, d.h. desjenigen mentalen Mischraums,

in dem die Charakteridentität kreiert wird. Die o.g. Brettspiele weisen einen unterschiedlichen Grad jener Blendintegrität auf, mit Folgen für die Immersion und Motivation des einzelnen Spielers innerhalb der Gruppe. Im Ganzen betrachtet ist die Möglichkeit von Blending der Motor für die gesamte Spielaktivität.

Die Erzählfunktion der Musik in *Der Herr der Ringe*-Hörspielen

Heidi Steimel

Tolkiens geschriebene Worte sind besonders geeignet für die mündliche Erzählung. Diese wurde von Radiosendern genutzt: Sie produzierten Hörspiele, die heute immer wieder gerne gehört werden. Dabei wurde die Geschichte durch verschiedene Sprecher und durch Musik belebt. Zwei Hörspiele, die deutsche SWF/WDR-Produktion und die englische der BBC, haben trotz ähnlicher Funktionen einen unterschiedlichen Musikstil.

Die erzählende Funktion von Musik in einem Hörspiel ist vergleichbar mit ihrer Rolle in Filmen oder Bühnenstücken. Es gibt »diegetische« Musik, die ihre Quelle innerhalb der Geschichte hat, also von Protagonisten gesungen, gespielt oder gehört wird. Da Tolkiens *Der Herr der Ringe* viele Lieder enthält, ist diese Kategorie wichtig für eine Bearbeitung des Buches. Dann gibt es nicht-diegetische Musik, die von außerhalb hinzugefügt wird. Dazu gehören: Einleitungsmusik als Anfangsthema; Zwischen- oder Brückenmusik, die Änderungen des Ortes oder der Zeit ankündigt; Hintergrundmusik, die dem gesprochenen Wort eine emotionale Komponente hinzufügt. Dabei kann die Musik Menschen oder Orte charakterisieren, indem bei ihrem Auftreten immer das gleiche Instrument oder ein Thema als *Leitmotiv* zu hören ist.

Die Musik zum deutschen Hörspiel wurde von Peter Zwetkoff komponiert, der eine sparsame Instrumentierung und einen minimalistischen Klang benutzte. Die ersten Noten des Liedes *Die Straße gleitet fort* werden als Einleitung und Thema mehrmals wiederholt. Man hört charakterisierende Instrumente: ein Glockenklang für den Einen Ring, Flöten für die weiblichen Hauptpersonen, tiefe Instrumente bei Gefahr, Hörner bei den Rohirrim. Hintergrundmusik unterlegt zum Teil die gesprochenen Worte. Die vertonten Lieder werden von den Darstellern ohne Begleitung gesungen. Dabei sind die Melodien selten so bemerkenswert, dass sie in Erinnerung bleiben.

Im Gegensatz dazu ist die Musik zum BBC-Hörspiel, komponiert von Stephen Oliver, sehr orchestral im Klang und bewusst in der englischen (»pastoralen«) Tradition gehalten. Auch hier hat die Musik in der Erzählung ähnliche Funktionen sowie einen besonderen Klang für den Ring, Hörner für die Rohirrim

usw. Der größte Unterschied findet sich bei den Liedern – sie gehören mit zu den besten Kompositionen für Tolkiens Texte, die ich kenne. Die Melodien sind einprägsam und anrührend. Sie werden zum Teil von den Darstellern, zum Teil von professionellen Musikern, u.a. einem Countertenor und einem Knabensopran, gesungen.

Beide Arten der Musik erfüllen ihre Rolle in der Erzählung und geben dem Hörspiel einen unverwechselbaren Charakter. Ich ziehe die englische Version vor, denn ich halte sie für passender zu Tolkiens Idee, eine englische Mythologie zu erschaffen. Ich finde sie auch musikalisch interessanter, und was ganz besonders ist, empfinde ich sie als kreative Ergänzung. Es gibt einige Augenblicke der musikalischen *eutastrophe*, die mich beim Hören tief bewegen und dafür sorgen, dass ich mich immer wieder gern von der Musik nach Mittel Erde entführen lasse.

Fanfiction als Kritik

Renée Vink

Obwohl der Begriff *Fanfiction* nicht älter als etwa fünfzig Jahre ist, ist die Praxis, sie zu schreiben, alt und respektabel. Große Werke der Literatur basieren auf existierenden Geschichten und wurden durch sie inspiriert – viele arthurianische Romanzen und eine Anzahl der Stücke Shakespeares sind im Wesen Fanfiction – und wenn diese die besten von Fans geschriebenen Geschichten, die im Internet zu finden sind, übertreffen, ist dies nicht per definitionem der Fall. Es liegt eher an internationalen Urheberrechten als an Qualität, wenn erstere kommerziell publiziert werden und letztere nicht, auch wenn die große Mehrheit dieser Texte schweigend übergangen werden kann. Nicht alle publizierten Autoren sind mit auf ihren Werken basierender Fanfiction einverstanden und manche versuchen, sie zu verbieten, aber meist hält das die Fans nicht ab.

Tolkiens Beziehung zum Genre ist ambivalent. Gelegentlich schrieb er etwas, was leicht als Fanfiction angesehen werden kann (z.B. *Sigurd und Gudrún* und *The Fall of Arthur*). Zusätzlich haben seine Schriften über Mittel Erde ihrerseits Tausende von Autoren inspiriert – unabhängig von seiner Einstellung gegenüber Fanfiction, die weniger positiv war, als es auf den ersten Blick scheint. Wie dem auch sei, auf seinen Werken basierende Geschichten können interessante Studienobjekte sein. Viele der guten, manchmal von Fans geschrieben, die selbst auch Tolkienforschung betreiben und neben ihren Geschichten wissenschaftliche Artikel publizieren, tauchen so tief in seine zweitgeschaffene Welt ein und betrachten sie so scharf wie wissenschaftliche Artikel und Bücher.

Solche Forschung von Fan-Schriftstellern kann – und tut dies manchmal – zu neuen und originellen Interpretationen führen oder zu kritischen Sichten dessen, was sie vorfinden – von ungenauer Geographie bis hin zu Problemen in sozio-religiösen Strukturen.

Dieser Artikel untersucht Geschichten von acht Autoren tolkieninspirierter Fanfiction, von klaren Interpretationen durch Extrapolationen, Versuchen, gestellte Fragen zu beantworten oder neue zu stellen, über kritische Nuancen und alternative Möglichkeiten bis hin zu Subversionen der Quelltexte oder sogar mehr oder weniger verborgenen Angriffen auf Aspekte der Werke Tolkiens, die diese Fanautoren als unvollständig oder unbefriedigend ansehen.

Alle diese Geschichten haben eine kreative Auseinandersetzung mit den Originalen gemein, die eng verzahnt ist mit neueren Literaturtheorien wie Intertextualität und vor allem Rezeptionsästhetik. Wenn Inspiration eine fruchtbare Einheit mit kritischer Anerkennung eingeht, kann dies zu Resultaten führen, die nicht bloß von Interesse für die Leser von Fanfiction sind, sondern für eine weitere Gemeinschaft von Tolkienfans und Tolkienforschern.

Summaries of the German Essays

Living in Middle-earth – Adaptations of Tolkien in Live Action Roleplay

Stephanie Bauer

Live Action Roleplay for adults, probably the most immediate way to experience fantastic worlds, was up until now mainly a topic for the social sciences, where it was analysed against the phenomenon of children's role plays. After a short introduction on how roleplay games work in principle, this article tries a different approach in applying the ideas Tolkien set in his influential essay *On Fairy-Stories* to the context of roleplay. Parallels can be drawn to the genre of fantasy literature, which also had to emancipate itself from the reputation of a genre for children. By looking into the general clichés cultivated in the portrayal of roleplay characters it can also be shown that the mechanics of adaptation used are similar to those applied in fantasy literature. Of course literary theory cannot be applied as it is, due to the special circumstances of a medium which depends on the material properties of our own world while depicting another one. Both media-specific differences as well as similarities are pointed out, while also showing the specific impact of Tolkien's works. It turns out that Tolkien is the author most frequently named as an inspiration, though his influence can be both factual and merely imagined. Referring to him is, in any case, usually used as a sign of quality.

Narrative Structure in J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings* and Peter Jackson's Film Adaptation

Julian Tim Morton Eilmann (Aachen)

While most interpretations of Peter Jackson's films are limited to content-related and thematic aspects of the adaptation (especially focusing on additions, omissions and characterisations), this article takes a close look at the structural differences between the book and film version of Tolkien's novel. By comparing how author and filmmaker arrange the story in different ways it becomes clear that Jackson markedly shifts and blends the narrative blocks

of Tolkien's novel and thus organises things contrary to Tolkien's strict composition of six separate 'books' that from book three onwards follow the paths of different characters. Jackson instead is keen to create the well-known linear structure that most mainstream movies are based on. This does not mean that Jackson does not heavily incorporate flashbacks, visions and other scenes that break the predominating linearity. Nonetheless, the use of cinematic cross-cutting and an 'economical' narrative approach help to achieve what can be seen as the main structural intentions of the film adaptation: Maximisation of the audience's emotional effect, a fast narrative pace and resulting from that a sense of tension and dread.

To set Jackson's films in context Julian Eilmann refers to professional script writer handbooks and points out that most of the typical principles of Hollywood film making can be found in the *Lord of the Rings* movie trilogy. With knowledge of this film theoretic background the framework and the intended emotional effects of the films can be understood better. Furthermore, due to the comparison with Jackson's adaptation, we can get a better understanding of Tolkien as an author and his traditional storytelling approach. As the fast-paced style of action cinema is increasingly influencing the writers of thriller or fantasy literature (e.g. best-selling authors like Dan Brown or George R.R. Martin) we can furthermore conclude that Tolkien's narrative structure is in some way out of date. On the other hand, stylistically old-fashioned novel like *The Lord of the Rings* being still a best-seller after more than 60 years shows that Tolkien's block-centred narrative does not deter people to immerse themselves in Middle-earth.

Adaptation: Poor Copy or Creative Interpretation?

Thomas Fornet-Ponse

Although adaptations are often understood as (poor) copies of an original work and are thus judged according to their faithfulness to the original, it is necessary to regard them as works of art in their own right. 'Adaptation' has a twofold meaning since it signifies the creative and receptive process as well as the formal and definable product of adapting something. Based on Linda Hutcheon's approach, who analyses adaptations as "deliberate, announced, and extended revisitations of prior works" (Hutcheon xiv), this article tries to present them as creative interpretations with many intertextual allusions and

references. It is however not sufficient to regard them merely as interpretations, since they are not discursive-theoretical works but independent works of art which are in themselves open for interpretation. Adaptations can be understood as dialogues with other texts (including the adapted works), which are in a dialogue with the adaptations in turn.

An analysis of adaptations as product and process regarding the three fundamental modes of representation (telling, showing and interacting) needs to combine several aspects: the form of an adaptation and how it is influenced by the modes of the adapted work and of the adaptation, the process and motives of adapting, the adaptators, but also the audience—especially concerning its intertextuality and its contribution to interpret the adaptation—and the (cultural, social and historical) context of an adaptation.

Since adaptations tell a story and not only copy it, some scholars propose an analogy to biology insofar as adaptations are the way by which stories evolve and through cultural selection adapt to new times and places. Regarding the history of human imagination, adapting stories is not an exception, but the normal case—as expressed by Tolkien with his “Cauldron of Story”.

Anglo-saxon Rohan?

Tolkien's anti-norman Reflex supported by Peter Jackson's Movie Adaptation

Annika Röttinger

Looking at the Rohirrim in J.R.R. Tolkiens *The Lord of the Rings*, one may find many similarities to the anglo-saxons of 10th and 11th century Britain, such as kingship, warfare, ethos, and language. The most significant aspect of rohirric culture though, the importance of horses, suggests a norman model, as anglo-saxon army does not feature cavalry at that time. It is Tolkien's anti-norman attitude that prevents the Rohirrim to resemble anything else than anglo-saxons.

Peter Jackson's movie trilogy (2001-2003) emphasizes the anglo-saxon aspects of rohirric culture, as in the books there are not many visual descriptions. The movies give a visual interpretation of the Rohirrim, which is lacking in the books. Though, when it comes down to more complex subjects, such as ethos and language, the books provide a far deeper insight to the anglo-saxon aspects of rohirric culture.

No Child's Game: Board Games as Adaptations of *The Lord of the Rings*

Christian Weichmann

Board games are not the first thing that comes to mind when thinking about adaptations of a book. But in fact, there are a few board games which use a *Lord of the Rings* theme, definitely more than films or theatrical productions.

There are several reasons why these are not seen as serious adaptations of the book: first, board games are often not seen as an independent work (and a few really are not) but rather as some kind of children's toy. Then, the adaptation in the games sometimes is very superficial and mainly done for commercial reasons. Additionally, some of the adapted games are existing games, like *Chess* or *Monopoly*, which are only designed in LotR fashion. This also shows that the adaptation often is not of the book directly but of an adaptation of it, mainly films.

So what are the reasons to adapt the LotR as a board game? One is of course the idea that if you like board games and LotR, a board game of LotR would be even better—which is often the reason behind fan adaptations. But there is of course also the possibility to use a board game as merchandise to cash in on the film hype, which is often at the root of LotR-ification of existing games. Finally, only a few, mainly traditional, games are really abstract ones. All of the others have a theme, even if it only influences the design, and to attract attention it is advantageous to have a popular theme like LotR for the game.

Why were there so many LotR games published over the last years? Of course, a main reason is the Peter Jackson films, and many games are in fact adaptations of these and not of the book. But an additional reason is the emancipation of board games from the nursery to become a leisure activity for adults which began in the eighties. This led to more complex games which better matched the complexity of the book and also brought the need for adult themes for games. Finally, the LotR games boom was also promoted by some game publishers specialised on such games.

The article takes a deeper look into how one can adapt a book in a game and looks at it as double adaptation: on the one side the adaptation of certain elements (protagonists, places, events etc.) of the book in the game, and on the other the adaptation of elements of an abstract game (game board, pieces, rules etc.) to a given theme. There are some elements from the book which are taken into most of the existing games and mostly in a similar way.

Middle-earth as a Trading Card Game. Is this possible?

Thorsten Werner

In the 1990s, collectible card games emerged, which are games based on up to thousands of collectible and tradable cards. This article focuses on the Middle-earth Collectible Card Game (ME:CCG) which was released in 1995 by Iron Crown Enterprises (I.C.E.), and is based on *The Lord of the Rings* and *The Hobbit*. As I.C.E. went bankrupt in 1998, only seven editions were released.

In the game, the player takes the role of an avatar (one of five wizards) who summons characters to explore Middle-earth. The characters can influence mighty factions and allies, e.g. the Rohirrim or Tom Bombadil, find legendary items, e.g. Glamdring or play out certain events, e.g. the Return of the King, to get marshalling points. These marshalling points represent the ability of the wizard to lead the army of the free people. Alternatively, it is possible to destroy the One Ring at Mount Doom. During a movement phase, characters can encounter hazards played by an opponent, which can be attacking creatures, events (e.g. impassable river) or corruption—a system to reflect the lure of power. Some game mechanics, e.g. combat, are resolved by two six-sided dice.

The ME:CCG is not limited to wizards: In later editions the options to play a ringwraith (The Lidless Eye), a fallen-wizard such as Saruman (White Hand) or the Balrog of Moria (The Balrog) as avatar were added to the game. One feature of the game is the game-play of minions, which is comparable to the game-play of heroes. The destruction / recovery / mastery of the One Ring is however only possible (based on chance) for heroes, as in LotR.

The article concludes that the adaption is a successful one. The whole setting has undergone only lesser changes to fit into game-play in comparison with the novels. The idea of a competition between the avatars of one alignment can also be extracted from the references. One major difference is the time frame, as Bard may for example be in the same group as Pippin even though they never met in the novels. As the description of Sauron's minions in the novels is very limited, only the first edition cards can be referenced to the novels. In later editions, the amount of freely invented cards increases while the amount of cards based on the original decreases. Despite that, the game is one of the most complex trading card games extant and even though the publication of new cards ceased in 1998, it still has a large fan base and new players experience the world of ME:CCG.

Unsere Autorinnen und Autoren

Stephanie Bauer ist Archäologin und arbeitet momentan an ihrer Doktorarbeit an der Goethe Universität Frankfurt. Sie hat sich auf den Fachbereich der provinzial-römischen Archäologie spezialisiert. Ihr langjähriges privates Interesse sowohl an Tolkiens Werk als auch am Live-Rollenspiel hat diesen Artikel inspiriert.

<http://www.value-and-equivalence.de/mitglieder/assoziierte-promotionsprojekte/stefanie-bauer/projekt/#c213>

Annie Birks, PhD, lehrt Englische Sprache und Literatur an der Katholischen Universität des Westens in Angers (Frankreich). Sie erwarb kürzlich ihr Doktorat an der Sorbonne über Vergeltung in den Werken J.R.R. Tolkiens. Ihre gegenwärtigen Forschungsinteressen fokussieren sich wesentlich auf die theologischen Perspektiven der Schriften Tolkiens. Annie.birks@neuf.fr

Julian T.M. Eilmann studierte in Aachen und Nottingham Geschichte, Germanistik und Kunstgeschichte und ist gegenwärtig Gymnasiallehrer. Neben seinen akademischen Arbeiten ist er seit mehreren Jahren bei einer Film- und TV-Produktion als Autor von Reportagen und historischen Dokumentation tätig und darüber hinaus Inhaber einer Kunstgalerie und Kurator einer Künstlerstiftung. Schwerpunkte seiner Tolkien-Forschungen sind Tolkiens Lieder und Gedichte sowie die Filmadaption durch Peter Jackson. julianeilmann@aol.com

Tobias Escher, M.A., studierte Musikwissenschaft und Anglistik an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz und arbeitet als Komponist und Consultant im Bereich der Medienmusik. Derzeit arbeitet er an seiner Dissertation über Musik in J.R.R. Tolkiens Werken. www.middle-earth-music.info

Thomas Fornet-Ponse, Prof. Dr. theol. Dr. phil., studierte Katholische Theologie, Philosophie und Alte Geschichte in Bonn und Jerusalem und promovierte in Fundamentaltheologie und Ökumene sowie in Philosophie. Gegenwärtig ist er Inhaber des Laurentius-Klein-Lehrstuhls für Biblische und Ökumenische Theologie und Leiter des Theologischen Studienjahres Jerusalem. Er veröffentlichte zahlreiche Aufsätze zu Tolkien, Pratchett und Lewis, war bis 2009 Beisitzer im DTG-Vorstand und ist inhaltlicher Koordinator des Tolkien Seminars wie von *Hither Shore*. thomas.fornet-ponse@tolkiengesellschaft.de

Richard Gallant schreibt seine Dissertation *The Role and Poetical Function of the Drachenkampf in Medieval Germanic Literature and Contemporary Interpretation: from Beowulf, Sigurd and Wulfdietrich, to Bard and Túrin Turambar* an

der Friedrich-Schiller-Universität Jena unter der Leitung von Prof. Thomas Honegger. Derzeit wird der Artikel *Original Sin in Heorot und Valinor* von Kollegen der Fachzeitung Tolkien Studies wissenschaftlich begutachtet. Er kann Abschlüsse in den Fachbereichen Germanistik und Literaturwissenschaften von der Universität Virginia (M.A.) sowie einen B.A. in Creative Writing als auch Russische und Osteuropastudien von der Universität Michigan vorweisen.
richard.gallant@uni-jena.de

David Goldie war in Italien und Großbritannien als Berater im Bildungs- und Wirtschaftsbereich tätig und promoviert gegenwärtig in English and Media Studies an der Universität Aix-Marseille, wo er seit 2001 Englisch unterrichtet. Seine Forschungsinteressen umfassen Filmadaptionen von Literatur im Bezug auf die Werke von J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis und J.K. Rowling.
david.goldie@orange.fr

Natalia González de la Llana, Dr. phil., studierte Literaturtheorie und Komparatistik an der Universität Complutense in Madrid und promovierte dort nach Aufenthalt an der Universität La Sapienza in Rom und der Humboldt-Universität in Berlin mit der Arbeit *Adam and Eve, Faust and Dorian Gray: Three Myths of Transgression*. Gegenwärtig ist sie Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der RWTH Aachen und arbeitet an einer Habilitation zum Thema multimedialer narrativer Formen in »High Fantasy«. natalia.llana@romanistik.rwth-aachen.de

Tobias Hock hat Englisch und Mathematik auf Lehramt an der RWTH Aachen studiert. Seine Staatsexamensarbeit trug den Titel *Violence in Fantasy Literature: A Comparison between J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings and Robert E. Howard's Conan-Stories*. Derzeit arbeitet er als Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Didaktik der Mathematik an der RWTH.
<http://www.didaktik.matha.rwth-aachen.de/de/mitarbeiter/hock/index.html>

Thomas Honegger, Prof. Dr. phil, hat in Zürich promoviert und zahlreiche Bände zu Tolkien, mittelalterlicher Sprache und Literatur herausgegeben und verschiedene Beiträge zu Chaucer, Shakespeare und mittelalterlichen Romanzen publiziert. Seit 2002 lehrt er als Professor für Mediävistik an der Friedrich-Schiller-Universität Jena.
www2.uni-jena.de/fsu/anglistik/homepage/Honegger3.htm

Nicole Hützen lehrt und forscht als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Anglistische Sprachwissenschaft der RWTH Aachen. Zurzeit schreibt sie ihre Dissertation über Nomen in wissenschaftlichen Artikeln. Zu ihren Forschungsinteressen zählen Registeranalyse, Korpuslinguistik, akademischer

Diskurs mit einem Fokus auf kognitiven und gebrauchsbasierten Ansätzen, kontrastive Übersetzungsforschung und Psycholinguistik.
huetzen@anglistik.rwth-aachen.de

Timo Lothmann, Dr. phil., lehrt und forscht am Lehrstuhl für Anglistische Sprachwissenschaft der RWTH Aachen, wo er 2006 über die Tok-Pisin-Bibelübersetzung promovierte. Er lehrte außerdem an den Universitäten Münster und Paderborn. Seine Forschungsinteressen umfassen Pidgin- und Kreolsprachen, Übersetzungstheorie und -praxis sowie Postkolonialismus. Er legt Gewicht auf eine interdisziplinäre Perspektive. Unter anderem hat er Beiträge in mehreren Auflagen des akademischen Standardwerks *Descriptive English Linguistics* von P.G. Meyer veröffentlicht. Sein Schwerpunkt zurzeit sind Anwendungsfelder von konzeptueller Metapher und Blending-Theorie.
lothmann@anglistik.rwth-aachen.de

Annika Röttinger, B.A., studiert in Hannover Geschichtswissenschaft und ist aktives Mitglied der DTG. Thema ihrer Bachelor-Arbeit war Tolkiens anglozentrisches Kulturbild und die daraus resultierende Ähnlichkeit zwischen Angelsachsen und Rohirrim. Für die bevorstehende Master-Arbeit beschäftigt sie sich derzeit mit Tolkiens Erfahrungen im Ersten Weltkrieg.
annika.roettinger@tolkiengesellschaft.de

Heidi Steimel stammt aus den USA und hat dort Musik studiert (Grace University, Omaha, Nebraska). Sie lebt jetzt in Deutschland, wo sie als Kirchenmusikerin, Klavierlehrerin, Übersetzerin und Dolmetscherin gearbeitet hat. Ihr Interesse an Musik und Tolkien führte zur Publikation *Music in Middle-earth*, die sie initiiert und mit herausgegeben hat, sowie zu verschiedenen Vorträgen und Artikeln zum Thema.
heidisteimel@web.de

Renée Vink hat skandinavische Sprachen (u.a. Altnordisch) studiert und arbeitet(e) als Übersetzerin aus dem Schwedischen, Norwegischen, Dänischen, Deutschen und Englischen – u.a. ist sie die niederländische Übersetzerin der Dichtung in *The Legend of Sigurd and Gudrún*.
rvink7@hotmail.com

Christian Weichmann, Dr. rer. nat, hat in Bonn promoviert und verschiedene Beiträge zu Tolkien publiziert. Er war bis 2012 im Vorstand der DTG und ist außerdem Mitglied von Unquendor, Tolkien Society und ÖTG. Er arbeitet als technischer Softwareentwickler in Braunschweig.
christian.weichmann@tolkiengesellschaft.de

Frank Weinreich, Dr. phil., studierte Kommunikationswissenschaften, Politik und Philosophie und promovierte in Philosophie. Seine wissenschaftlichen Arbeitsschwerpunkte mit zahlreichen Publikationen sind Ethik, Ontologie,

Medien, Technikfolgenabschätzung, Wissenschaftstheorie und Phantastik. Gegenwärtig arbeitet er als freier Lektor, Redakteur und Literaturscout für verschiedene Verlage. fw@polyinos.com

Thorsten Werner, Dr. rer. nat., hat Chemie in Hamburg studiert und arbeitet derzeit als IT-Berater im Umfeld der chemischen Industrie. Er war von 2006 bis 2011 Mitglied des DTG-Vorstands und beschäftigt sich mit Rollenspiel und Kartenspiel in Mittelerde. thorsten.werner@tolkiengesellschaft.de

Our Authors

Stephanie Bauer is an archaeologist who currently works on her Ph.D. thesis at Goethe University Frankfurt. She is specialized in the field of Roman archaeology. Her longtime private interest in the works of Tolkien as well as live action roleplaying inspired this article.

<http://www.value-and-equivalence.de/mitglieder/assoziierte-promotionsprojekte/stefanie-bauer/projekt/#c213>

Annie Birks teaches English Language and Literature at the Université Catholique de l'Ouest, in Angers, France. She has recently received a doctorate from the Sorbonne on *Reward and Punishment in the Works of J.R.R. Tolkien*. Her current research interests focus essentially on the theological perspectives of Tolkien's writings.

annie.birks@neuf.fr

Julian T.M. Eilmann studied History, German Philology and History of Arts in Aachen and Nottingham and is currently working as student teacher. Furthermore, since three years he is working as a journalist and author of films and TV productions, and as a developer of historical TV documentation. In addition, he is fulfilling the functions of gallery owner and conservator for an artists' foundation. His work on Tolkien focuses on Tolkien's songs and poems and the adaptation by Peter Jackson.

julianeilmann@aol.com

Tobias Escher, M.A. studied Musicology and Anglophone Languages at Johannes Gutenberg University Mainz and works as a composer and consultant in music for media. At present time, he is working on his dissertation about music in J.R.R. Tolkien's works.

www.middle-earth-music.info

Thomas Fornet-Ponse, Prof. Dr. theol. Dr. phil., studied Catholic Theology, Philosophy and Ancient History in Bonn and Jerusalem. He received his Ph.D. in Fundamental theology and Ecumenics from the University of Salzburg and his Ph.D. in Philosophy from the University of Bonn. He was a committee member of the German Tolkien Society and has been charged with conceptually coordinating the Tolkien Seminars as well as *Hither Shore*.

thomas.fornet-ponse@tolkiengesellschaft.de

Richard Gallant is writing his dissertation *The Role and Poetical Function of the Drachenkampf in Medieval Germanic Literature and Contemporary Interpretation: from Beowulf, Sigurð and Wolfdietrich, to Bard and Túrin Turambar* at Friedrich Schiller University Jena (Germany) under the guidance of Thomas Honegger. Currently, he has an article *Original Sin in Heorot and Valinor* under peer-review. He holds a MA in Germanic Languages and Literatures from the

University of Virginia and a BA in both Creative Writing and Russian and Eastern European Studies from the University of Michigan.

richard.gallant@uni-jena.de

David Goldie has worked in Italy and the UK as a consultant in the educational and business sectors. He is currently a Ph.D. candidate in English and Media Studies at Aix-Marseille University, where he has taught English in the SATIS Department (Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son) since 2001. His research interests include cinematic adaptation of literature in relation to the works of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis and J.K. Rowling.

david.goldie@orange.fr

Natalia González de la Llana has studied Literary Theory and Comparative Literature at Complutense University Madrid. After winning research scholarships for stays at La Sapienza University in Rome and Humboldt University Berlin, she received her PhD at the Complutense with her thesis *Adam and Eve, Faust and Dorian Gray: Three Myths of Transgression*. She has taught at the Romance Language Departments of the University of Münster and Aachen University where she is now preparing her habilitation *Multimedia narrative forms in 'high fantasy': a model of analysis*.

natalia.llana@romanistik.rwth-aachen.de

Tobias Hock has studied English and Mathematics as a teacher trainee at RWTH Aachen University. His final exam paper had the title *Violence in Fantasy Literature: A Comparison between J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings and Robert E. Howard's Conan-Stories*. He currently works as a research assistant in mathematics education at RWTH.

www.didaktik.matha.rwth-aachen.de/de/mitarbeiter/hock/index.html

Thomas Honegger holds a Ph.D. from the University of Zurich. He edited several volumes on Tolkien, medieval language and literature, and published papers on Chaucer, Shakespeare, and mediaeval romance. He teaches, since 2002, as Professor for Mediaeval Studies at Friedrich Schiller University Jena (Germany).

www2.uni-jena.de/fsu/anglistik/homepage/Honegger3.htm

Nicole Hützen is a research assistant and lecturer of English Linguistics at RWTH Aachen University and is currently working on her PhD thesis on nouns in the register of academic research articles. Her research interests include register analysis, corpus linguistics and academic discourse with a focus on cognitive and usage-based approaches, contrastive translation studies and psycholinguistics.

huetzen@anglistik.rwth-aachen.de

Timo Lothmann is a researcher and lecturer of English Linguistics at RWTH Aachen University where he completed his PhD on the *Tok Pisin Bible* translation in 2006. He has also taught at the universities of Münster and Paderborn. His research interests include pidgins and creoles, psycholinguistic approaches, and postcolonialism. He lays particular stress on interdisciplinary perspectives. Among other publications, he contributed to several editions of the academic standard volume *Descriptive English Linguistics* by P. G. Meyer et al. Currently, he focuses on fields of application of conceptual metaphor and blending theory. lothmann@anglistik.rwth-aachen.de

Annika Röttinger, B.A., studies History in Hannover and is an active member of the German Tolkien Society. For the topic of her Bachelor of Arts thesis, she worked on the similarities between the Anglo-Saxons and the Rohirrim, resulting from Tolkien's Anglocentric cultural views. At the moment she is doing research on Tolkien's experiences during the First World War for her Master's thesis. anika.roettinger@tolkiengesellschaft.de

Heidi Steimel was born in the USA and studied Music at Grace University, Omaha, Nebraska. She now lives in Germany, where she has served as a church musician, piano teacher, translator and interpreter. Her interest in music and Tolkien led to the publication of *Music in Middle-earth*, which she initiated and co-edited, as well as lectures and articles on related topics. heidisteimel@web.de

Allan Turner, Ph.D., studied German Philology, Mediaeval Studies and General Linguistics. His PhD thesis in Translation Studies examines the problems inherent in translating the philological elements in *The Lord of the Rings*. His main focus of interest is currently on the stylistics of Tolkien's works. He teaches English language skills and British Cultural Studies at the University of Jena. allangturner@aol.com

Renée Vink has a university degree in Scandinavian languages, including Old Norse, and worked as a translator from Swedish, Norwegian, Danish, German and English. Among other things, she is the Dutch translator of the poetry in *The Legend of Sigurd and Gudrún*. rvink7@hotmail.com

Christian Weichmann holds a Ph.D. in Physics from the University of Bonn. He published diverse papers on Tolkien. He was till 2012 a member of the board of the German Tolkien Society and is also a member of Unquendor, the Tolkien Society and the Austrian Tolkien Society. He works as a technical software developer in Braunschweig. christian.weichmann@tolkiengesellschaft.de

Frank Weinreich, Dr. phil., studied Communication Science, Political Studies and Philosophy and wrote his dissertation thesis in Philosophy. His primary research interests with numerous publications are ethics, ontology, media, engineering results assessment, philosophy of science and phantastics. He is currently working as free-lance editor and literary scout for several publishers. fw@polyinos.com

Thorsten Werner, Dr. rer. nat., studied Chemistry in Hamburg and is currently working as an IT-consultant for chemical companies. He was treasurer of the German Tolkien Society from 2006 until 2011 and is specialized in roleplaying and card games in Middle-earth. thorsten.werner@tolkiengesellschaft.de