



Florian Hacker

Ist die „Der Herr der Ringe“-Trilogie die ideale Art Filme zu produzieren?

Eine Beschreibung des Entstehungsprozesses der Trilogie im Vergleich zu den Produktionsabschnitten einer Blockbuster Produktion

Is the „The Lord of the Rings“-Trilogy the ideal way to produce movies?

A Description of the Developmentprocess of the Trilogy in comparison to the Productionsections of a Blockbuster Production

- eingereicht als Bachelorarbeit -

Hochschule Mittweida - University of Applied Science (FH)

Roga 2010

**HOCHSCHULE  
MITTWEIDA**  
UNIVERSITY OF  
APPLIED SCIENCES



Fachbereich Medien

Florian Hacker

Ist die „Der Herr der Ringe“-Trilogie die ideale Art Filme zu produzieren?

Eine Beschreibung des Entstehungsprozesses der Trilogie im Vergleich zu den Produktionsabschnitten einer Blockbuster Produktion

Is the „The Lord of the Rings“-Trilogy the ideal way to produce movies?

A Description of the Developmentprocess of the Trilogy in comparison to the Productionsections of a Blockbuster Production

- eingereicht als Bachelorarbeit -

Hochschule Mittweida - University of Applied Science (FH)

Erstprüfer Zweitprüfer

Prof. Peter Gottschalk Ulla Hocker

Roga 2010

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Entstehung des Projektes</b>	<b>3</b>
2.1	Grünes Licht . . . . .	4
2.2	Blockbusterformel . . . . .	6
2.3	Produktionsbedingungen für Filmemacher . . . . .	9
2.4	Marketing und PR einer Filmproduktion . . . . .	12
<b>3</b>	<b>Visualisierung der Trilogie</b>	<b>17</b>
3.1	Location Neuseeland . . . . .	18
3.2	Weta Workshop . . . . .	23
3.3	Produktionsdesign, Art Department und Miniatur Sets . . . . .	29
3.4	Kostüme . . . . .	37
3.5	Make up . . . . .	40
<b>4</b>	<b>Realisierung der Trilogie</b>	<b>43</b>
4.1	Cast . . . . .	44
4.2	Dreharbeiten . . . . .	46
4.3	Special Effects . . . . .	51
4.4	Postproduction und Musik . . . . .	53
<b>5</b>	<b>Fakten und Zahlen</b>	<b>57</b>
<b>6</b>	<b>Schlussfolgerungen</b>	<b>60</b>
<b>7</b>	<b>Quellen- und Literaturverzeichnis</b>	<b>63</b>
<b>8</b>	<b>Eidesstattliche Erklärung</b>	<b>65</b>

## Abbildungsverzeichnis

1	Stufen bei der Entstehung einer Filmkreatur, für „Die Gefährten“ [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Weta Workshop, Design-Galerie]	24
2	Produktionsfoto von Rüstung und Waffen wie sie John-Rhys Davis als Gimli im Film trug [Quelle: „Die Zwei Türme“ DVD 2003, Produktionsfotos]	27
3	Modellierung des Balrog [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Design-Galerie]	28
4	Vorlage einer Mühle im Auenland als Konzeptzeichnung [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Design-Galerie]	31
5	Von der Konzeptzeichnung bis zu den fertigen Setbauten der Stadt Edoras, für „Die Zwei Türme“ [Quelle: „Die Zwei Türme“ DVD 2003, Design-Galerie]	32
6	Miniaturmodell und Setbauten der Stadt Minas Tirith [Quelle: „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Design-Galerien, Produktionsfotos]	34
7	Die Arbeit von Alan Lee, Dan Hannah (Art Director) und Grant Major (Production Designer) (von links) wurde bei den Academy-Awards 2004 mit einem Oscar gewürdigt [Quelle: „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Designing Middle-earth]	37
8	Damit die Charaktere auch durch ihre Kleidung möglichst authentisch wirken hat Ngilia Dickson eine Vielzahl von Kostümen designt [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Costume-Design]	39
9	Liv Taylor wird in der Maske für eine Szene zurecht gemacht [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Produktionsfotos]	41
10	Schauspieler bekommen Regieanweisungen für die nächste Aufnahme (links: Peter Jackson mit Faramir-Darsteller David Wenham ; rechts: Gandalf-Darsteller Ian McKellen und Saruman-Darsteller Christopher Lee) [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Produktionsfotos / „Die Zwei Türme“ DVD 2003, Produktionsfotos]	44
11	oben : In Szenesetzung eines Reiterangriffs für eine Schlachtensequenz ; unten : Director of Photography Andrew Lesnie [Quelle: „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Produktionsfotos]	47
12	Aragorn-Darsteller Viggo Mortensen während des Drehs einer Action-Szene [Quelle: „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Produktionsfotos]	48

13	Die Crew bereitet das Set der Festung Helms Klamm für die Dreharbeiten vor [Quelle: „Die Zwei Türme“ DVD 2003, Produktionsfotos] . . . . .	50
----	--	----

## **Tabellenverzeichnis**

1	Vergleich von Besucherzahlen und Einspielergebnissen der Trilogie in Deutschland und den USA [Quelle: Mikos 2007, 274] . . . . .	57
2	Umsatz im weltweiten Vergleich [Quelle: Mikos 2007, 278 f.] . . . . .	58
3	Besucherzahlen im europäischen Vergleich [Quelle: Mikos 2007, 275 ff.] . . . . .	59

# 1 Einleitung

Die Trilogie „Der Herr der Ringe“ vom englischen Schriftsteller J.R.R. Tolkien gehört zu den großen literarischen Klassikern des 20. Jahrhunderts. J.R.R. Tolkien arbeitete als Professor für Anglistik an der Universität in Oxford, als er an der Arbeit an seiner Trilogie begann. Schon vor dem zweiten Weltkrieg hat er damit begonnen die Welt Mittelirdes zu erschaffen. Die „Herr der Ringe“ Trilogie erschien erstmals im Jahr 1954/55. Die Bücher entwickelten sich über die Jahrzehnte zu Klassikern der moderner Literatur und begründeten das Fantasygenre.

Über eine Verfilmung der Bücher wurde schon vor Jahrzehnten nachgedacht. Auf Grund der Erzählweise und Umfang der Bücher galt sie jedoch bald als unverfilmbar. Große Regisseure versuchten sich an dem Stoff. Sogar eine Verfilmung mit den Beatles wurde geplant. Alle scheiterten an der Komplexität der 1300 seitigen Romanvorlage. Aus der Not heraus verkaufte Tolkien 1969 die Filmrechte für 10000 Pfund<sup>1</sup>, um seine Steuern bezahlen zu können. Gekauft hatte sie der Produzent Saul Zaentz, welcher später Welterfolge wie „Amadeus“(1983) produzierte. Auch durch ihn kam keine Verfilmung zustande.

Eine Verfilmung von „Der Herr der Ringe“ wurde dennoch realisiert, jedoch nicht als Realfilm. Ralph Bakshis „The Lord of the Rings“ von 1978 war ein Animationsfilm der frühen Stunde. Der Film war kein großer Erfolg und er umfasste auch nicht die ganze Geschichte. Es dauerte weitere 18 Jahre bis wieder jemand bereit war, die Bücher zu verfilmen. Erst mit dem Fortschritt der modernen Computertechnologie und deren Auswirkung auf die Filmbranche erinnerte man sich wieder an die große Geschichte über kleine Hobbits und Zauberer.

Nach der Arbeit an dem Film „The Frighteners“ von 1996, erinnerte sich ein relativ unbekannter neuseeländischer Regisseur an die Bücher, die er als Teenager las. Nachdem sein Wunschprojekt, den Film „King Kong“ neu zu verfilmen, gescheitert war, erkundigte sich Peter Jackson nach den Rechten zu „Der Herr der Ringe“. So nahm die Geschichte ihren Lauf. Acht Jahre später hatte Peter Jackson das größte Projekt der Filmgeschichte hinter sich und hat Filmgeschichte geschrieben. Die Verfilmung der „Der Herr der Ringe“ Trilogie ist zu einem populärkulturellen Phänomen und einem Meilenstein des Kinos geworden. Dies betrifft den Film selbst, aber auch dessen außergewöhnliche Entstehungsgeschichte. Mit eben dieser Entstehungsgeschichte befasst sich diese Arbeit.

„Der Herr der Ringe“ wurde als großes Eventkino produziert, eine Kategorie, die man in Hollywood seit Jahrzehnten als Blockbuster bezeichnet. Mit der Verfilmung der Trilogie produzierte man erstmals in der Filmgeschichte drei Filme gleichzeitig. Diese Arbeit beschäftigt sich damit, wie „Der Herr der Ringe“ reali-

---

<sup>1</sup>Wolf 2001, 97

siert wurde. Innerhalb der Produktionsabschnitte eines großen Hollywoodfilms, wird geschildert, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede die Verfilmung gegenüber der gängigen Machart von Blockbustern hat. Von der Vorproduktionsphase oder Pre-production, über die Visualisierung der Geschichte bis hin zur Realisierung der Trilogie, werden die wichtigsten Phasen beschrieben. Welche besonderen Produktionsumstände bei dieser Verfilmung eine Rolle gespielt haben, wird anhand von Fakten und Zitaten der Filmemacher erläutert. Peter Jacksons Filmtrilogie ist ein Blockbuster und wurde auch als einer produziert. Das Besondere innerhalb der verschiedenen Entwicklungsphasen ist es, was hervorgehoben werden soll.

Die Begeisterung beim Publikum und den Kritikern war größtenteils einhellig. Der Erfolg an den Kinokassen und den Verkäufen der DVDs und Merchandisingartikeln war gigantisch und wurde eine der größten Erfolge in der Geschichte des Kinofilms. Man produzierte die Filme an einem Stück, ohne Garantie auf einen Erfolg. Viele der Mitarbeiter bei diesen Filmen hatten wenig Erfahrung, ein so großes Projekt realisieren zu können. Trotz all der Risiken wurden die Filme mit einer kaum erreichten Qualität produziert. Der Erfolg gab den Filmemachern recht und strafte all die Zweifler ab, die fest davon überzeugt waren, dass das Projekt von Anfang an zum Scheitern verurteilt war. All diese Tatsachen werfen eine Frage auf. Ist die „Herr der Ringe“ Trilogie die ideale Art Filme zu produzieren? Diese Bachelorarbeit versucht eine Antwort auf diese Frage zu finden.

## **2 Entstehung des Projektes**



## 2.1 Grünes Licht

In Hollywood gibt es viele Grünschattierungen, wenn es um die endgültige Produktionsfreigabe eines Stoffes geht. Wann und warum ein Film gedreht wird, unterliegt eigenen Gesetzen. Das Potenzial des Drehbuches spielt nicht unbedingt die größte Rolle dabei. Alle Entscheidungen, die eine Blockbuster-Produktion betreffen, unterliegen einer primären Absicht. Der finanzielle Erfolg soll erreicht werden oder zumindest ein Misserfolg ausbleiben. Die Blockbusterformel tritt somit auch hier in Kraft, um das Risiko eines Misserfolges zu minimieren. Es entstehen unter diesem Prinzip gewisse Grundvoraussetzungen, die einen Film entstehen lassen.

Grünes Licht für die Verfilmung eines Drehbuches zu bekommen heißt nicht, daß der Film auch hundertprozentig produziert wird. Er befindet sich in der Preproduction. Es besteht die Möglichkeit der Absage des Hauptdarstellers bis hin zur Ablehnung einer zu hohen Studiokalkulation. Für eine endgültige Produktionsfreigabe genügt oft nur ein Star und ein angesehener Regisseur, die Interesse an dem Projekt haben. Das Drehbuch zu „Bodyguard“ (1992/Warner Bros.Pictures) lag 15 Jahre in einer Schublade und sollte ursprünglich mit Steve McQueen verfilmt werden. Es wurde von Lawrence Kasdan verfasst, der mehrfach für den Oscar nominiert war, u.a. für seine Drehbücher zu „The Big Chill“ (1983/Carson Productions) und „Grand Canyon“ (1991/Twentieth Century-Fox Film Corporation). Erst als Kevin Costner Interesse an dem Stoff zeigte, wurde das Drehbuch wieder hervorgeholt. Hinzu kam die Besetzung mit Whitney Houston. Mit ihr konnte man zusätzlich auf einen gut zu verkaufenden Soundtrack hoffen. Der Film und auch der Soundtrack wurden ein riesen Erfolg.

Hingegen kann die Absage eines Stars, wegen zu geringer Gage oder eines wechselnden Regisseurs, einen Film in eine komplett andere Richtung lenken. Dies geschieht oft bei Sequels (Fortsetzungen), welche dann mit geringem Budget als Direct-to-DvD-Version (Filme die nicht im Kino laufen, sondern direkt im Verleih landen) in den Verleih kommen. Oft scheitern Verhandlungen um die Produktionsfreigabe an den unterschiedlichen Vorstellungen. Regisseure, Drehbuchautoren oder Schauspieler haben eine Vision davon, wie sie ihre Geschichte erzählen wollen, wo hingegen das Studio und der Produzent meistens in dem Film einen möglichst hohen finanziellen Erfolg sehen. Beide Seiten sind von entscheidender Wichtigkeit für eine Blockbuster Produktion.

Peter Jackson hat diesbezüglich mit der Realisierung seiner Trilogie eine wahre Odyssee hinter sich. Es ist ein Paradebeispiel dafür, wie kompliziert Hollywood sein kann. Peter Jackson dachte schon lange daran die Ring Trilogie zu verfilmen. Nachdem er „The Frighteners“ beendet hatte, erkundigte er sich nach den

Rechten zur Trilogie. Zuerst wollte die Firma Miramax der Brüder Bob und Harvey Weinstein den Film produzieren, da sie auch die Rechte daran hatten. Miramax war jedoch nicht bereit ein zu großes Risiko einzugehen und wollte nur einen Film produzieren. Peter Jackson lehnte dies strikt ab. Miramax ließ Jackson einen Monat Zeit, ein weiteres Studio zu finden, das bereit war den Film zu produzieren. Mit 50.000 Dollar<sup>2</sup> Eigenkapital drehte Jackson mit seinen Mitarbeitern in Neuseeland ein Präsentationsvideo. „Oh Gott, dieses Video ist sicher das wichtigste Stück Film, was ich je in meinem Leben produziert habe“<sup>3</sup>, so Jackson. Dies ist typisch für die Selfmade-Mentalität von Peter Jackson. Nahm er doch bei seinen frühesten Werken sämtliche wichtigen Posten während der Produktion selbst ein. Eine positive Eigenschaft von Jackson ist es, dass er die wichtigsten Positionen einer Filmproduktion schon einmal inne hatte, vom Drehbuchautor, Regisseur, Kameramann, Cutter bis hin zum Make Up und den Kostümen. Das Präsentationsvideo zeigte den momentanen Stand der Entwicklung. Man hatte mit Weta Workshop bereits nach der ersten Grünphase begonnen Miniaturen, Figuren und Kulissen, wie das 10 Meter große Modell der Festung Helms Klamm, herzustellen. Sie erstellten eine Dokumentation über Jacksons Vision von der Trilogie. Ein auf „Eis legen“ der Produktion stand dennoch kurz bevor. „Wir waren völlig panisch. Uns war klar: Das ist unsere letzte Chance.“<sup>4</sup>.

Miramax erkannte wohl die Ausmaße, die die Produktion nehmen würde und entschied sich für das geringere Risiko. Peter Jackson blieb also nichts Anderes übrig, um einen Ersatz zu finden. Selbst Jackson hatte kaum noch Hoffnung auf einen Vertragsabschluss: „Als ich nach Los Angeles kam, um das Projekt bei New Line zu präsentieren, war ich schon mit anderen Studios wegen neuer Filmprojekte verabredet.“<sup>5</sup>. Er besuchte insgesamt 8 Studios, darunter auch New Line Cinema. Einzig eine Verfilmung durch ein Walt Disney Studio kam nicht in Frage, da J.R.R. Tolkien in seinem Testament ausdrücklich eine Verfilmung seiner Trilogie durch Disney verboten hatte. New Line gehörte zu diesem Zeitpunkt zum Medienkonzern Time Warner, agierte aber als eigenständiges Studio. Als der Studioboss Bob Shaye das Präsentationsvideo sah sagte Shaye, so Jackson: „Es sind doch drei Bücher, lass uns auch drei Filme machen.“<sup>6</sup>. Das Studio hätte sich kein Mißerfolg leisten können, da es kurz vor dem Ruin stand. Sie schafften es dennoch ein Produktionsbudget von ca.300 Millionen Dollar für alle drei Filme bereitzustellen. Die ursprüngliche Produktionsfirma Miramax der Weinsteins bekam eine Abfindung von 12 Millionen Dollar und fünf Prozent von der Gewinn-

---

<sup>2</sup>Beier, Schulz 2003, 107

<sup>3</sup>ebenda

<sup>4</sup>ebenda

<sup>5</sup>ebenda

<sup>6</sup>ebenda

beteiligung.<sup>7</sup> Peter Jackson konnte mit seinen Mitarbeitern endlich die Arbeit an der Trilogie beginnen.

## 2.2 Blockbusterformel

Der Begriff Blockbuster hat sich als Synonym für großes, spektakuläres Kino etabliert. Man kann ihn auch als Metagenre bezeichnen. Der Begriff Blockbuster kommt ursprünglich aus dem Militär und beschreibt eine Bombe, die imstande ist, einen Häuserblock zu sprengen. In den 50er Jahren übernahm Hollywood den Begriff als Bezeichnung für etwas Überdimensionales. Mit den Jahrzehnten wurden Blockbuster immer mehr kalkuliert produziert, um die Studios den finanziellen Erfolg zu sichern. Seine Genretypischen Regeln und Gesetze beziehen sich jedoch nicht nur auf Erzählstrukturen, Stilmittel oder Genretypische Charaktere. Die Regeln und Gesetze beziehen sich auch auf die Produktion dieser Filme selbst. Viele setzen den Blockbusterfilm mit der Entwicklung eines Produktes gleich. Es werden enorme Summen investiert, sehr viel „Manpower“ eingebracht und am Ende will man Erfolg und Prestige damit erreichen.

Die Eigenschaften, die einen Blockbuster ausmachen, dienen der Minderung jeglichen Risikos. Mit einem weltweit erfolgreichen Film kann ein Studio mehrere Filmproduktionen refinanzieren. Der Blockbuster hält die Filmindustrie gewissermaßen am Leben. Ein wichtiger Punkt bei der Produktion eines Blockbusters ist das Casting und die Auswahl des Regisseurs. In Hollywood wird kaum ein Film jenseits des 100 Millionen Dollar Budgets gedreht, ohne einen großen Namen auf der Besetzungsliste oder dem Regiestuhl zu platzieren. Das Casting ist in Hollywood ein wesentlicher Grund, warum ein Film überhaupt gemacht wird. Ein Film kann durch eine starke oder interessante Besetzung sehr verbessert werden, und auch das Interesse an ihm kann enorm steigen.

Eine Besetzung hat auch weitreichende Folgen für eine Produktion. Wenn sich ein erfolgreicher und angesehener Regisseur findet, ist es einfacher, auch einen bekannten und angesehenen Schauspieler mit ins Boot zu holen. In diesem Fall hat das auch Einfluss auf die weitere Besetzung und auf das Budget. Wenn man Tom Cruise für einen Stoff gewinnt, könnte das Budget angehoben werden. Ein solches „Zugpferd“ bietet die Möglichkeit Investoren davon zu überzeugen, den Film zu finanzieren. Tom Cruise unterschreibt aber nur, wenn einer seiner Wunschregisseure, z.B. Steven Spielberg Regie führt. Zwei große Namen machen es einfacher, weitere bekannte Schauspieler und auch Investoren für den Film zu gewinnen. Es hat sich einfach gezeigt, dass Filme mit großen Namen an den Kinokassen wesentlich mehr finanziellen Erfolg haben.

---

<sup>7</sup>Wolf 2001, 98

Solche Besetzungskarussells können einen Film aber schon in der Anfangsphase der Produktion stoppen. Es geht um Interessenskonflikte und Machtgerangel. Das Studio will beispielsweise in der wichtigsten Nebenrolle einen großen Star oder jemanden, der das Publikum anzieht, wohin gegen der Regisseur einen unbekanntem Independant-Darsteller bevorzugt. Wenn sich hier beide Seiten verhärten, kann es dazu kommen, daß der Regisseur entnervt das Projekt verlässt. Russell Crowe z.B. machte eine Zusage zum Film vom Engagement eines bestimmten Regisseurs abhängig. Dies geschah nicht, und er verließ das Projekt. Die Finanzierung steht auf der Kippe, weil Star und Regisseur die Produktion verlassen haben. Die Produktion des Films ist gescheitert und es kann Jahre dauern, bis sich wieder jemand für das Projekt interessiert. Solche „bankable“(Schauspieler die das Publikum anziehen) Stars gab es bei der Verfilmung von der Herr der Ringe nicht. Das ist eine Seltenheit für eine Verfilmung in dieser Dimension. Die Superstars Viggo Mortensen, Orlando Bloom oder Elija Wood waren vor der Trilogie höchstens Insidern ein Begriff. Man konnte also mit keinem großen Namen Werbung machen.

Einen Blockbuster kennzeichnet auch oft seine literarischen Wurzeln. Es ist einfacher für einen Film Werbung zu machen, der auf einer berühmten literarischen Vorlage basiert. Die Erfolgsaussichten steigen. Drehbücher nach einer literarischen Vorlage sind genauso fester Bestandteil der Filmbranche, wie Originaldrehbücher und deren Verfilmungen. Auf Preisverleihungen, wie der Oscarverleihung, gibt es daher auch zwei Kategorien für Drehbuchautoren. Der Erfolg von Filmen wie „Harry Potter“, „Sakrileg“ oder „Die Croniken von Narnia“ rührt nicht zuletzt von dem großem Erfolg der Romanvorlagen her. „Der Herr der Ringe“ ist Weltliteratur und die Bücher haben sich millionenfach verkauft. Filmadaptionen von bereits bekannten Stoffen scheinen sich in den letzten Jahren als ein möglicher Bestandteil der Blockbusterformel herausgebildet zu haben. Egal ob Comicadaptionen, Videospieldverfilmung, Romanverfilmung oder sogar die Verfilmungen von Freizeitparkattraktionen (Fluch der Karibik) und Kinderspielzeug (Transformers), der Erfolg scheint sicher. Zu dem ist die Möglichkeit auf Sequels, also Fortsetzungen, ein zusätzlicher Bestandteil der Formel.

Ein Hollywoodstudio finanziert selten einen Film jenseits des 100 Millionen Dollar Budgets alleine. Es wird versucht andere Studios mit einzubeziehen und Investoren aus der Wirtschaft oder private Investoren für das Projekt als Geldgeber zu gewinnen. Im amerikanischen Militär wird geprüft, welche Filme Unterstützung in Form von Equipment und militärischen Ressourcen erhalten. Filme wie „Pearl Harbour“ oder „Der Soldat James Ryan“ wurden so maßgeblich vom U.S.Militär unterstützt.

Ein Blockbuster beinhaltet auch eine groß angelegte Produktstrategie. Er beinhaltet

tet die Produktion, die Vermarktung, den Vertrieb und natürlich die Weiter- und Wiederverwertung. Einer der wichtigsten Eigenschaften ist die Verwertungskette, ohne die viele Filme keinen Erfolg hätten. Hinzu kommen noch die Lizenzverkäufe, welche zur Marketingstrategie gehören.

Ein Blockbuster hat ebenfalls genreübergreifende Elemente. Es hat sich herausgestellt, daß man auf diese Weise ein breiteres Zielpublikum anspricht. Die Mehrzahl der kommerziell erfolgreichsten Filme der Welt haben starke Science Fiction- oder Fantasyelemente. Ein ideales Multigenrekonzep für einen Blockbuster beinhaltet ebenfalls Elemente von Horror, Liebe bzw. Romantik, Krieg und Martial Arts oder Kampf. Der „Herr der Ringe“ hat all diese Elemente in sich vereint. So wurde die Liebesgeschichte um Aragorn und seiner Geliebten Arwen im Film stärker ausgebaut, als es im Buch ursprünglich der Fall war. Auf diese Weise erzeugt man nicht nur weitere Dramatik im Film, man spricht zusätzlich ein weibliches Publikum an. Ein weiterer nicht zu unterschätzender Punkt ist die technische Präsentation. Eine breite Masse, meist männliche Zuschauer, werden durch ein extravagantes Sounddesign oder eine aufwändige Montage und Kameraoperationen angesprochen. Das rein visuelle Erlebnis ist ein wesentliches Erkennungsmerkmal eines Blockbusters. Das Publikum sucht nach audio-visuellen Erlebnissen, dass es im normalen Leben nicht hat. Die emotionale Tiefe und philosophische Aussage eines Films ist für viele Leute nicht unwichtig, aber zweitrangig.

Von zehn Filmen die ein Studio produziert genügt oft ein erfolgreicher um alle zu refinanzieren. Das kann aber nur funktionieren wenn man eine gut durchdachte Marketingstrategie hat. Das vielleicht wichtigste Merkmal eines Blockbusters ist das Marketing und die PR-Arbeit. Dies beginnt bei der Werbung für den Film und geht bis zur Ausnutzung der Verwertungskette. Nicht nur ein hohes Werbeaufkommen, sondern auch eine gestaffelte Informationsvermittlung durch Teaser und Trailer sind Merkmale einer Marketingstrategie. Der Starttermin des Films hat sich in den letzten Jahren als besonders wichtig herausgestellt. Da das Startwochenende als maßgebliche Tendenz für den Erfolg des Filmes zu deuten ist, werden die Premieren häufig auf Feiertagswochenenden gelegt. Weiterhin ist die strategische Platzierung in ausgewählten Kinos von enormer Bedeutung.

Diese Elemente bilden das Gesamtpaket einer Blockbusterproduktion. Von den erzählerischen und technischen Mitteln bis hin zu einer durchdachten Marketingstrategie werden diese Filme zu einem medialen Produkt entwickelt.

## 2.3 Produktionsbedingungen für Filmemacher

Bei einer Filmproduktion arbeiten hunderte von Menschen mehrere Monate sehr eng zusammen. Es gibt verschiedene Parteien mit unterschiedlichen Interessen, die sie auch versuchen durchzusetzen. Unter welchen Bedingungen der Regisseur versucht seinen Film zu machen, ist daher kein unwesentlicher Bestandteil des Gelingens. Bei solch einem Mammutprojekt, wie die Verfilmung der Herr der Ringe Trilogie sind sie sogar ausschlaggebend.

Peter Jackson drehte das erste mal in der Filmgeschichte drei 100 Millionen Dollar-Filme gleichzeitig. Ein immenses Risiko für Studio und Filmemacher. „Es war nicht mein Risiko, sondern das der Produktionsfirma New Line, die die Filme finanziert hat, was ziemlich mutig war. Es dürfte so mit das Mutigste sein, was ein amerikanisches Filmstudio jemals getan hat“<sup>8</sup>, so Peter Jackson. Peter Jackson hatte eine große Herausforderung vor sich und die Verantwortung für alles was in Neuseeland geschah. Er hatte aber trotzdem, nicht die schlechtesten Voraussetzungen für einen Regisseur.

Es ist von Vorteil, wenn man seine engsten Mitarbeiter schon aus früheren Produktionen kennt. Jeder kennt die Qualitäten und Schwächen des Anderen und weiß damit umzugehen. Die Arbeitsweisen sind einander geläufig und es bedarf keiner langen Phase des Kennenlernens. Bei einer extrem engen Zusammenarbeit, wie bei einem Filmdreh, ist es auch wichtig, dem Anderen vertrauen zu können. John Ford hat als einer der ersten diesen Vorteil erkannt und ausgenutzt. Mit seinem Lieblingsschauspieler John Wayne hat er 19 Filme gemacht und mit seinem Regieassistenten und Produktionsassistenten Jack Pennick sogar 34 Filme.<sup>9</sup> Regisseure, wie Martin Scorsese oder Steven Spielberg folgten ihrer ganzen Karriere diesem Prinzip. Sehr häufig sind die Schauspieler und der Kameramann die favorisierten Langzeitmitarbeiter. Für Spielberg ist es Janusz Kaminski der häufig hinter der Kamera stand und für Scorsese Michael Ballhaus, der die Bilder einfängt. James Ivory inszeniert seit 25 Jahren nur Drehbücher von Autorin Ruth Praver Jhabvala.

Peter Jackson hat seit Jahren einen engen Kreis an Vertrauten, mit denen er schon viele seiner Spielfilme gemacht hatte. Mit seiner Ehefrau Frances Walsh hatte er schon 1989 am Drehbuch von „Meet The Feebles“ zusammengearbeitet. Sie hat seit dem an jedem Drehbuch seiner Langfilme mitgearbeitet. „I think that we both have a good understanding of structure, which helps, and I’m obviously very visually oriented, and Fran is very good on dialogue and character, so we complement each other quite well“<sup>10</sup>, so Jackson über die Zusammenarbeit mit

---

<sup>8</sup>Vossen (Hrsg.) 2004, 123

<sup>9</sup>Manthey (Hrsg.) 2004a, 27

<sup>10</sup>Vossen (Hrsg.) 2004, 28

seiner Frau. Er erklärt, dass sie verschiedene Stärken haben und sich deshalb sehr gut ergänzen. Jamie Selkirk arbeitete mit Jackson schon seit „Bad Taste“ (1987) als Cutter zusammen und schnitt auch seine Filme „Meet The Feebles“ (1989), „Brain Dead“ (1991), „Heavenly Creatures“ (1994) und „The Frighteners“ (1996). Selkirk war dann Cutter beim dritten Film „The Return of the King“, für den er dann auch einen Oscar bekam. Ähnlich lange kennen sich Peter Jackson und Richard Taylor. Ihre Zusammenarbeit reicht bis „Meet The Feebles“ 1989 zurück. Produktion designer Grant Major und Peter Jackson kennen sich durch ihre Zusammenarbeit an „Heavenly Creatures“ und „The Frighteners“. Grant Major übernahm das Produktionsdesign bei der gesamten Trilogie und erhielt viele Preise, darunter auch den Oscar. Kostümbildnerin Ngilia Dickson entwarf die Kostüme bei „Heavenly Creatures“ und gewann ebenfalls den Oscar für ihre Arbeit an der Ring Trilogie. Die Zusammenarbeit mit so engen Vertrauten kann bei einem Mammutprojekt, wie „Der Herr der Ringe“, eine große Entlastung sein. Peter Jackson entschied sich persönlich für die Zusammenarbeit mit seinen langjährigen Freunden und Kollegen. Als Produktionsleitung für dieses Projekt engagierte man Barrie Osborne. Osborne hatte zuvor Erfolge mit Filmen wie „Im Körper des Feindes“ (1997) und den „Matrix“ (1998) gehabt.

Hollywoods Blockbuster werden nicht selten an mehreren Orten auf der Welt gedreht. Historische Filme oder auch Fantasyfilme fallen oft in diese Kategorie. Der Aufwand für die Produzenten und das Studio ist dementsprechend hoch und kostspielig. Es fallen u.a. zusätzliche Transportkosten, Kosten für die Unterbringung der Crew und Schauspieler, zusätzliche Versicherungen des Equipments und die Organisation der Verpflegung der gesamten Crew an, um nur einige Aufgaben zu nennen. Wenn man einen Film dreht, ist es oft von Vorteil, die Produktion ins Ausland zu verlegen. Die Mietkosten für Unterbringung oder Equipment können billiger sein, ebenfalls die Tarife der dort angeheuerten Crewmitglieder. Ein wichtiger Punkt stellt die Subventionierung von Filmproduktionen im Ausland dar. Produzenten kalkulieren so mit Ersparnissen im Produktionsbudget, wenn sie im Ausland drehen. In Neuseeland erhielt die Produktion steuerliche Vergünstigungen, sowie staatliche Subventionierungen. Die Filmemacher wurden direkt vom neuseeländischen Militär unterstützt um Komparsenrollen zu besetzen oder Zugangsstrassen zu bauen. Die genauen Umstände und Zahlen der Unterstützung durch die Neuseeländer und der neuseeländischen Regierung beschreibe ich im Abschnitt „Location Neuseeland“.

Dank der bedingungslosen Unterstützung seiner Landsleute konnte Peter Jackson praktisch jeden Drehort bekommen, den er haben wollte, sogar in Naturschutzgebieten. Seine engsten Mitarbeiter kannten das Land und seine Sitten schon, da sie jahrelang dort gearbeitet haben. Es war praktisch wie ein Heimspiel

für die Crew. Hinzu kommt das die Crew zum größten Teil aus Neuseeländern bestand. Sie waren zwar unerfahren, auf solch einem Niveau zu arbeiten, aber das machten sie mit viel Engagemant wett.

Peter Jackson drehte erstmals in der Filmgeschichte drei große Filme gleichzeitig. Er wollte Teile seiner geliebten Heimat in Mittelerde verwandeln. Es hatte verschiedene Vorteile die gesamte Trilogie ausschließlich in Neuseeland zu drehen. Ein Grund war der geringere logistische Aufwand indem man nicht mit der gesamten Crew ins Ausland reisen musste.

Für Peter Jackson war diese Produktion ein enormer Kraftakt, da er nicht wie oft üblich, einfach nur als Regisseur arbeitete, sondern von Beginn bis zum Ende die treibende Kraft bei diesem Projekt war. „Ich liebe einfach, was ich tue. Ich bin nicht die fitteste Person der Welt, aber ich habe genug Sturheit und Bestimmtheit in mir. Ich wache einfach jeden Morgen auf und liebe, was der Tag für mich bereithält. Das ist all die Energie, die man braucht.“<sup>11</sup> so Jackson auf die Frage woher er die Energie nahm, drei Filme gleichzeitig zu drehen. Jackson wurde auf kreativer Ebene vom Studio nie unter Druck gesetzt und konnte seine Vision voll zur Entfaltung bringen: „Meine kreative Freiheit war nie bedroht“<sup>12</sup>, sagte Jackson in einem Interview. Das ist eine Seltenheit in Hollywood für einen bis dato unbekanntem Regisseur, der 300 Millionen Dollar in seinen Händen hielt. Diese Erleichterungen können aber nicht die enorme Belastung und den immensen Kraftakt ausgleichen, denen Peter Jackson ausgesetzt war, mehrere Jahre Vorbereitungszeit, dann 15 Monate Dreharbeiten für drei Filme gleichzeitig, die lange Postproduktionsphase und diverse Nachdrehs. Was Jackson dort geleistet hat, ist einmalig in der Filmgeschichte und wird es wohl auch für lange Zeit bleiben.

---

<sup>11</sup>Vossen (Hrsg.) 2004, 125

<sup>12</sup>Beier, Schulz 2003, 106



## 2.4 Marketing und PR einer Filmproduktion

Ohne eine Marketingstrategie werden in Hollywood und sonst nirgendwo keine großen Filme gemacht. Für einen Blockbuster ist es gar ausgeschlossen, da sonst die hohe Wahrscheinlichkeit besteht, dass man eine hohe Summe Geld verliert. Die Summen für solche Kampagnen würden in Europa genügen, um mehrere Filme zu produzieren. Die Trilogie hatte ein Budget von ca. 300 Millionen Dollar. Schätzungen zufolge betrug das Marketingbudget aller drei Filme rund 150 Millionen Dollar<sup>13</sup>. Dies ist im Filmgeschäft keine Ausnahme.

Der wichtigste Faktor der Marketingarbeit ist die Verwertungskette eines Filmes. DVD- und Lizenzverkäufe sind genauso wichtig geworden, wie das Kinoeinspielergebnis. Im Jahr 2007 kamen der Verleih in Videotheken und die DVD- und Blu-rayverkäufe in Deutschland auf knapp 1,6 Milliarden Euro<sup>14</sup> Umsatz. Die Filmauswertung im Kino belief sich im selben Jahr auf circa 768 Millionen Euro<sup>15</sup> Umsatz. Die Majorstudios hatten im Jahr 2003, als „Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs“ im Kino lief, einen Umsatz von circa 19 Milliarden Dollar<sup>16</sup> an den Kinokassen. Im Vergleich dazu hatten sie im selben Jahr aber 35 Milliarden Dollar<sup>17</sup> Gewinn durch Verleih und Verkauf von DVD und Blu-ray. Somit ist der Homeentertainmentbereich der lukrativste Verwertungspunkt der Kette.

Die Verwertungskette beginnt im Kino. Die Bedeutung des Kinos innerhalb der Verwertungskette übertrifft immer noch die der DVD. Im Kino bekommt der Film die größte Öffentlichkeit, was sich auf den weiteren Verlauf seiner Verwertung auswirkt. Am Anfang der Verwertungskette steht das Einspielergebnis im Kino, hier bekommt der Film seine größte Plattform. Als nächstes geht der Film in den DVD-Verleih und anschließend in den Verkauf der DVD und Blu-ray Disc. Bei erfolgreichen Blockbustern wird zeitgleich oder einige Zeit später eine DVD Special Edition, ähnlich wie beim „Herrn der Ringe“, herausgebracht. Nun beginnt die Auswertung im Fernsehen. Als erstes läuft der Film im Pay-per View und im Pay TV. Als letzter Schritt wird der Film im Free TV auf unseren heimischen Fernsehern gezeigt. Der Verwertungspunkt Merchandising obliegt nicht dieser Reihenfolge. Das Merchandising startet vor der Film Premiere und läuft parallel zu den anderen Punkten. Das liegt an der breiten Produktpalette. Vom Soundtrack, über Spiele, bis hin zur Bettwäsche umfasst das Merchandising alles, was den Film betrifft.

Das Filmmarketing zielt grundsätzlich auf die „Awareness“ ab, also auf die Erwartung des Publikums, den Film zu sehen. Der erste Schritt dies zu erreichen,

---

<sup>13</sup>Mikos 2007, 56

<sup>14</sup>www.computerbild.de 2008

<sup>15</sup>www.computerbild.de 2008

<sup>16</sup>Mikos 2007, 58

<sup>17</sup>Mikos 2007, 58

ist die Positionierung bzw. Klassifizierung des Filmes. Welche Art Film will man verkaufen und auf welches Zielpublikum soll er abzielen? „Der Herr der Ringe“ ist ein Klassiker der Weltliteratur. Diese Tatsache machte die Positionierung einfacher. Es war nicht notwendig die Bücher auf der gesamten Welt bekannt zu machen. Die Beliebtheit der Bücher wurde für das Marketing benutzt. Man warb nicht mit großen Namen, sondern schlicht mit der Tatsache, dass jene legendären Bücher ihren Weg auf die Leinwand finden. Das spiegelten ebenfalls die Teaserplakate zu dem ersten Film „Die Gefährten“ wieder, mit dem Key-Selling Point: „A Legend comes to Life.“ Key-Selling Points sind überlegt platzierte Informationen, die dem Publikum vor Premiere des Films gegeben werden. Sie werden auch als Schlagwörter für die gesamte Marketingkampagne eingesetzt. Gerade durch die Bücher konnte man auf ein breiteres Zielpublikum hoffen, als beispielsweise „Harry Potter“. Die Herr der Ringe Trilogie existierte zu diesem Zeitpunkt bereits etwa 50 Jahre und der Film sprach somit jüngere sowie ältere Leser an. Im Fall von „Der Herr der Ringe“ wurde der Film ganz klar als Eventmovie mit einem breiten Zielpublikum klassifiziert. Anschließend muss die Positionierung der Kopienanzahl festgelegt werden. In welchen Ländern erzielt man ein hohes Einspielergebnis? Bei so einer Frage schaut man auf mögliche Referenzfilme. Im Grunde ist es aber eine Schätzung. Alle drei Filme der Trilogie starteten in den U.S.A. am Startwochenende mit circa 3500 Kopien und in Deutschland mit circa 1300 Kopien.<sup>18</sup> Eine Kopie in der Herstellung und dem Vertrieb, kostet etwa 1000 Euro. Die Kopienanzahl, womit der Film in den Kinos läuft, wird je nach Länge der Laufzeit im Kino verringert.

Im Folgenden wird das Startwochenende definiert. Eine gute Platzierung des Startwochenendes ist oft entscheidend für den Erfolg des Filmes. Es werden oft Feiertagswochenenden genommen. Die drei Filme starteten weltweit fast zeitgleich im Dezember. Das Startwochenende bestimmt tendenziell den Gewinn des Films. In den weiteren vier Wochen erreicht ein Film den größten Gewinnzuwachs. Nochmal vier Wochen weiter kann man mit einem schrumpfenden Gewinnzuwachs rechnen bis irgendwann eine Stagnation erreicht wird. Die geschieht in der Regel zwischen der achten und der zehnten Woche. Wie schon erklärt, ist das Startwochenende entscheidend für den weiteren Erfolg im Kino. Die Marketingstrategen positionierten den Starttermin der einzelnen Filme bewußt um die Weihnachtszeit. Die Erfahrung durch andere Filme zeigte ihnen das, dass die Kinos um die Feiertage besonders gut besucht werden. Dies wurde in den darauffolgenden Jahren fast zur Tradition auf dem Kinomarkt. Irgend ein Studio brachte um die Weihnachtszeit immer einen Fantasyfilm heraus. Sie wollten auf der Welle des Erfolgs mitschwimmen, da es durch Filmreihen wie

---

<sup>18</sup>Mikos 2007, 63

„Harry Potter“ und „Der Herr der Ringe“ für die Kinogänger plötzlich zu einer Art Gewohnheit wurde, am Jahresende in eine andere Welt einzutauchen. Ein weiteres Argument für die Festlegung des Startwochenendes war die mangelnde Konkurrenz. In den drei Jahren, in denen die Trilogie im Kino startete, lief nichts Vergleichbares. Wahrscheinlich wagte kein anderes Hollywoodstudio einen direkten Vergleich an den Kinokassen. Zeitgleich mit der Festlegung wann und wo der Film in den Kinos laufen wird, wird die Merchandisingstrategie entwickelt. Bei der „Herr der Ringe“ ist es wahrscheinlich, dass die Produktionsfirma New Line für das weltweite Marketing verantwortlich war. Die Verleiher folgten dem Konzept und führten es aus. Ein Anzeichen dafür ist der weltweit, fast zeitgleiche Starttermin in den Lichtspielhäusern. Dieser „Marketingfahrplan“ ist ein deutlicher Hinweis auf die Vermarktung der Filme als globales Ereignis oder Event-movie, bzw. Blockbuster.

Ein weiterer fundamentaler Schachzug von Hollywoods Marketingagenten ist die Crossmedia-Strategie. Es ist schwerer für ein breites Zielpublikum Werbung zu machen, als für eine klar definierte Zielgruppe. Zudem ist es sehr aufwendig und kostspielig. Es gibt drei verschiedene Typen von Publikum, welche auf verschiedenste Weise angesprochen werden. Als erste Gruppe werden die „Superfans“ über Fachzeitschriften, Messen und Internet angelockt. Diese Gruppe will alles über den Film wissen und beschafft sich eigenständig Informationen. Dies geschieht ein Jahr vor dem offiziellen Starttermin. Ein halbes Jahr vor der Premiere werden die „Opinionleader“ durch die Presse, Internetwerbung und vor allem Trailer angesprochen. „Opinionleader“ sind regelmäßige Kinogänger und Genrefilm-Interessierte. Die beiden ersten Gruppen sorgen dann für die Mundpropaganda, um die letzte Gruppe anzusprechen. Die „Follower“ werden 2-4 Monate vor dem Start auf konventionelle Weise durch Kinowerbung, Fernsehwerbung oder Merchandising informiert. Bei der Trilogie wurde schon vor den Dreharbeiten die Presse mit eingebunden. Zwei Jahre vor dem Filmstart berichtete die Presse davon, dass die Bücher verfilmt werden sollen. Schon ein Jahr später landeten erste Bilder der Filme im Internet. Fans versuchten sogar vor Ort bei den Dreharbeiten etwas zu erfahren. Fans und Presse spionierten an den Drehorten, um etwas Neues, Spektakuläres über die Produktion und die Schauspieler zu erfahren. Statt sich abzuschotten und die Menschen zu vertreiben, lud man sie zu sich ein. Die Produzenten und Filmemacher erkannten darin eine Chance. Man zeigte der Presse und den Fans ausgewählte Details der Produktion, um deren Neugierde zu befriedigen. Dies wurde dann zum Selbstläufer. Zum einen konnte man selbst steuern, was von den Dreharbeiten nach Außen dringen würde und die Erwartungen der Presse und vor allem die der Fans, wurde in die Höhe geschraubt. Die „Superfans“ waren hellhörig geworden. In den ers-

ten 24 Stunden hatte man schon 1,7 Millionen Hits<sup>19</sup> mit den Bildern auf den Internetseiten. Ein dreiviertel Jahr vor dem Start im Kino, ging die Internetseite [www.thelordoftherings.net](http://www.thelordoftherings.net) mit Trailern und Produktionsinformationen online. Das Internet erwies sich als phänomenales Marketingwerkzeug. Inoffizielle Fanseiten schossen wie Pilze aus dem Boden. Allein die Fanseite [www.herr-der-ringe-film.de](http://www.herr-der-ringe-film.de) hatte um die 120.000 Besucher<sup>20</sup> täglich. Die Produktionsfirma der Trilogie, New Line Cinema, erfasste auf ihren offiziellen Seiten monatlich 100 Millionen Besucher<sup>21</sup>. So einen gigantischen Werbeerfolg konnte man sich nur erträumen. Es dauerte nicht lange bis andere Medien auf diesen Erfolg aufmerksam wurden und darüber berichteten. Damit war die Crossmedia Strategie geglückt und es wurde eine riesige Aufmerksamkeit für die Filme hervorgerufen.

Weitere wichtige Punkte innerhalb der Marketingmaschinerie sind die Lizenzierung und das Merchandising. Durch die Lizenzierung der Rechte an der Trilogie kann man die Zielgruppe erweitern. Lizenzverkäufe für z.B. Computerspiele haben mehrere Vorteile. Zum einen ist es eine weitere Einnahmequelle, und zum anderen eine Möglichkeit ein weitere Zielgruppe anzusprechen, die Videogamer. Weiterhin läuft die Werbung für das Spiel zeitgleich mit der der Verfilmung. Die Veröffentlichungstermine werden, beim Spiel und beim Film, aufeinander abgestimmt. Beide Produkte machen Werbung füreinander. Das Spiel wird kurz vorher oder mit dem Film zusammen veröffentlicht. Auf diese Weise profitiert jeder von der Werbung für den Anderen.

Die Merchandisingpalette für die Filme kann man nur als überdimensional beschreiben. Es wurde alles genutzt, was man nutzen konnte, um den Film noch bekannter zu machen. Fotokalender, Bettwäsche, Bilbopfeifen, Bücher über die Filme, Kleidung, der Soundtrack, Hobbitrezeptbücher, Flaggen der Völker Mittelirdes, Spielzeugschwerter, echte Schwerter, Elbenschmuck und Spielzeugpuppen sind nur einige Beispiele der Dinge, die man erwerben konnte. Die Verkaufszahlen der Romane stiegen beim Klett-Cotta-Verlag 2001 um das zehnfache. All diese Sachen machten zusätzlich Werbung für die Filme und bald gab es kaum einen Menschen, der nicht zumindest von den Filmen gehört hatte. Hinzu kam die Kooperation mit Firmen wie Kelloggs oder Burger King. Nur die Star Wars- und Harry Potter-Filmreihen hatten eine vergleichbare Marketingmaschinerie. Alleine durch die enorme Öffentlichkeit konnte man davon ausgehen, dass der erste Film ein Erfolg werden würde.

In der Mehrzahl überschlugen sich Publikum und Kritiker vor Lob und Begeisterung über den ersten Film „Die Gefährten“. Er kostete knapp 100 Millionen

---

<sup>19</sup>Mikos 2007, 67

<sup>20</sup>Mikos 2007, 67

<sup>21</sup>Mikos 2007, 68

Dollar und spielte allein im Kino um die 900 Millionen<sup>22</sup> Dollar ein. Nun konnten die beiden folgenden Teile davon profitiern. Nicht nur die Filme, auch die bereits erwähnten Merchandisingartikel oder Computerspiele, wurden mit dem zweiten und dritten Teil der Trilogie zu einem riesen Erfolg.

Als letzter Punkt ist das klassische Marketing zu sehen. Das klassische Marketing befasst sich mit Teaser, Trailer, Plakaten und Pressearbeit. Teaser sind die kürzere Form der Trailer, mit entschieden weniger Informationen, aber mit einer längeren Vorlaufzeit. Sie dienen zum Neugierigmachen des Publikums. Die ersten Teaser und Plakate tauchten schon ein Jahr vor der Premiere des ersten Films auf. Das Timing und die Vorlaufzeit ist ausschlaggebend bei diesen Dingen. In der Regel erscheinen die ersten Teaserplakaten ungefähr 20 Wochen vor dem Start und die richtigen Filmplakate einen Monat vorher. Die langen Trailer laufen zwei Monate vor der Premiere im Fernsehen und im Internet, im Kino eventuell etwas früher. Die kürzeste Vorlaufzeit haben dann die Fernsehspecials und die Zeitungsanzeigen zum Film der kommenden Woche. Bei der Verfilmung der „Herr der Ringe“-Trilogie konnte man nicht, wie oft üblich, mit großen Namen wie z.B. Tom Hanks oder Matt Damon werben. Peter Jackson war ebenfalls für die meisten Leute ein unbeschriebenes Blatt. Man musste sich vollständig auf den Bekanntheitsgrad der Geschichte und den Mythos um die Trilogie verlassen. Kurz vor und kurz nach dem Start der Filme kamen dann Filmemacher und Schauspieler auf den Plan. In Interviews, Pressekonferenzen und Promotiontouren um die Welt wurden dem Zuschauer die Macher der Trilogie bekannt gemacht.

Alle geschilderten Werkzeuge des Filmmarketings haben ein übergeordnetes Ziel. Die Erwartung des Zuschauers auf die Filme aufrecht zu erhalten. Durch gut getimetes Marketing wird die Erwartung des Publikums stetig angeschraubt. Im Idealfall wird der Film von der Ankündigung bis zur Premiere vom Publikum verfolgt und heiß erwartet. Solche Marketingstrategien sind Investitionen in den Film, um den Gewinn zu optimieren.

---

<sup>22</sup>Mikos 2007, 278

### **3 Visualisierung der Trilogie**

### 3.1 Location Neuseeland

Drehorte oder Filmlocations sind oft mehr als nur Landschaften im Hintergrund. Sie haben mit den Jahren eine wichtige wirtschaftliche Bedeutung erlangt. Viele Experten streiten darüber, woher die Faszination von Drehorten auf die Menschen kommt. Nach dem der Film „The Last of the Mohicans“ der 1992 im Kino lief, stieg der Besucherzuwachs an dem Drehort „Chimney Rock“ bei Asheville im Bundesstaat North Carolina um 70 Prozent<sup>23</sup> an. Vielleicht ist es der Wunsch der Menschen, ein Teil ihres Lieblingsfilmes zu sein.

Wenn man sich die wichtigen und bekannten Werke des neuseeländischen Films anschaut, erkennt man eine Aufarbeitung und Identifizierung mit der eigenen Kultur. Filme wie „The Piano“ (1993) von Jane Champion, „Whale Rider“ (2003) von Niki Caro, „Only were Warriors“ (1994) von Lee Tamahori oder „River Queen“ (2006) von Vincent Ward arbeiten die eigene kulturelle Vergangenheit und Gegenwart auf. Die Filmindustrie Neuseelands war fernab von der Hollywoods. Der Staat hat die Schirmherrschaft über die Filmindustrie und folglich gibt es keine operierenden Großunternehmen wie in den U.S.A.. In Neuseeland galt das Prinzip, dass sich kleine unabhängige Künstler oder Firmen individuell und vertraglich an Projekte binden. Sie sind abhängig vom Markt, bezüglich auf Verleih und Vorführung. Der Neuseeländer ist sehr stolz auf das Erreichte seines kleinen Landes und auf die unverwechselbare Lebensauffassung seiner Landsleute. Das Sympathische und Einzigartige dieser Menschen wird gerne hervorgehoben, wie im Paradebeispiel „The World´s Fastest Indian“ (2005) von Roger Donaldsen. Im Film geht es um den neuseeländischen, Hochgeschwindigkeitsrekordhalter Burt Munroe, welcher typisch nach neuseeländischer Art von Anthony Hopkins etwas schrullig aber stets sympathisch dargestellt wird. Das ist das Bild, was der Neuseeländer von sich hat und worauf er stolz ist. Peter Jackson passt genau in dieses Schema. Als der gebürtige Neuseeländer beschloss J.R.R. Tolkiens „Der Herr der Ringe“ Trilogie zu verfilmen, dachte er sofort an seine Heimat. Für Jackson war sie nicht nur die ideale Location, sie war für ihn Mittel Erde. Peter Jackson schien sich genau der Stärken seiner neuseeländischen Kollegen bewusst gewesen zu sein, als er beschloss in seiner Heimat zu drehen. Die Trilogie wurde nicht nur komplett in Neuseeland gedreht, sie wurde auch zum größten Teil von Neuseeländern gemacht. Jackson wurde noch zusätzlich von der Neuseeländischen Regierung unterstützt.

Jean Johnson (Film- und Fernsehkoordinatorin der Stadt Wellington) arbeitete vom ersten Tag an eng mit den Filmemachern zusammen: „Das Telefon stand nicht still. Ratsmitglieder baten um Informationen; Leute aus der ganzen Welt

---

<sup>23</sup>Manthey (Hrsg.) 2004a, 257

fragten nach Jobs; Leute, die weggezogen waren, wollten wissen, ob es sich lohnte nach Wellington zurückzukehren; und da waren natürlich die Medien, die Neuigkeiten wollten.“<sup>24</sup> Die gesamte Presse Neuseelands war völlig in Aufruhr geraten und jeder Reporter des Landes pilgerte nach Wellington, um neue Informationen oder Bilder zu bekommen. Im Vorfeld musste die Logistik organisiert werden. Das beinhaltete das Einholen von Drehgenehmigungen, Organisieren von Wasser, Kanalisation, Parkplätzen, Baugenehmigungen oder Feuerversicherungen. Es wurde an 150 Drehorten<sup>25</sup> auf beiden Inseln Neuseelands gedreht. Neuseeland war besonders geeignet, weil es sehr unterschiedliche geografische Formationen hat. Das schwierige daran waren die teilweise schwer zugänglichen Drehorte.

Richard Sharkey war Unit Location Manager und somit verantwortlich, was die Logistik und das Organisieren der Drehorte selbst betrifft. „Ich hatte Angst, das sage ich ganz ehrlich. Ich mußte einfach bisher noch nie eine Aufgabe dieser Größenordnung bewältigen, doch dann wurde mir sehr bald klar, daß das auch für alle anderen galt“<sup>26</sup>, so Sharkey. Er musste den Zugang zu Drehorten planen, die teilweise nur mit dem Hubschrauber erreicht werden konnten. Ein Drehteam hatte manchmal bis zu 50 Lastwagen<sup>27</sup> im Schlepptau und musste an einen Ort fahren, wo nicht mal eine Straße hinführte. Es wurden Zugangsstraßen gebaut. Ein Bauunternehmen benötigte drei Monate um eine fünf Kilometer lange Straße zu bauen.<sup>28</sup> Dort angekommen musste Richard Sharkey für die Annehmlichkeiten der Crew sorgen. Er beschaffte dutzende Zelte, 4000 Stühle, 1500 Tische und machte aus 15 Meter langen Sattelschleppern Toiletten für die gesamte Crew.<sup>29</sup> Ein weiterer Punkt war das Drehen in Naturschutzgebieten, in denen besondere Vorsicht geboten war. Für manche Drehorte mussten mehrere Genehmigungen bei verschiedenen Behörden eingeholt werden, weil dort seltene Pflanzen und Tiere ihre Heimat hatten. Für eine einzige Szene lagen die Drehorte teilweise sehr weit auseinander. Für die Szene auf der Wetterspitze aus dem ersten Film, auf der die Hobbits von den Ringgeistern angegriffen werden, benötigte man zwei Locations. Der Drehort auf der Wetterspitze lag auf der Nordinsel und die Umgebung um die Wetterspitze lag auf der Südinsel Neuseelands. Die Südinsel bot weiterhin Drehorte für die Wälder Lothloriens, die Nebelberge und die Ebenen von Rohan. Auf der Nordinsel fand man Schauplätze u.a. für das Land Mordor. In den knapp 18 Monaten Produktionszeit beschäftigte die Produktion unzäh-

---

<sup>24</sup>Sibley 2002, 32

<sup>25</sup>Sibley 2002, 33

<sup>26</sup>Sibley 2002, 33

<sup>27</sup>Sibley 2002, 33

<sup>28</sup>Sibley 2002, 38

<sup>29</sup>Sibley 2002, 34



lige Neuseeländer. Mit circa 23000 Mitarbeitern<sup>30</sup> zählte die „Herr der Ringe“-Filmproduktion zu einem der größten Arbeitgeber in Neuseeland. Im Zeitraum von 1997 bis 2001 stiegen die Einnahmen der Film- und Fernsehbranche um 164 Prozent<sup>31</sup>. Ein solcher Branchenaufschwung birgt auch Risiken. Die neuseeländische Produktionsszene wurde von Hollywood überrollt. Das Projekt übertraf alles was in Neuseeland je gemacht wurde. Nachdem anschließend wieder Normalität einkehrt, kann es zu einem Zusammenbruch der Produktionsszene kommen, da ein Vakuum entsteht. Es wurde viel in die Medienbranche Neuseelands investiert und wären nach der Trilogie weitere große Produktionen ausgeblieben, wäre es zu finanziellen Verlusten gekommen.

Die Neuseeländer fingen sofort an, sich mit der Produktion der Trilogie zu identifizieren. Der erste Marketing-Director der New Zealand Film Commission, Lindsay Shelton, erhob einen neuseeländischen Anspruch auf die Herr der Ringe Verfilmung. Er schreibt in seinem Buch:““The Lord of the Rings“ easily qualifies as New Zealand-made. All three of the movies have official New Zealand nationality and all three were created, filmed and completed in New Zealand.“<sup>32</sup> Der „Herr der Ringe“ ist für ihn neuseeländisch, weil alle drei Filme komplett in Neuseeland hergestellt wurden.

Die neuseeländische Filmindustrie hatte keinen direkten Gewinn an der Trilogie, da die Rechte bei AOL Time Warner lagen. Das Land profitierte ausschließlich von indirekten, wirtschaftlichen Nebenaktivitäten zur Trilogie. Die Tourismusbranche profitierte sehr von der Verfilmung und man nutzte auch sonst die Chance, Neuseeland damit ein Stück nach vorne zu bringen. Jackson investierte Millionen in Studioeinrichtungen und in die Ausbildung von neuseeländischen Fachkräften zur Stärkung der heimischen Filmindustrie. Das machte Hollywood aufmerksam und es kam zu Projektverlagerungen nach Neuseeland. Filme wie „The Last Samurai“(2003 Warner Bros.Pictures) mit Tom Cruise wurden nun ebenfalls in Neuseeland produziert. Erste Kritik wurde laut, als man herausfand das New Line Cinema teilweise billigere Löhne als in den U.S.A. zahlte. Beispielsweise wurden die Reiter für die Filme als Statisten und nicht wie in den Staaten als Stuntleute eingestuft. Sie hätten mehr Lohn und bessere Arbeitsbedingungen bekommen. Von dem 2400 köpfigen Team waren 95 Prozent<sup>33</sup> Neuseeländer, die nicht in Gewerkschaften organisiert waren und allgemein billigere Löhne kassierten.

Als weitere Unterstützung der Produktion wurde das neuseeländische Militär mit einbezogen. So half das Militär dabei Zugangsstraßen zu schwer erreichba-

---

<sup>30</sup>Mikos 2007, 41

<sup>31</sup>Mikos 2007, 33

<sup>32</sup>Mikos 2007, 36

<sup>33</sup>Jung 2004, 43

ren Gebieten zu errichten. Die Soldaten bildeten den Großteil der Statisten bei Massenkampfszenen. Das Militär erhielt eine Zahlung von 205.666 neuseeländischen Dollarn für 10.459 Arbeitstage, was umgerechnet ein Stundenumsatz von 2,5 neuseeländischen Dollarn ausmacht.<sup>34</sup> Die Soldaten erhielten keine zusätzliche Zahlung für ihre Arbeit außer ihren Sold, obwohl die Arbeitszeit höher war. Der Einsatz wurde als nichtmilitärisch Einsatz der neuseeländischen Streitkräfte eingestuft, womit die Soldaten auch kein Mitspracherecht hatten. Die Regierung und viele staatliche Behörden, unterstützten die Filmmacher bei ihrer Arbeit. Das Department of Conservation (DOC) bekam 195.000 NZD<sup>35</sup> (neuseeländische Dollar) für die Nutzung von Naturschutzgebieten als Drehorte. DOC Mitarbeiter bewachten die Dreharbeiten in den Naturschutzgebieten. Kritik bekam diese Aktion von den neuseeländischen Bergvereinen (Federal Mountain Clubs of NZ). Ihnen wurde die Umgehung von Naturschutzvorschriften zum Zweck der kommerziellen Nutzung vorgeworfen.

Die Herr der Ringe Produktion übte einen enormen Druck auf die inländische Wirtschaft aus. Dieses Projekt durfte aus Sicht der Neuseeländer auf gar keinen Fall scheitern. Die Regierung stellte einen Minister als Beauftragten für dieses Projekt ab. Bis zum März 2004 flossen 8,5 Millionen NZD<sup>36</sup> an Steuergeldern in die Produktion. Die offizielle Weltpremiere, des dritten Teils, „Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs“, in der neuseeländischen Hauptstadt Wellington wurde mit 2 Millionen NZD<sup>37</sup> subventioniert. Sehr hohe Summen flossen in die Werbung für Film und Land. Die Regierung hoffte auf das Erblühen eines neuen, starken und prestigeträchtigen Wirtschaftszweiges für das Land.

Der Staat erteilte Steuervergünstigungen für dieses Projekt. THE INDEPENDENT, eine neuseeländische Fachzeitschrift, erklärte in einem Artikel: „Man ging hauptsächlich deshalb so vor, um die finanziellen Vereinbarungen, die man bereits für den „Herrn der Ringe“ getroffen hatte, zu schützen - ein 360-Millionen-Dollar-Projekt, das hinsichtlich seiner Kosten nur „Titanic“ (1997 Twentieth Century Fox Film) nachsteht und dessen Dreharbeiten im Oktober in Neuseeland beginnen sollen. Zwar weisen Quellen aus der Filmindustrie darauf hin, dass der Film Arbeitsplätze für Neuseeländer schaffen wird, doch könnte „Der Herr der Ringe“ einer Analyse der Finanzbehörden zufolge aufgrund dieser Finanzregelung unserem Steueraufkommen auch potenziell über 210 Millionen entziehen und damit seinen Geldgebern zusätzlich zu ihren Gewinnen dank unserer Regierung einen warmen Geldregen von 140 Millionen bescheren“<sup>38</sup>. Es kam zu einer staatli-

---

<sup>34</sup>Mikos 2007, 41

<sup>35</sup>Mikos 2007, 42

<sup>36</sup>Mikos 2007, 43

<sup>37</sup>Mikos 2007, 43

<sup>38</sup>Mikos 2007, 45

chen Bevorzugung der Filmwirtschaft auf Kosten der Steuerzahler. Andere Wirtschaftszweige beschwerten sich natürlich sofort. Die Filme wurden von der New Zealand Film Commission jedes Jahr pünktlich zu einem Zeitpunkt als fertiggestellt eingestuft, in dem eine 100 prozentige Steuerabschreibung möglich war. Die Filme waren bis dahin aber noch nicht vollends fertiggestellt, da mögliche Nachdrehungen noch ausstanden. Der Vorteil dieser Vergünstigungen ist die zunehmende Attraktivität für ausländischen Produktionen zur Stärkung der heimischen Wirtschaft. Der Nachteil sind natürlich steuerliche Verluste in Millionen Höhe.

Bei einem Misserfolg hätte es für viele Beteiligte negative Folgen gehabt. Die Verfilmung der Trilogie wurde aber ein gigantischer Erfolg. Durch die Filme erhöhte sich das weltweite Interesse für Neuseeland. Peter Jackson investierte dauerhaft in Technik und Experten und stabilisierte diesen Industriezweig. Der Erfolg der Firma Weta, mit ihren Unterabteilungen Weta Workshop und Weta Digital, zeigt dies deutlich. Weta übernahm weiterhin die Arbeit an anderen großen Blockbustern und gewann in den darauffolgenden Jahren unzählige Preise, darunter auch mehrere Oscars. Die neuseeländische Regierung rief ein Filmförderprogramm namens „Large Budget Screen Production Grant Scheme“ ins Leben.

Dieses Programm erlässt Filmen mit einem Budget von über 15 Millionen NZD, 12,5 Prozent der Kosten, wenn die Produktion zu 70 Prozent in Neuseeland entsteht<sup>39</sup>. Der Nachteil ist das kleine, einheimische Produktionen wie etwa „Whale Rider“ von diesem Programm nicht profitieren können, da ihr Budget nicht ausreicht. Von den 200 Millionen NZD Gesamtkosten von „The Last Samurai“, gingen 69 Millionen<sup>40</sup> direkt in die regionale Wirtschaft. Wenn man es als Investition in die Wirtschaft sieht, hat die Herr der Ringe Produktion dem Land Neuseeland nicht nur Ansehen beschafft, sondern auch einen enormen Aufschwung ihrer Filmindustrie. In Neuseeland produzierte Blockbuster können dem Hollywoodstandard standhalten. Firmen wie Weta sind weltweit führend in der Filmindustrie. Man hat damals eine Chance gesehen, das Land Neuseeland mehr in den Fokus der Weltöffentlichkeit zu rücken und sie genutzt. Neuseeland hat sich zudem dauerhaft in der weltweiten Filmlandschaft etabliert.

---

<sup>39</sup>Mikos 2007, 51

<sup>40</sup>Mikos 2007, 52

## 3.2 Weta Workshop

Einer der bedeutendsten Faktoren, der die Verfilmung der „Der Herr der Ringe“ Trilogie zu etwas Einzigartigem in der Filmgeschichte macht, ist die Arbeit der Spezialeffektfirma Weta. Kaum einer hatte ein so großes Arbeitspensum bei der Trilogie zu meistern, wie die Mitarbeiter von Weta. Ein Zitat von Richard Taylor lautet „Es gibt im gesamten Film nicht mehr als eine Handvoll Szenen, in denen kein Weta-Produkt zu sehen ist.“<sup>41</sup>

Benannt wurde die Firma nach der gleichnamigen, grillenartigen Insektenart Weta. Die Geschäftsführer sind Richard Taylor und seine Frau Tania Roger. Peter Jackson arbeitete das erste Mal mit Richard Taylor und Tania Roger zusammen, als sie 1989 „Meet the Feebles“ realisierten. Es folgten weitere Koproduktionen, wie „Heavenly Creatures“ (1994), „Forgotten Silver“ (1995), „The Frighteners“ (1996) und natürlich die Herr der Ringe Trilogie. Weiterhin waren Taylor und Roger noch für die Masken, Rüstungen, Waffen etc., bei den Fernsehserien „Hercules“ und „Xena“ verantwortlich. Mit der finanziellen Beteiligung von Peter Jackson und dessen langjährigen Mitarbeiter Jamie Selkirk (Supervising Editor und Koproduzent bei der Herr der Ringe), wurde Weta Workshop gegründet. Das erste was sie taten, war den ersten Computer für die Firma zu kaufen.

Peter Jackson trat an Taylor und Roger heran und fragte sie, ob sie bei der Verfilmung von der „Herr der Ringe“ mitmachen wollen und wie sie sich ihre Mitarbeit vorstellen. Richard Taylor war sehr interessiert und willigte ein, unter der Voraussetzung, verantwortlich für die gesamte Gestaltung dieser Verfilmung zu sein. Rückblickend erkannte Taylor das Risiko, welches sie eingingen: „Sehr beängstigend. Damals waren wir kaum die Effekttechniker mit der größten Erfahrung, und keine Werkstatt in der Geschichte des Filmmachens ist je so dumm gewesen, zu behaupten, sie könne das alles bewältigen.“<sup>42</sup> Richard Taylor verwies auf eine gewisse Einheitlichkeit in der Gestaltung Mittelherdes. Es sei logischer alles unter „einem Dach“ zu produzieren. Bei der Fülle an Aufgaben die zu bewältigen waren, wusste keiner, wo man anfangen sollte.

Jackson war schon jahrelang ein Fan der beider Tolkien-Illustratoren John Howe und Alan Lee und wollte beide zu einer Zusammenarbeit bewegen. Sie wurden für die gesamte Produktion engagiert. Howe und Lee arbeiteten eng mit den Mitarbeitern von Weta zusammen und waren maßgeblich für das Aussehen Mittelherdes verantwortlich. Es waren die Zeichnungen von Lee und Howe, welche als Inspiration für die Gestaltung und Architektur Mittelherdes dienten.

Richard Taylor und Tania Roger hätten Designer und Handwerker aus aller Welt haben können, entschieden sich aber für den schwierigeren Weg.

---

<sup>41</sup>Sibley 2002. 21

<sup>42</sup>ebenda



Abb. 1: Stufen bei der Entstehung einer Filmkreatur, für „Die Gefährten“ [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Weta Workshop, Design-Galerie]

Sie stellten ein Team von jungen Neuseeländern zusammen, das keinerlei Erfahrung aufwies. „Wir hatten die Wahl, nahezu jeden Designer der Welt langfristig anzuheuern“, erklärte Richard Taylor, „doch stattdessen bauten wir ein Team junger Neuseeländer auf, die darauf brannten, dabei zu sein, wenn aus dem Buch ein Film wurde.“<sup>43</sup> Weta besteht aus zwei Abteilungen, Departements genannt. Weta Workshop ist zuständig für die Masken, Modelle, Requisiten, Waffen, Rüstungen und alle Gegenstände die für den Film gebraucht wurden. Weta Digital ist für die Computereffekte und die Nachbearbeitung verantwortlich. Das Grundprinzip ihrer Arbeit an der Trilogie schien Richard Taylor schnell klar zu sein. Mittel-erde sollte Wirklichkeit werden und das in vielerlei Hinsicht. Daniel Falconer (Weta Workshop Designer) sagte dazu: „Richards Philosophie bestand immer im mutigen Realismus.“, weiter zitiert er Taylor „Wir machen einen Historien-Film, keinen Fantasy-Film.“<sup>44</sup> Kein Volk und keine Kreatur sollte der anderen gleichen. Hinzu kommt das alle Gegenstände, Rüstungen oder Waffen funktionstüchtig sein sollten. Sie sollten wenn möglich einem richtigen Gefecht standhalten können. Jedes Volk hat eine andere Kultur und Taylor wollte das sich das auch in ihrer Kleidung, ihren Waffen und ihrer Architektur zeigte.

<sup>43</sup>Sibley 2002, 23

<sup>44</sup>„Die Gefährten“ DVD 2002, Weta Workshop

Die Konzeptzeichnungen waren der erste Schritt beim Erschaffen Mittelerde. Die Designer fertigten zu jeder Kreatur und zu jedem Gegenstand, hunderte von Zeichnungen an. Zusätzlich fertigte man kleine Modelle oder Miniaturen als Anschauungsmaterial. Anschließend gab es Meetings mit den ausführenden Produzenten, den Zeichnern Alan Lee und John Howe, Wetachef Richard Taylor und natürlich Peter Jackson, bei denen die besten Zeichnungen ausgewählt wurden. An diesen Modellen wurde weitergearbeitet. Peter Jackson wollte sehr viel mit Miniaturen arbeiten, da er es für die praktischste Variante hält, eine Welt zum Leben zu erwecken. Weta stellte 58 übergroße Miniaturmodelle<sup>45</sup> her. Diese Modelle hatten für Filmminiaturen enorme Ausmaße. Die Hälfte von ihnen hatte die Größe eines Tonateliers. Die Miniaturen der Gebäude, wie die Elbenstadt Bruchtal, der Turm des bösen Zauberers Saruman, die Festung Helms Klamm aus dem zweiten Film oder die Stadt Minas Tirith bekamen bald den Namen „Maxiatures“ statt Miniatures, aufgrund ihrer, selbst für Hollywood, enormen Größe. Alex Funke (Miniatures Director of Photography) sagte dazu: „Ich habe noch nie einen Film mit so vielen Modellen gedreht. Peter hatte sich nämlich dazu entschlossen, in vielen Fällen, wo sonst Malerei verwendet wird, Modelle einzusetzen.“<sup>46</sup> Miniaturen sind authentischer in der Wirkung, aber sehr viel aufwendiger in der Herstellung. Der letzte Schritt nach den Entwürfen ist das modellieren der großen Skulpturen, an denen dann die Details herausgearbeitet werden können. Besonders die Modelle der Kreaturen, wie die der Trolle, des Balrog von Moria und anderer Bewohner Mittelerde wurden häufig von Mitarbeitern von Weta Digital gescant. Diese Scans dienten der Digitalisierung der Figuren und der anschließenden Bearbeitung am Computer. So beeinflussten sich beide Departements gegenseitig.

Den meisten Aufwand benötigte das Herstellen der Prothesen. Speziell die böserartigen Lebewesen aus Mittelerde, wie beispielsweise die Orks, benötigten eine Menge von Gesichtsprothesen oder Schaumgummikostüme. Für alle drei Filme wurden über 10.000 Gesichtsmasken und an die 1800 Kostüme aus Schaumgummi produziert.<sup>47</sup> Tania Roger war zuständig für die Beschaffung der Materialien. Sie importierte containerweise Schaumgummi aus den U.S.A.. All das Material wurde benötigt um die Hobbitfüße, Gesichtsmasken und Kostüme für die verschiedensten Figuren herzustellen. Weta brauchte drei Schaumgummiöfen, die 365 Tage im Jahr liefen und das über drei Jahre lang, um der benötigten Massen Herr zu werden. Der letzte Schritt war die Reinigung, Säumung und Bemalung der Prothesen. Erst dann waren sie bereit, um bei den Dreharbeiten eingesetzt zu

---

<sup>45</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Weta Workshop

<sup>46</sup>ebenda

<sup>47</sup>ebenda

werden. In der Regel hielten die Gesichtsmasken einen Tag und die Latexanzüge etwa sechs Tage, bevor sie zur Reperatur in die Werkstatt mussten. Für das erste und zweite Drehteam hatte man 12 Maskenbildner<sup>48</sup> vor Ort. Für die vier Hobbitdarsteller Elijah Wood, Sean Astin, Billy Boyd und Dominic Monaghan wurden insgesamt 1800 Prothesen der Hobbitfüße gemacht. Bei einer Blockbusterproduktion ist es nicht unüblich, dass die Darsteller vor Drehbeginn für Stunden in die Maske müssen. Bei der Herr der Ringe war es eine Ausnahme, wenn ein Darsteller mal nicht für mehrere Stunden in die Maske musste. John Rhys Davies benötigte vier Stunden in der Maske, bevor er als Zwerg Gimli vor die Kamera treten konnte. Den vier Hobbits erging es nicht anders. Ihnen mussten die Ohren angeklebt werden, das Make up aufgetragen werden und die Füße mussten angepasst werden. So fing der Arbeitstag für diese Schauspieler schon Stunden vor Drehbeginn an.

Der Tolkienzeichner John Howe entpuppte sich für die Weta-Mitarbeiter als Fachmann für mittelalterliche Waffen und Rüstungen. Er stand den Designern als Experte zu Seite. Zusätzlich fand man zwei Rüstungsschmiede in Neuseeland, die bereit waren an der Verfilmung mitzumachen. Die Rüstungen und Waffen wurden auf Anordnung von Peter Jackson und Richard Taylor nach der Aufgabenverteilung innerhalb einer Armee hergestellt. So wurden beispielsweise für Infanteristen robustere Rüstungen gefertigt, als für die Bogenschützen. Das ist eines der Besonderheiten von den Machern von Weta. Sie produzierten und kreierte den Film, wie einen historischen Film, mit allen logischen Konsequenzen. Einen Unterschied zwischen dieser Verfilmung und die eines Historienfilms gab es dennoch. Bei „Der Herr der Ringe“ wurden alle Kostüme, Rüstungen und Waffen in Handarbeit und eigens für den Film hergestellt. Es gab in diesem Fall keinen Kostümverleih, der z.B. die passenden Orkrüstungen oder Elbenkleider auf Lager hatte. Für diese Filme gab es sogar zwei Mitarbeiter die nichts anderes taten, als Kettenhemden in Handarbeit herzustellen. Alleine die Rüstung des Zwergs Gimli bestand aus 80.000 Kettengliedern<sup>49</sup>. Speziell für diesen Film wurden auf diese Weise 1000 Waffen und 10.000 Pfeile produziert, wobei wieder jedes Volk eine andere Art von Pfeil hatte.<sup>50</sup> Auf die Waffen der Hauptdarsteller wurde besonderes Augenmerk gelegt. Sie sollten einen hohen Wiedererkennungswert haben und wenn möglich die langen Dreharbeiten überstehen. Jeder Darsteller war dementsprechend stolz auf seine Waffe. Der Boromir Darsteller Sean Bean sagte dazu: „Man entwickelt ein vertrautes Verhältnis zu seinem Schwert. Es ist wie ein Teil des Körpers, wie eine Verlängerung des Arms, Darauf waren wir

---

<sup>48</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Weta Workshop

<sup>49</sup>ebenda

<sup>50</sup>ebenda



Abb. 2: Produktionsfoto von Rüstung und Waffen wie sie John-Rhys Davis als Gimli im Film trug [Quelle: „Die Zwei Türme“ DVD 2003, Produktionsfotos]

alle sehr stolz.“<sup>51</sup> Für die gesamte Trilogie wurden Alltagsgegenstände, genau wie die Kriegsgegenstände, von Weta selbst angefertigt. „Jede Pfeife, jeder Stuhl, jede Tasse, Untertasse und jedes Glas wurde extra für den Film entworfen und angefertigt“<sup>52</sup>, sagte Dan Hannah (Supervising Art Director bei der Herr der Ringe). Barry Osbourne (Producer) fasste es folgendermaßen zusammen: „Richard hat wohl über 45.000 Gegenstände für den Film hergestellt, einschließlich der Modelle und Prothesen.“<sup>53</sup>

Vor der Verfilmung von J.R.R. Tolkiens Trilogie war Weta eine kleine Effektwerkstatt, irgendwo am anderen Ende der Welt. Heute liegt Weta auf einem 68.000 Quadratmeter großem Gelände, umfasst 400 Mitarbeiter<sup>54</sup> und hat unzählige Preise für ihre Filme gewonnen. Der Grund dafür ist die Detailbesessenheit der Weta-Mitarbeiter und vor allem ihrer Vorgesetzten Richard Taylor und Tanie Roger. Sie alle hatten einen sehr großen Anteil am Welterfolg der Trilogie. Gewänder, Rüstungen, Waffen, Haushaltgegenstände, Prothesen, Miniaturen oder Modelle, alles wurde eigens für den Film produziert und das in innerhalb von drei bis vier Jahren. Der Umfang der Arbeit und der angefertigten Gegenstände sprengte somit den üblichen Standard einer Blockbusterproduktion bei Weitem. Peter Jackson sagte über Richard Taylor: „Sein Arbeitspensum während der

<sup>51</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Weta Workshop

<sup>52</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Designing Middle-Earth

<sup>53</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Weta Workshop

<sup>54</sup> Schulz 1/2003, 75



3 oder 4 Jahre war einfach phänomenal“<sup>55</sup> und fasste die Arbeit der Leute von Weta folgendermaßen zusammen:“Ohne diese Menschen wären diese Filme nie entstanden. So einfach ist das.“<sup>56</sup>



Abb. 3: Modellierung des Balrog [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Design-Galerie]

---

<sup>55</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Weta Workshop

<sup>56</sup> ebenda

### 3.3 Produktionsdesign, Art Department und Miniatur Sets

Das Produktionsdesign eines Filmes sorgt dafür, dass der Zuschauer in die Welt und die Geschichte eintauchen kann. Es ist das, was man als den visuellen Gesamteindruck eines Films beschreiben kann. Alles was den Look und die Ausstattung des Films betrifft, bezeichnet man als das Produktionsdesign. Wenn der Regisseur eine Vision hat, ist es die Aufgabe des Produktionsdesigners diese Visionen umzusetzen. Die Ausführung der Entwürfe liegt in der Hand des Art Directors. Die Arbeit des Production-designer gleicht der eines Künstlers, welcher eine Vorstellung hat und diese zu einem Konzept entwirft. Das Errichten der Sets und Auswählen der Drehorte obliegt der Art Direction. Der Art-director ist zudem Leiter der Ausstattungsabteilung. Unter ihm gibt es noch mehrere, verantwortliche Mitarbeiter in den einzelnen Abteilungen. Diese haben ihr Verantwortungsgebiet innerhalb ihrer speziellen Tätigkeit. So ist z.B. der Set-designer für Kulissen Bauten im Studio oder an den Drehorten zuständig. Der Set-decorator hingegen kümmert sich um die Inneneinrichtung der Sets.

Die leitenden Mitarbeiter werden von hunderten Arbeitern unterstützt. Viele Production-designer und Art-director verstehen ihre Arbeit als Hilfe, für den Regisseur und Darsteller, die Geschichte zu erzählen. Ein weiterer Aspekt ist die Unterstützung der Figuren. Eine Figur kann durch ihre Umgebung charakterisiert werden. Dies hat eine unbewusste Wirkung auf den Zuschauer. Die Production-design Abteilung beginnt meist schon vor der letztendlichen Freigabe der Verfilmung durch das Studio mit ihrer Arbeit. Die Produktionsfirmen fragen oft nach einer Einschätzung des Production-designer, in Bezug auf die Produktionskosten. Aufwendige Setdesigns und extravagante Kostüme sind oft ein Grund für hohe Filmbudgets. Im Vorfeld der Dreharbeiten treffen sich der Regisseur und führende Mitarbeiter des Produktionsdesign um über das visuelle Konzept des Filmes zu sprechen. An dieser Stelle klärt man die wesentlichen Fragen über das Design des Filmes. Das wichtigste Merkmal bei diesem Aspekt des Filmemachens ist die Glaubwürdigkeit. Ein Production-designer hat dann gut gearbeitet wenn der Zuschauer die Welt als real empfindet.

Selten nahm das Produktionsdesign, die Ausstattung und der Umfang der Setbauten und Drehorte solche Ausmaße an, wie bei der „Der Herr der Ringe“ Trilogie. Es gab innerhalb der Ausstattungsabteilung sehr viele Unterabteilungen bei dieser Filmproduktion. Dies lag einfach an der Fülle der zu erledigenden Aufgaben. „Ich wollte nicht dieses typische Film-Design im üblichen Hollywood-Fantasy-Stil. Alles sollte authentisch wirken“<sup>57</sup>, erläuterte Peter Jackson. Das Grundprinzip lag, wie bei allen Aspekten dieser Verfilmungen, im Erschaffen einer rea-

---

<sup>57</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Designing Middle-Earth

len und historischen Welt. Man wollte das Gefühl vermitteln, dass es diese Welt wirklich gegeben hat. Die Arbeitsschritte bei der Erarbeitung der künstlichen Welt, waren im Grunde die der herkömmlichen Hollywoodart. Einzig die Dimensionen der Produktion der Trilogie sprengte den üblichen Rahmen.

Es mussten Kullissen im Studio und an Drehorten in ganz Neuseeland errichtet werden. Modelle und Miniaturen mussten gebaut und mit extra Drehteams gefilmt werden. Waffen und Rüstungen wurden speziell für den Film angefertigt. Alle Gegenstände wurden extra für die Filme hergestellt. Dies ist unüblich, da man in der Regel auf Kostümverleihe oder Museen zurückgreift, um die nötigen Requisiten auszuleihen. Dies war bei der Herr der Ringe nicht möglich. Für jedes der Völker Mittelirdes wollte man ein anderes Design entwickeln. Dies ging von der Architektur bis hin zu den alltäglichen Gebrauchsgegenständen. Das Design der Zwerge sollte grob und kantig wirken und durchzogen sein von geometrischen Elementen. Die Elben hingegen bekamen ein feines, elegantes Design mit feinen Linien und Rundungen.

Bei den Menschen machte man ebenfalls Unterschiede. So wirkt das Reitervolk aus Rohan sehr Skandinavisch, indem man sich an die Architektur und Lebensweise der Wikinger orientierte. Die Menschen aus Gondor hingegen wirken eher aristokratisch im Stil mitteleuropäischer Geschichte. Dies sind Beispiele dafür, wie das Productiondesign einen Einfluss auf die Geschichte nehmen kann. Auf diese Weise wird sehr viel zusätzliche Tiefe in die Handlung eingebracht. Für die Filme wurden weit mehr Gegenstände hergestellt, als sie im Film zu sehen sind. Peter Jackson hatte die Qual der Wahl, sich unter hunderten von Entwürfen die heraus zu suchen, die seiner Vision am ehesten entsprachen. Jackson engagierte die bekannten Tolkien- und Fantasyillustratoren Alan Lee und John Howe, um bei den Filmen als Experten mit zu machen. Ihre Zeichnungen dienten der gesamten Ausstattungsabteilung als maßgebliche Inspiration.

Die Set- und Studiobauten waren bei diesen drei Filmen sehr aufwendig. Das Set von Hobbingen, der Heimat der Hobbits, wurde ein Jahr vor Drehbeginn errichtet. Jackson wollte das alles echt wirken und so wurden vorher Gärten angelegt, Bäume und Büsche gepflanzt. Sie mussten Hügel für die Behausungen auffahren und die Aussenfassaden der Hobbithöhlen bauen. Es wurden Zugangsstraßen gebaut, ein Sumpf wurde trocken gelegt und aufgefüllt und 5000 Kubikmeter<sup>58</sup> Sand wurde beschafft. Sogar die große Eiche über Bilbos Haus wurde gesetzt. Mit viel Liebe zum Detail erschuf man hier ein ganzes Dorf. Bei dem Bruchtalset, der Heimat der Elben, errichtete man die Gebäude um die Natur herum. Da die Elben in Harmonie mit der Natur leben sollten, wollte man eine Symbiose zwischen den Bäumen und der Architektur der Elben schaffen. Alan Lee sagte dazu: "Wir

---

<sup>58</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Designing Middle-Earth

machten Öffnungen in die Gebäude, um das Gefühl zu vermitteln, das die Bäume seit 1000 Jahren um die Gebäude herum wachsen.“<sup>59</sup>

Das Volk der Elben bildet einen großen Gegensatz zudem der Zwerge. Bei den Zwergen dominieren rein geometrische Formen. Dies soll ihre grobe Handwerker- und Mienenmentalität ausdrücken. Die von den Zwergen errichtete Miene von Moria aus dem ersten Film entstand fast ausschließlich im Studio oder als Miniaturmodell. Peter Jackson wollte für das Design kaum Rundungen und Kurven haben.

Die ersten Schritte waren wie immer die Entwürfe und Konzeptzeichnungen der Designer. Zusätzlich wurden kleine Modelle zu Veranschaulichung angefertigt. Peter Jackson hatte immer das letzte Wort bei der Auswahl der Designs. Wenn ein Konzeptdesign seine Zustimmung gefunden hatte, wurde es weiter entwickelt. Der nächste Schritt war das Anfertigen der Miniaturen oder Sets. In den



Abb. 4: Vorlage einer Mühle im Auenland als Konzeptzeichnung [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Design-Galerie]

seltensten Fällen wurden Sets digital am Computer generiert, wie es viele Filmemacher heutzutage machen. Ein Beispiel sind die Totalen in Moria, welche am Computer entstanden. 400 Handwerker entwarfen und bauten 300 Sets<sup>60</sup> für alle drei Filme. In diesem Prozess wurde ständig an drei Sets gebaut, drei wurden gefilmt und drei abgebaut. Es wurde buchstäblich rund um die Uhr gearbeitet. Es war zudem immer schwierig, genügend Materialien zu Verfügung zu haben. Dadurch wurden teilweise unorthodoxe Methoden eingesetzt. Man improvisierte sehr viel und behalf sich mit den Dingen die man zur Verfügung hatte.

Production-Designer Grant Major sagte zu der Arbeit an der Trilogie: „Wir haben alles geschaffen, von reich geschmückten Palästen bis hin zu groß ausgemeißel-

<sup>59</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Designing Middle-Earth

<sup>60</sup> Sibley 2002, 44

ten Höhlen, und jede Umgebung stellte uns vor eine andere Herausforderung; aber unsere Arbeit ist immer auf ein Ziel gerichtet; eine Umgebung zu schaffen, in der eine dramatische Szene stattfindet, die die Geschichte erzählt.“<sup>61</sup> Es ging bei der Erschaffung dieser Welt nicht darum das nächst Spektakuläre zu erschaffen, was noch niemand gemacht hat. Die oberste Devise lautete Authentizität. Alan Lee und John Howe wurden zu unersetzbaren Mitarbeitern, da ihre Bilder immer der Ausgangspunkt jeden Entwurfes darstellten. John Howe arbeitete insgesamt 18 Monate an dem Projekt mit. Alan Lee arbeitete ganze sechs Jahre, von 1999 bis einschließlich 2004, an der Trilogie. Er war dabei als die ersten Entwürfe Gestalt annahmen und zeichnete die Menühintergründe für die Special Extending DVD Edition. Lee zeichnete über 1000 Skizzen<sup>62</sup> für dieses Projekt. „Für dieses Projekt habe ich wahrscheinlich mehr Zeichnungen angefertigt,“ erklärte Allen Lee, „als in meiner ganzen übrigen Laufbahn. Nach dem ich jahrelang selbständig gearbeitet habe, ist es besonders reizvoll gewesen, Teil eines Teams zu sein und an der Energie und der Begeisterung der anderen teilzuhaben.“<sup>63</sup> Unter Art-Director Dan Hennah wurden die Konzeptzeichnungen dann baulich umgesetzt. Dan Hennah standen die zuständigen Abteilungsleiter der verschie-



Abb. 5: Von der Konzeptzeichnung bis zu den fertigen Setbauten der Stadt Edoras, für „Die Zwei Türme“ [Quelle: „Die Zwei Türme“ DVD 2003, Design-Galerie]

<sup>61</sup>Sibley 2002, 46

<sup>62</sup>Sibley 2002, 49

<sup>63</sup>Sibley 2002, 49

denen Unterabteilung zur Seite. Da waren Ed Mulholland zuständig für den Bau, Kerry Dunn für die Set-Dekoration, Sam Genet als Bildhauer, Matt Wratten zuständig für die Technik und Brian Massey für den Gartenbau. Diese klare Hierarchie hält das ganze Gebilde bei so einem weitläufigem Projekt zusammen. Jeder obliegt einer klaren Aufgabenteilung. Viele Mitarbeiter arbeiteten sechs Jahre lang an der Trilogie. Von 1999 bis 2005. Was in einer Filmszene ein Ort ist, waren in der Realität teilweise verschiedene Drehorte, Kilometer voneinander entfernt. Innenaufnahmen entstanden meist im Studio, während die Außenaufnahmen irgendwo in Neuseeland stattfanden. Hinzu kommt, dass zwischen zwei Aufnahmen einer Szene oft zwei Jahre lagen.

Eines der größten Sets der gesamten Trilogie, war die Stadt Minas Tirith. Sie ist der bedeutenste Handlungsort im dritten Film der Trilogie. Sie wurde durch J.R.R. Tolkien sehr genau beschrieben und man hielt sich so genau wie möglich an seine Beschreibungen. Die Designer orientierten sich an der mittelalterlichen Architektur Italiens und Mitteleuropas. Eine große Inspiration bei der Gestaltung von Minas Tirith war Mont-Saint-Michel in Frankreich. Sie war das weitläufigste Set der gesamten Dreharbeiten. Die Stadt hätte eine Originalhöhe von 500 Metern<sup>64</sup>. Die 100 Mann starke Crew benötigte 6 Monate Bauzeit<sup>65</sup> für das Set. Es wurden Straßen, verwinkelte Gassen, kleine Geschäfte und Plätze errichtet. Für die Darsteller David Wenham hatte viele Szenen in Minas Tirith zu drehen und sagte „Wir haben an tollen Sets gearbeitet, Minas Tirith war eines davon. Die Straßen waren unglaublich, was Ausarbeitung und Details betraf.“<sup>66</sup> Die Crew brachte so viele Details am Set unter, das man sie im Film niemals alle sehen würde. Die zahlreichen kleinen Sitznischen, Handwerksläden oder Gassen könnte man niemals alle im Film zeigen. Die Verantwortlichen waren sich dessen bewußt, doch ihr Engagement und ihre Aufopferung für dieses Projekt, kannte keine Grenzen. „Die Details in Minas Tirith waren wundervoll. Mein Lieblingsdetail befand sich in einer der Seitengassen. Dort war dieser kleinen Laden, der Laden des Rattenfängers“<sup>67</sup>, so Peter Jackson. Für ihre detailbesessene und hingebungsvolle Arbeit erhielten Grant Major(Production-Design), Dan Hennah(Art-Direction) und Alan Lee zurecht den Oscar für „Die Rückkehr des Königs“.

Man wollte es von Anfang an vermeiden, in der Stadt auf einem Parkplatz oder ähnlichem zu drehen. Für die Nachdreh wurde jedoch aus Zeitmangel, der Parkplatz des Studiogeländes in ein riesiges Set umgewandelt. Hier entstanden Sets die einmal quer durch Mitteleerde führten. Es wurden Teile von Rohan, der Schlachtfelder des Pelennor, Minas Tirith oder des Schicksalsberges gebaut. Es

---

<sup>64</sup> „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Designing-Middle-earth

<sup>65</sup>ebenda

<sup>66</sup>ebenda

<sup>67</sup>ebenda



Abb. 6: Miniaturmodell und Setbauten der Stadt Minas Tirith [Quelle: „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Design-Galerien, Produktionsfotos]

glich eher einem Themenpark über „Herr der Ringe“, als einem Set. Aragorn Darsteller Viggo Mortensen faßt seine Eindrücke wie folgt zusammen: „Auf visueller Ebene ist das Design die Basis dieser Film-Trilogie. Es waren Wahnsinns-Sets, die großem handwerklichen Können zu verdanken sind.“<sup>68</sup>

Viele Filmemacher entscheiden sich aufgrund der fortgeschrittenen Computertechnik dafür, Hintergründe, Umgebungen und Gebäude digital zu erschaffen. Peter Jackson tat dies nicht. Er wollte überwiegend mit Miniaturmodellen arbeiten. Das Problem bei Miniaturmodellen beim Film ist oft die fehlende Authentizität. Sie sind in der Regel zu wenig detailliert, um wirklich lange Einstellungen mit ihnen machen zu können. Es gibt in Hollywood deshalb die goldene Regel, dass man ein Miniaturmodell nicht länger als nötig filmen sollte. Bei der „Herr der Ringe“ setzte man diese Regel ausser Kraft.

Die Miniaturabteilung machte lange und ausgedehnte Kameraaufnahmen von den Modellen. Je größer die Miniatur, umso realistischer wirkten sie. Es können mehr Details verarbeitet werden und das Licht verhält sich natürlicher. Es wurden 58 Miniaturmodelle<sup>69</sup> hergestellt. Dabei hatten viele der Modelle eine enorme Größe für Filmverhältnisse. Viele Miniaturen gab es in zwei Ausführungen und im unterschiedlichem Maßstab. Von der Stadt Minas Morgul baute man ein Modell im Verhältniss 1:120 und nochmal eins im Maßstab 1:40<sup>70</sup>. Auf diese Weise konnte man Nahaufnahmen und Weitwinkelaufnahmen machen. Der Detailreichtum der Modelle war so gut, dass man sie vergrößert als reales Bauwerk im Filmhintergrund einsetzte. Die meisten Filmemacher bevorzugten Leinwände (Matte-Paintings) als Hintergründe oder digitale erschaffene Hintergründe. Im Film entsteht eine perfekte Symbiose zwischen Vorder- und Hintergrund. Diese Tatsache hat sicherlich auch mit der Größe der Miniaturen zu tun. Der Turm

<sup>68</sup> „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Designing-Middle-earth

<sup>69</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Weta Workshop

<sup>70</sup> „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Big-Atures

Orthanc des Zauberers Saruman hatte ein Maßstab von 1:30<sup>71</sup>. Die Stadt Minas Tirith hatte einen Maßstab von 1:72, war 7 Meter hoch und hatte einen Durchmesser von 6,5 Metern<sup>72</sup>. In das Modell der Stadt baute man 1000 verschiedene Wohnhäuser hinein. Teile der Stadtmauer wurden für zusätzliche Aufnahmen noch einmal im Verhältnis 1:14<sup>73</sup> gebaut. Zusätzlich zu den riesigen Modellen musste man auch Gegenstände herstellen, die man an solchen Orten findet. Die Gegenstände wurden wie für Puppenhäuser fabriziert. Es wurden z.B. kleine Bänke, Eimer, Schubkarren, Besen, Töpfe, Waffen, Leitern oder Pferdskutschen benötigt. All das, was man an einem richtigen Set benötigt hätte, musste auch hier produziert werden, nur bedeutend kleiner. Gefilmt wurden die Miniaturen im Motion-Control Verfahren per Computer. Auf diese Art konnte man ein und dieselbe Kamerabewegung beliebig oft wiederholen. Ein schwieriger Teil war, die Modelle immer korrekt auszuleuchten. Nur dann erzeugt man die Realität. „Von allen Drehteams, die an diesen Filmen mitgearbeitet haben, war das Miniaturen-Team am längsten dabei und hat am härtesten gearbeitet“<sup>74</sup>, sagte Peter Jackson lobend. Er hatte damit auch recht, denn das Miniaturen Drehteam unter Chef-Kameramann Alex Funke kam auf knapp über 1000 Drehtage<sup>75</sup>. Es gibt ganze Filme die in 30 Tagen gedreht werden. Man stelle sich die Menge an Filmmaterial vor, wenn man die 15 Monate Hauptdreharbeiten hinzuaddiert. Produzent Barrie Osborne sah das folgendermaßen: „Inzwischen ist aus diesen Leuten ein tolles Miniaturen-Drehteam geworden, vielleicht sogar das beste der Welt.“<sup>76</sup>

Ein besonders wichtiger Aspekt des Production-design bei dieser Trilogie waren die Requisiten. Chris Hennah (Art Department Manager), Ehefrau von Art-Director Dan Hennah, war die Verantwortliche in dieser Abteilung. In Filmen mit zeitgenössischer oder historischer Ausstattung werden Requisiten in der Regel gekauft oder geliehen. Bei einem Fantasy-Film wie „Der Herr der Ringe“ ist dies nur bedingt möglich. Wie schafft man es für drei Filme dieser Größenordnung, sämtlich Gegenstände in dieser Zeit selbst herzustellen? Als erstes sucht man sich erfahrene Mitarbeiter. Das wichtigste Werkzeug ist das Drehbuch. Chris Hennah und ihre Leute durcharbeiteten das Script und kalkulierten und kategorisierten die vorkommenden Gegenstände. Sie unterteilten in persönliche Gegenstände der Helden, wie z.B. Bilbos Pfeife oder Sams Kochgeschirr und in Umgebungsgegenstände. Umgebungsgegenstände wurden nur für bestimmte Orte, wie der Königshalle im Königreich Rohan, eingesetzt. Als nächstes schätzt man die Anzahl

---

<sup>71</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Big-Atures

<sup>72</sup> „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Big-Atures

<sup>73</sup> ebenda

<sup>74</sup> ebenda

<sup>75</sup> ebenda

<sup>76</sup> ebenda



der Komparsen für jede Szene und die Gegenstände die sie benötigen. Wie viel Stühle und Tische braucht man oder wie viele Körbe sollen die Statisten in der Szene tragen? Diese Fragen wurden beim Studieren des Script geklärt. Als Chris und Dan Hennah das Ausmaß erkannten, wussten sie nicht wie sie die Masse an Gegenständen rechtzeitig herstellen sollten. Alle Gegenstände in Szenen mit den Hobbits mussten in zwei Maßstäben angefertigt werden. Sie wurden einmal in Menschen- und einmal in Hobbitgröße produziert. Das Art-Department richtete hauseigene Werkstätten ein. Anschließend suchte man verschiedenste Kunsthandwerker, die man für die Produktion benötigte und stellte sie ein. In der Folge hatte man ein Glasbläser-Atelier, eine Grobschmiede für Schlösser und Türgriffe, einen Gold- und Silberschmied für Ringe und Schmuck, eine Töpferei, eine Waffenschmiede, einen Böttcher für Fässer, eine Tischlerei, einen Teppichweber, einen Stellmacher, einen Sattler und eine Hufschmiede. Erst jetzt war man nicht mehr an andere gebunden und konnte, wann immer und so häufig man wollte, jeden Gegenstand beliebigen herstellen. Alle Werkstätten fertigten Requisiten für die verschiedenen Völker Mittelirdes in verschiedener Ausführung an. Zu all dem in verschiedenen Größenverhältnissen. Die Goldschmiede fertigten 30 verschiedene Varianten<sup>77</sup> des einen Ringes an. Jedes Drehteam bekam einen Satz der persönlichen Gegenstände der Helden. Sie brauchten sie für Aufnahmen der Doubles ohne dass die Darsteller vor Ort waren. Diese drehten an einem anderen Drehort. Man achtete darauf dass die Requisiten der Helden, dem Verschleiß ihrer Reise nach hergestellt wurden. Sie wurden also immer etwas schäbiger gemacht. Für das Hobbiting-Set im ersten Film suchte ein Tiertrainer in ganz Neuseeland nach übergroßen Tieren, wie etwa Kühen. Die Hobbits sollten dadurch noch kleiner erscheinen. Durch die Leidenschaft für ihren Beruf und für dieses Projekt konnten die Mitarbeiter der Ausstattungsabteilung dieses Arbeitspensum meistern. Es gab in der Filmgeschichte bereits riesige Sets. Filme wie Titanic, Gladiator, Ben Hur oder vom Winde Verweht wurden mit einem gewaltigen Aufwand produziert. Manche der Sets stehen dem von „Der Herr der Ring“ in nichts nach. Was die Verfilmung der Trilogie zu etwas Einmaligem in der Filmgeschichte macht, ist die Tatsache, dass es sich hier nicht um einen Film sondern um drei handelt. Drei Filme, die gleichzeitig gemacht wurden und in denen jeder Gegenstand speziell dafür angefertigt wurde. Hunderte Sets, Miniaturmodelle die in kein Büro passten und eine Unmenge an Waffen, Rüstungen und Gebrauchsgegenständen macht die Arbeit von Weta Workshop zu etwas Besonderem in der Filmgeschichte.

---

<sup>77</sup>Sibley 2002, 83



Abb. 7: Die Arbeit von Alan Lee, Dan Hannah (Art Director) und Grant Major (Production Designer) (von links) wurde bei den Academy-Awards 2004 mit einem Oscar gewürdigt [Quelle: „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Designing Middle-earth]

### 3.4 Kostüme

Für den Zuschauer sind die Kostüme etwas Selbstverständliches. Er macht sich kaum Gedanken über die Kleidung der Protagonisten. Die Kostüme sind aber ein sehr wichtiges stilistisches Mittel. Kostüme haben einen großen Einfluss auf Look und Atmosphäre des Films. Sie helfen, ähnlich dem Production-Design, in die Geschichte einzutauchen. Das Kostümdesign dient nicht nur der Bekleidung der Schauspieler. Es spiegelt das Leben der Figur wieder. Ist der Held arm oder reich, aus welchem Milieu stammt er oder wie sieht er sich selbst? Diese Fragen kann das Kostüm-Design beantworten. Für den Schauspieler sind seine Kostüme ein wesentlicher Punkt, um einen Zugang zur Rolle zu finden. Es hilft ihm, sich in die Figur hinein zu denken und sich wie sie zu bewegen. Für die Darsteller ist es auch oft der erste Zugang zur Rolle. Bette Davis sagte einmal über ihre Rolle in „What Ever Happened to Baby Jane?“ (1962): „Ich hatte keine Ahnung, wie ich die Rolle anpacken sollte - bis ich das Kostüm anzog. Eine Woche lang saßen wir mit allen Darstellern um einen Tisch und probten, und ich probierte verschiedene Stimmlagen aus, das ganze Repertoire. Aber als ich dann das Kleid anzog, waren alle Zweifel wie weggeblasen.“<sup>78</sup> Der Job der Kostümbildnerin ist es, die Schauspieler und Regisseure in ihrer Arbeit zu unterstützen.

Die Arbeit der Kostümbildner beginnt mit dem Drehbuch. Sie lesen das Script und analysieren jede Szene. Die Kostüm-Designerin recherchiert anschließend über das genaue Design. Für historische Filme ist die Recherche unersetzbar. Anschließend wird kalkuliert wie viele Darsteller und Komparsen in jeder Szene vorkommen. Der nächste Schritt ist die Mengen- und Kostenkalkulation. Hier

<sup>78</sup>Manthey (Hrsg.) 2004a, S.188

wird das Budget ermittelt. Letztendlich sucht die Kostümabteilung in Läden, bei Kostümverleihern, Museen oder auf Flohmärkten nach den passenden Kleidungsstücken. Auf Wunsch des Regisseur mit seiner Vision vom Film, werden die Kostüme dann designt. Sie werden genäht, gefärbt und bearbeitet, sodass sie getragen aussehen. Ein langer Entwicklungsprozess beginnt. Die Continuity der Kostüme kann ebenfalls zur Arbeit der Kostümabteilung gehören. Hier werden die Anschlüsse an die nächsten Szenen überwacht. Mit Hilfe von Fotos und Listen achtet man darauf, dass jeder Darsteller im exakt selben Kostüm zur nächsten Szene erscheint.

Der Arbeitsumfang der Kostümabteilung ist von der Geschichte abhängig. Das Ausmaß der Produktion bestimmt, was die Kostüm-Designerin zu tun hat. Die „Herr der Ringe“ Produktion stellte die Kostümbildnerin Ngilia Dickson vor eine gewaltige Aufgabe. Sie war schon jahrelang mit Richard Taylor befreundet, als sie zu Trilogie stieß. Dickson und Taylor arbeiteten zusammen an den Fernsehserien „Hercules“ und „Xena“. Peter Jackson kannte sie seit der gemeinsamen Arbeit an „Heavenly Creatures“ im Jahr 1994. Dickson und ihre 40 Näherinnen schufen circa 19000 Kostüme<sup>79</sup> für alle drei Filme. Die Arbeitsgrundlage bildeten, wie bei den anderen Abteilungen auch, die Romane und Drehbücher. Es wurden für jeden der Hauptdarsteller zehn Kostüme angefertigt, zehn identische für die Body-Doubles und zehn für die Stunt-Doubles. Bei ihrer Arbeit ließ sich Dickson, ebenfalls von den Entwürfen Alan Lees und John Howes inspirieren. Die kulturellen Unterschiede der Völker, sollten sich auch in den Kostümen widerspiegeln. Für die Hobbits entschied man sich für ein ländliches, englisches Design des 18. Jahrhunderts. Die Menschen von Rohan bekamen einen nordeuropäischen, wikingerähnlichen Stil. Die Eigenarten der Figuren spiegeln sich in deren Kleidung wieder. Für das Kostüm des Aragorn entschied man sich für die abgetragenen und teilweise zerfetzten Sachen eines Waldläufers. Aragorn-Darsteller Viggo Mortensen bestand darauf, seine Kleidung selber ausbessern zu dürfen. Genau das was ein Waldläufer zwangsläufig tun würde. Mortensen lobte die Unterstützung der Kostüm-Designerin: „Ngilia war großartig, weil sie mich in diese Arbeit einbezog. Wir konnten also für die Figur und für Peter etwas erfinden, das stimmig war, ihn visuell zufrieden stellte und sich gut tragen ließ<sup>80</sup>.“ Die Elben sollten sich voneinander unterscheiden. Für die Elben aus Bruchtal (Elrond und Arwen) wählte man die Farben des Herbstes. Dunkles Rot, Braun- und Gelbtöne dominierten ihre Kleidung. Man entschied sich für die Farben des Herbstes, als Symbol der bevorstehenden Abreise der Elben aus Mittelerde. Ihr Zeitalter neigt sich dem Ende. Die Kostüme der Elben aus Lothlorien (Galadriel)

---

<sup>79</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Costume Design

<sup>80</sup> ebenda

waren silberfarbend und grau. Sie wirken so elegant und mysteriös. Die Kostümabteilung verwendete sehr gerne verschiedene Materialien. Sie nähten Metall in die Kleidung hinein, um den Ganzen mehr Glanz zu verleihen. Jedes einzelne Ko-



Abb. 8: Damit die Charaktere auch durch ihre Kleidung möglichst authentisch wirken hat Ngilia Dickson eine Vielzahl von Kostümen designt [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Costume-Design]

stüm war sehr detailreich angefertigt worden. Um das zu erreichen probierte man teilweise neuartige Methoden aus. Man ätzte z.B. Muster mit Säure in die Samstoffe hinein. Das Gewand des Zauberers Gandalf wurde mit feinen elbischen Mustern bestickt. Auf die Knöpfe von Aragorns Kostüm wurde der Baum Gondors, seiner Heimat, genäht. Diese Details wurden für jedes Kostüm und jedes Gewand angefertigt, ohne das sie im Film zu sehen sein würden. Sie gaben der Geschichte und ihrer Figuren eine enorme Tiefe. Gandalf Darsteller Ian McKellen brachte es auf dem Punkt, indem er sagte: „Dieses fein bestickte Gewand kann gar nicht wahrgenommen werden. Den Aufwand ist es kaum wert. Höchstens um mir das Gefühl zugeben, dass es echte Kleider sind“<sup>81</sup>.

Die Kostümabteilung konnte auf keinen Verleih oder kein historisches Museum zurückgreifen. Wie in den anderen Produktionsabteilungen auch, schuf man die Kostüme speziell für die drei Filme. Sie fertigten 10800 Kleidungsstücke<sup>82</sup> allein für die Vielzahl der Statisten an. Zeitweise mussten 1500 Komparsen<sup>83</sup> an drei Drehorten, zeitgleich ausgestattet werden. Dies war eine enorme logistische Leistung der Abteilung. Die schwierigste Aufgabe war jedoch das Beschaffen der nötigen Materialien. Fast alle Stoffe und Materialien wurden aus dem Ausland importiert. Man wusch die Farben aus den Stoffen, um sie nach Belieben neu zu färben. Anschließend wurden sie bearbeitet, um sie gebraucht und älter aussehen zu lassen.

Die Kostümabteilung hatte ein ähnlich hohes Arbeitspensum zu meistern, wie die anderen Abteilungen auch. Die Herangehensweise und Durchführung gleicht

<sup>81</sup> „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Costume Design

<sup>82</sup> Sibley 2002, 87

<sup>83</sup> Sibley 2002, 91

dem Standard, welcher für Hollywoods Blockbuster gängig ist. Die Ausnahme bildet das Maß und der Umfang der Arbeit. Kaum eine Filmproduktion kann von sich behaupten, sämtliche Kostüme in Handarbeit angefertigt zu haben. All das schaffte man für drei, zeitgleich produzierte Filme, in einem Zeitraum von fünf bis sechs Jahren. Der Detailreichtum der Kleidung wird bloß noch von der Leidenschaft der Kostümabteilung für dieses Projekt übertroffen. Dadurch hatten sie einen wichtigen Anteil daran, dass andere Beteiligte ihren Job besser machen konnten. Jede Abteilung beeinflusst so die Arbeit der gesamten Produktion. Ngilia Dickson hat zweifellos eine große Leistung in der Geschichte ihres Berufs vollbracht. Für die Arbeit an dem dritten Film „Die Rückkehr des Königs“ erhielt sie verdient einen Oscar für die besten Kostüme.

### 3.5 Make up

Der Aufgabenbereich der Maske oder Make up-Abteilung kann sehr vielseitig sein. Es genügt oft nicht nur, den Schauspielern etwas Rouge aufzutragen. Bei einigen Filmen werden die Akteure bis ins Unkenntliche entstellt. Verletzungen jeglicher Art fallen ebenfalls ins Aufgabengebiet der Make up-Abteilung. Trotzdem der Oscar eine hochangesehene Kunstform ist, gab es erst ab 1982 den Oscar in dieser Kategorie. Der erste Preisträger war Rick Baker für seine Arbeit an dem Film „An American Werewolf in London“<sup>84</sup>.

Einer der häufigsten Probleme für Maskenbildner ist das Altern der Darsteller. Legendäre Berühmtheit erlangte der Maskenbildner Dick Smith als er Dustin Hoffman, für seine Rolle in „Little Big Man“, auf 121 Jahre alterte. Wer den Film gesehen, hat versteht die ausserordentliche Leistung von Dick Smith. Bei der „Herr der Ringe“ gab es ähnliche Aufgaben zu bewältigen. Es mussten nicht nur unzählige Gesichtsmasken und Ganzkörperanzüge angefertigt werden, sondern ebenfalls Körperteile und Perücken. So wurden nur für die Statisten der Hobbits 110<sup>85</sup> künstliche Haarteile gemacht. Für die Hauptdarsteller wurden, wie bei den Kostümen, erneut gleiche Ausführungen der Perücken für die verschiedenen Doubels angefertigt. Während der Dreharbeiten haben Maskenbildner in der Regel ein sehr hohes Arbeitspensum zuleisten. Das haben alle großen Produktionen gemeinsam. Dies trifft besonders auf die Dreharbeiten bei der Trilogie zu. 15 Monate Dreharbeiten und drei Filme gleichzeitig verlangten viel von der Make up-Abteilung. Bei der Hochzeit von Aragorn und Arwen im Film, waren zeitweise bis zu 40 Haar- und Maskenbildner am Set. Sie mussten während der Dreharbeiten darauf achten, dass die Helden auf ihrer Reise, eine ständige körperliche Ver-

---

<sup>84</sup>Manthey 2004b, 124

<sup>85</sup>Sibley 2002, 114

änderung durchmachten. Die Strapazen, die sie auf sich nahmen, sollte sich in ihren Gesichtern widerspiegeln. Das ist der normale Job eines Make up-Künstlers. Die Gesichtszüge wurden teilweise mittels Airbrush verändert. Bei vielen Schauspielern war es notwendig, ihre Gesichter zu verändern. Durch seinen riesigen Bart wirkte Ian McKellens Nase verschwindend klein. Also klebte man ihm eine Nasenprothese auf, welche die Nase etwas größer proportionierte. Für die drei Filme wurden tausende von Körperteilen hergestellt. Die Hobbitfüße waren das größte Problem. Die Darsteller mussten sie bequem tragen können und sie sollten trotzdem strapazierfähig sein. Die Füße hielten nur ein paar Tage, bevor man sie austauschen musste. Dieser Verschleiß war der Grund warum die vier Hobbits 1600<sup>86</sup> Paar Füße durchliefen. Für diese Prothesen benötigte man Unmengen an



Abb. 9: Liv Taylor wird in der Maske für eine Szene zurecht gemacht [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Produktionsfotos]

Silikon. Bald war Weta der größte Abnehmer von Silikon in ganz Neuseeland. Jeden Tag verbrauchte man mindestens ein 150<sup>87</sup> Liter Faß. Es wurden massenhaft Prothesen hergestellt, von Nasen, Ohren, Wangen, Füßen bis hin zu Kinnpartien. Hinzu kommen 10000<sup>88</sup> Latex-Körperteile. Die Qualen für die Orkdarsteller war enorm. Sie trugen ein Ganzkörperkostüm aus Latex und zusätzlich ihre schweren Rüstungen. Am härtesten traf es jedoch John Rhys Davies, der den Zwerg Gimli spielte. Sein Arbeitstag begann um 4 Uhr Morgens in der Maske. Erst sechs Stunden später war er bereit zum Dreh. Für die Arbeit an der „Herr der Ringe“ Trilogie bekam die Make up-Abteilung zwei Oscars. Einen für „Die Gefährten“ und einen für „Die Rückkehr des Königs“.

Genau wie die Kostüme hilft auch das Make up, den Darstellern bei ihrer Performance. Sie können sich besser in die Rolle hinein finden. Außerdem erzeugt

---

<sup>86</sup>Sibley 2002, 127

<sup>87</sup>Sibley 2002, 128

<sup>88</sup>Sibley 2002, 132

man die perfekte Illusion. Es ist möglich aus einem Menschen einen anderen zu machen oder ihn in eine blutrünstige Bestie zu verwandeln. Das Make up ist ein wesentlicher Teil der Filmmagie. Das beste Make up ist das, was man nicht als solches wahrnimmt. Das macht es zu einer wahren Kunstform.

## 4 Realisierung der Trilogie



## 4.1 Cast

Der Schauspieler transportiert nicht nur die Handlung auf die Leinwand. Durch ihn erleben und empfinden wir die Geschichte. Wir fühlen durch ihn, was die Figur empfindet. Einen großartigen Schauspieler in einem Film zu haben, ist für jeden Regisseur etwas Einzigartiges. Einen ganzen Cast herausragender Darsteller zu leiten, vergisst ein Regisseur sein Leben lang nicht mehr. Das Casting ist ein fundamentaler Aspekt des Filmemachens. Hier entscheidet der Regisseur, mit wem er die nächsten Monate eng zusammen arbeiten will. Es wird entschieden, mit welchen Gesichtern man die Geschichte und den Film in Verbindung bringen wird.

Die Hauptrollen werden vom Studio oder vom Regisseur ausgewählt. Das Studio sieht oft die Möglichkeit, mit einem großen Star mehr Erfolg zu haben. Dies hat sich oft genug als wahr herausgestellt. Regisseure haben andere Betrachtungsweisen. Sie überlegen sich, wer für die Rolle am geeignetsten sei. Wer kann den Charakter darstellen und wirkt glaubwürdig. Es gibt keine Regeln und Gesetze, nachdem man eine korrekte Entscheidung treffen kann. Auf Grund dessen castet man die Schauspieler vorher, um zu sehen, ob sie der Rolle gerecht werden. Große Schauspielstars gehen in der Regel zu keinem Casting mehr. Ihre Fähigkeiten konnte man schon oft bewundern und somit einschätzen, ob sie geeignet wären. Als man die Darsteller für die Trilogie castete, dachte man erst daran,



Abb. 10: Schauspieler bekommen Regieanweisungen für die nächste Aufnahme (links: Peter Jackson mit Faramir-Darsteller David Wenham ; rechts: Gandalf-Darsteller Ian McKellen und Saruman-Darsteller Christopher Lee) [Quelle: „Die Gefährten“ DVD 2002, Produktionsfotos / „Die Zwei Türme“ DVD 2003, Produktionsfotos]

große Namen zu engagieren. Sean Connery las zwar das Drehbuch, wollte sich aber nicht für so lange Zeit an ein Projekt binden. Man kontaktierte weitere bekannte Darsteller für wichtige Rollen. So stand man schon mit Ethan Hawke für

die Rolle des Faramir in Kontakt. Bruce Willis oder Liam Neeson stellte man sich als Boromir vor. Russell Crowe war die Wunschbesetzung für Aragorn. Er lehnte aber ab, da er gerade ein ähnlich großes Projekt abgeschlossen hatte. Crowe beendete gerade die Dreharbeiten zu „Gladiator“ (2000). Nach einiger Zeit entfernte man sich von der Idee, große Namen auf den Plakaten lesen zu können.

Man castete Schauspieler, die man für die Rollen am geeignetsten hielt. Elijah Wood bewarb sich mit einem selbst gedrehten Video, indem er einige Szenen aus dem Buch nachspielte. Das überzeugte die Verantwortlichen und er bekam die Rolle des Frodos. Dominic Monaghan sprach ebenfalls für die Rolle Frodo vor. Er schien aber geeigneter für die Figur des Merry und bekam diese Rolle. Ähnlich erging es Orlando Bloom, der für Faramir vorsprach aber letztendlich den Elben Legolas verkörperte. Solche Besetzungskarussells sind völlig normal.

Einige der Darsteller wurden nach Drehbeginn engagiert. Andy Serkis, der die Rolle des Gollum spielte, wurde erst im Nachhinein von Jackson gecastet. Peter Jackson lag jedoch bei einer Entscheidung falsch. Er besetzte die Rolle des Aragorn ursprünglich mit dem Schauspieler Stuart Townsend. Als man die ersten Aufnahmen mit ihm drehte, bemerkte man den Fehler. Jackson und die Verantwortlichen waren sich einig, daß er nicht zur Rolle passte. Man trennte sich von ihm. Da die Dreharbeiten schon im vollem Gange waren, musste man schnell einen Ersatz finden. Mark Ordesky von New Line Cinema erinnerte sich: „Wir hatten fünf Tage Zeit, die richtige Person zu finden und zu casten, den Vertrag mit ihr zu machen und sie in ein Flugzeug nach Neuseeland zu setzen - für 15 Monate. Das ist schon eine dramatische Situation.“<sup>89</sup> Ordeskys Frau machte ihn auf Viggo Mortensen aufmerksam. Nach anfänglichem Zögern sagte Mortensen zu. Peter Jackson konnte sehr glücklich über die Besetzung von „Der Herr der Ringe“ sein. Allen voran war Ian McKellen eine Idealbesetzung für die Rolle des Gandalf. McKellen wurde als einziger der Darsteller für den Oscar nominiert. Jackson lobte seinen Darsteller: „Ian McKellen has defined that role so much that I can't quite imagine anyone else being as effective in the part. What I found interesting was what Ian McKellen did with the role because he is basically a chameleon with the ability to get under the skin of a character, to cease to exist as Ian McKellen and, instead, to become Gandalf.“<sup>90</sup> Er meinte, dass er sich niemand anderen mehr in der Rolle vorstellen könne, weil Ian McKellen die Rolle so stark definiert hat. Er sei ein Camäleon, der in die Haut anderer Charaktere schlüpfen kann. Er wurde zu Gandalf.

Die Schauspieler haben es nicht bereut, sich an dieses Projekt gebunden zu haben. Immerhin verbrachten sie mehrere Jahre zusammen in Neuseeland. Die Begeis-

---

<sup>89</sup>Sibley 2002, 143

<sup>90</sup>Sibley 2006, 429

terung der Filmemacher und des Regisseurs für dieses Projekt sprang auf das Schauspielensemble über. John Rhys Davis fasste seine erlebte Zeit folgendermaßen zusammen: "Ich bin überwältigt. Ich komme wieder, nun im 4. Jahr und erlebe noch immer dieselbe Leidenschaft, dasselbe Engagement, dieselbe Liebe für unsere Arbeit hier in Neuseeland. Und ich sage euch was: In L.A. gibt's so etwas nicht."<sup>91</sup>

## 4.2 Dreharbeiten

Aus der Sicht der Filmemacher sind die Dreharbeiten der anspruchsvollste Teil des Filmemachens. Die Arbeit am Set eines großen Blockbusters gleicht der eines Uhrwerks. Die Arbeit von hunderten Fachkräften muss koordiniert werden. Ohne eine klare Hierarchie gäbe es ein Chaos, das keiner überblicken kann. Jede Abteilung hat ihren Aufgabenbereich und doch beeinflussen sie sich gegenseitig. Jedes Department hat einen Hauptverantwortlichen. Die kreative Leitung hat der Regisseur. Er bestimmt alle filmischen Belange.

Der Chefkameramann (Director of Photography) und der Chefbeleuchter (Gaffer) besprechen zusammen das Verhältniss zwischen Licht und Kamera. Sie bestimmen welche Beleuchtung oder was für ein Objektiv in der jeweiligen Szene benutzt wird. Ihnen stehen verschiedene Spezialisten unterstützend zu Seite. Der Kameramann (Director of Photographie) hat den 1. und 2. Kameraassistenten (Camera-Operator), Steadicam-Kameramann, Kamerakranführer (Crane-Operator) oder den Schärfenzieher (Focus-Puller) zur Seite. Eine Reihe von Beleuchtern (Best-Boy) und Technikern assistieren dem Chefbeleuchter. Für den Regisseur sind die Abteilungsleiter die direkten Ansprechpartner auf und ausserhalb des Sets. Produktionsdesigner, Tonmeister, Kostümbildner oder der Regieassistent unterstützen die Arbeit des Regisseurs. Die Regieassistenten übernimmt häufig organisatorische Aufgaben oder inszeniert ein zweites Drehteam. Es ist schwierig, während der Dreharbeiten einem reibungslosen Drehplan zu folgen. Jedes Problem und jede Verzögerung innerhalb einer Abteilung wirkt sich auch auf die anderen Bereiche aus. Es entstehen häufig Verzögerungen im Drehplan. Bei einem Filmdreh treten oft unvorhersehbare Schwierigkeiten auf, zum Beispiel schlecht Wetterbedingungen oder Streitigkeiten innerhalb der Filmcrew. Bei Filmdreharbeiten ist es keine Seltenheit das die Natur den Drehplan hinfällig macht. Das Filmteam kann durch einen Wetterumsturz gezwungen sein, eine andere Szene zu drehen oder Studioaufnahmen zu machen. Es kam auch schon häufig vor, daß Naturkatastrophen ganze Sets zerstörten. Nicht selten sind tägliche Drehplanänderungen. Meinungsverschiedenheiten können die Arbeiten ebenfalls

---

<sup>91</sup> „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Cameras in Middle-Earth

empfindlich stören. Streitigkeiten innerhalb der Crew oder übertriebene Starallüren eines Schauspielers blockieren einen reibungslosen Dreh. Das kann Verzögerungen hervorrufen. Das ist einer der Gründe warum, Regisseure häufig mit den gleichen Mitarbeitern arbeiten. Man kennt die gegenseitigen Stärken und Schwächen des Anderen. Filmemacher können sich untereinander ergänzen. Wie schon beschrieben, setzt Peter Jackson ebenfalls auf dieses Prinzip. Für einen Produzenten ist es ein gutes Zeichen, wenn der Regisseur seinen Mitarbeitern vertraut. Differenzen zwischen den Filmemachern können so eingegrenzt werden. Ein wichtiger Aspekt, wenn man bedenkt das ein Drehtag mehrere hunderttausend Dollar kosten kann. In der Regel hat man zwei Drehteams. Das erste Team unter der



Abb. 11: oben : In Szenesetzung eines Reiterangriffs für eine Schlachtensequenz ; unten : Director of Photography Andrew Lesnie [Quelle: „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Produktionsfotos]

Leitung des Regisseurs dreht die Szenen mit den Darstellern. Das zweite Team (Second-Unit) filmt Explosionen, Stunts oder Landschaftsaufnahmen. Auf diese Weise dauern Dreharbeiten in der Regel, zwischen zwei und sechs Monaten. Natürlich gibt es Ausnahmen. Eine davon ist die Trilogie. Da alle drei Filme zeit-

gleich gedreht wurden, dauerten die Dreharbeiten 15 Monate. Die Dreharbeiten begannen mit zwei Kamerateams. Zeitlich reichte dies nicht aus. Um die Arbeit zu bewältigen drehten bis zu sieben Kamerateams gleichzeitig. Für Peter Jackson stellte sich die schwierige Aufgabe, alles im Überblick zu behalten. Jackson setzte Regisseure ein, denen er vertraute. Erfahrene Regisseure wie John Mahaffie, Geoff Murphy, Jon Mune und Gay Norris übernahmen die anderen Drehteams. Auch die Darsteller bemerkten die Ausmaße von Jacksons Arbeit. Arwen Darstellerin Liv Tyler erinnerte sich: „Einmal führte Peter bei 10 Drehs Regie, und zwar gleichzeitig.“<sup>92</sup> Dominic Monaghan, der den Hobbit Merry verkörperte, schien das nichts auszumachen: „Pete machte deutlich, das er nicht überall gleichzeitig sein konnte. Aber die Leute, die ihn vertraten, waren ideal. Sie haben ihre Sache perfekt gemacht.“<sup>93</sup> Die Drehorte verteilten sich auf beide Inseln Neuseelands.



Abb. 12: Aragorn-Darsteller Viggo Mortensen während des Drehs einer Action-Szene [Quelle: „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Produktionsfotos]

Es gab Drehorte die fünf Minuten vom Studio entfernt waren, aber auch einige zu denen keine Straße führte. Hier errichteten Baufirmen oder das Militär Zugangsstraßen. In manchen Gebieten war ein Straßenbau nicht möglich.. Zu einigen Drehorten mussten Crew und Darsteller mit Helikoptern hingeflogen werden. Die Innenaufnahmen entstanden größtenteils im Studio. Die Teams waren dem Wetter ausgeliefert. Die Dreharbeiten mussten unterbrochen werden, weil Neuseeland vom schlimmsten Hochwasser seit 100 Jahren heimgesucht wurde. In solchen Fällen musste man flexibel sein und Ausweichmöglichkeiten haben. Die Crew und die Schauspieler gingen teilweise an ihre körperlichen Grenzen. Die Dreharbeiten zur Schlacht um Helms Klamm, aus dem zweiten Teil der Tri-

<sup>92</sup> „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Cameras in Middle-Earth

<sup>93</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Cameras in Middle-Earth

logie, dauerten 9 Wochen<sup>94</sup>. Für Crew und Akteure waren es die anstrengendsten Dreharbeiten, da sie nur Nachts stattfanden. Zusätzlich kam es zu Komplikationen durch Kälte und Regen.

Bei Studiodrehs kann es ebenfalls zu Schwierigkeiten kommen. Das erste Problem, was bewältigt werden muss, sind die natürlichen Lichtverhältnisse. Bei Studioaufnahmen, die in der freien Natur spielen, spielt die Beleuchtung eine herausragende Rolle. Andrew Lesnie, Chefkameramann bei „Der Herr der Ringe“, sagte dazu: „Man sieht etwas, man versucht sich zu erinnern, z.B. an die Qualität des Lichts in natürlicher Umgebung oder an die Qualität, die man erreichen möchte. Dann geht man ins Studio und versucht, diese Qualität mit künstlichen Mitteln zu erreichen.“<sup>95</sup> Die Szene von Elrondsrat, aus dem ersten Film, beanspruchte 5 Tage im Studio. Zudem machte Jackson sehr viele Aufnahmen einer bestimmten Szene oder eines Dialoges. Für die Darsteller ist dies eine sehr anstrengende Arbeitsweise. Alle Schauspieler wurden körperlich und geistig sehr gefordert.

Filme werden selten in der Chronologie des Drehbuchs gedreht. In den meisten Fällen unterliegt der Drehplan wirtschaftlichen Gesichtspunkten. Die drei Filme der „Herr der Ringe“-Trilogie wurden parallel gedreht. Manchmal lagen zwischen zwei Einstellungen einer Szene zwei Jahre. Einer der Gründe war, dass man eine Szene an verschiedenen Drehorten filmte. Peter Jackson nutzte oft die „Cross-Coverage“-Methode. Er drehte eine Szene mit zwei Kameras gleichzeitig. Auf diese Weise konnte er Dialoge an einem Stück drehen. Das hilft den Darstellern, sich besser in die Szene hineinzusetzen. Als das Ende der Dreharbeiten nahte, intensivierte man die Arbeit der Kamerateams. Die Regieassistentin Carolynne Cunningham fasste es zusammen: „Einen normalen Spielfilm zu drehen, dauert zwischen acht und fünfzehn Wochen - nicht fünfzehn Monate. Es gab zu viel zu tun und keine Unterbrechung. Also begann jeden Morgen um 5 Uhr ein 11stündiger Drehtag, ehe man sich auf den nächsten Tag vorbereiten und zu Bett gehen konnte. Es gab Zeiten, in denen man so müde war, daß man nicht sicher war, ob man aufstehen und einen weiteren Tag würde überstehen können. Alles andere im Leben kam zum Stillstand.“<sup>96</sup> Die sieben Drehteams filmten rund um die Uhr und das sieben Tage die Woche. An manchen Tagen wurden Szenen für alle drei Filme gedreht. Die Kameras liefen ununterbrochen. „Im Laufe 1 Tages musste ich 7 bis 8 Mal das Kostüm wechseln“<sup>97</sup>, erinnerte sich Viggo Mortensen. Zu Beginn der Dreharbeiten gab es 1500 bis 3000 m Film täglich<sup>98</sup>. Diese Zahl stieg

---

<sup>94</sup>Sibley 2002, 149

<sup>95</sup>„Die Gefährten“ DVD 2002, Cameras in Middle-Earth

<sup>96</sup>Sibley 2002, 142

<sup>97</sup>„Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Cameras in Middle-Earth

<sup>98</sup>Sibley 2002, 141

während der Dreharbeiten auf 10000 bis 12000 m an<sup>99</sup>. Bei der Trilogie waren viele Nachdrehs (Pick-Ups) notwendig. Bei einem Filmdreh sind Pick-Ups nicht außergewöhnlich. Jackson veranlasste mehrere Wochen Nachdrehs, um Szenen auszubauen oder neue zu drehen. Sie fanden hauptsächlich auf den Extendend DVDs eine Verwendung. Es wurde teilweise im „Motion-Capture“-Verfahren gedreht. Dabei wird ein Darsteller mit Sensoren ausgestattet um seine Bewegungen und seine Mimik zu filmen. Später wird eine Figur auf Grundlage dieser Bewegungen am Computer erschaffen. Bei der Erschaffung der Figur Gollum/Smeagol wurde diese Technik angewandt. Die Arbeit eines Regisseurs bei den Dreharbeiten ist in



Abb. 13: Die Crew bereitet das Set der Festung Helms Klamm für die Dreharbeiten vor [Quelle: „Die Zwei Türme“ DVD 2003, Produktionsfotos]

der Regel sehr anstrengend. Er ist der kreative Mittelpunkt des ganzen Projektes. Man verlangt von ihm Antworten auf sämtliche Probleme und er ist es, der für das Resultat verantwortlich gemacht wird. Dies trifft schon auf das Produzieren eines durchschnittlichen Hollywoodfilms zu. Peter Jacksons Leistung bei der Verfilmung des Buches „Der Herr der Ringe“ übertrifft dies um Einiges. Von Anfang bis Ende war er verantwortlich für dieses Projekt. Er überblickte 15 Monate Dreharbeiten, mit bis zu sieben Kamerateams bei drei Filmen gleichzeitig. Ohne eine funktionierende, engagierte Crew wäre das nicht möglich gewesen. Peter Jackson sieht seine Arbeit dennoch nicht als Belastung. Über seine Arbeit bei der Trilogie sagte er: „Letztlich habe ich ein unglaubliches Glücksgefühl, weil ich jeden Tag etwas mache, das ich wirklich gern mache. Den *Herrn der Ringe* zu machen ist eine echte Ehre. Es ist ein ganz besonderes Buch und deshalb ein besonderes Projekt und so gesehen alle Mühe wert.“<sup>100</sup>

<sup>99</sup>ebenda

<sup>100</sup>Sibley 2002, 151

### 4.3 Special Effects

Spezialeffekte im Film sind heutzutage kaum noch wegzudenken. Sie sind laut vieler Experten sogar ein wesentlicher Faktor für den Erfolg eines Films. Die Liste der kommerziell erfolgreichsten Filme wird von Produktionen mit Spezialeffekten angeführt. Filme, wie „Avatar“, „Titanic“, „Fluch der Karibik“, „The Dark Knight“ oder Animationsfilme, wie „Shrek“ und „Toy Story“ dominieren die Box-office Ranglisten. Dies liegt nicht zuletzt an der Qualität der Spezialeffekte. Meilensteine des Kinos, wie „Jurassic Park“ und „Toy Story“ ebneten den Weg in ein neues Zeitalter des Kinos. Diese Entwicklung ist mit der des Tonfilms zu vergleichen.

Die visuellen Effekte eines Films beschränken sich jedoch nicht nur auf Computereffekte. Es gibt unzählige Möglichkeiten, mit denen man eine Illusion erzeugen kann. Bei der Trilogie war eine davon die Maßstabsveränderung („Scale“). Der Größenunterschied zwischen den Hobbits und den anderen Bewohnern Mittelirdes wurde zu einem wichtigen Aspekt der Dreharbeiten. Um die Maßstäbe korrekt darzustellen, wurden verschiedene Methoden angewandt. Die erste Möglichkeit war das Drehen mit der erzwungenen Perspektive. Hierbei werden zwei Darsteller gefilmt die sich in einem gewissen Abstand voneinander befinden. Die Kamera bleibt dabei statisch und darf nur geschwenkt oder gedreht werden. Nun wird die Illusion erzeugt, dass sich beide gegenüber stehen und der eine wesentlich kleiner als der andere ist. Die Größe eines Hobbits beträgt 75 Prozent<sup>101</sup> der eines normalen Menschen. Wenn Frodo und Gandalf in einer Szene zu sehen sind und die Kamera steht 3 m von ihnen entfernt, muss Frodo 1,33 m weiter weg stehen als Gandalf<sup>102</sup>.

Eine weitere häufig genutzte Variante war das Einsetzen von Körperdoublen. Es gab kleinwüchsige Darsteller, welche die Hobbits und Zwerge doublingten. Sie wurden in manchen Szenen mit Masken ausgestattet, die von Weta mit den Abdrücken der Originaldarsteller angefertigt wurden. In Totaleneinstellungen genügten jedoch Kostüm und Perücke. Zusätzlich hatte man einen Double für die Darstellung der Menschen. Steht in einer Szene einer der Hobbitdarsteller neben einem Menschen, dessen Gesicht man nicht erkennt, ist es dieses Double. Er hatte eine Größe von über zwei Metern. Stand dieses Double nicht zur Verfügung oder es waren mehrere nötig, stellte man einige Schauspieler auf Stelzen und steckte sie in übergroße Kostüme.

Am aufwendigsten war die Methode, Set in verschiedenen Größen zu verwenden. Es wurden zwei Ausführungen der Sets angefertigt. Eines wurde im Maßstab der Menschen und das andere im Maßstab der Hobbits gebaut. Sie unterschieden

---

<sup>101</sup> „Die Gefährten“ DVD 2002, Scale

<sup>102</sup> ebenda



den sich nur in der Größe. Die Darsteller wurden nun in separaten Einstellungen gefilmt. Die Hobbitdarsteller im großen Set und die Menschen im kleinen Set. Später wurde einer der Schauspieler in die Szene kopiert. Die perfekte Illusion wurde geschaffen. Die Darsteller agieren zusammen in einer Szene, welche sie nicht zusammen gedreht haben. Ein Beispiel dafür ist das Treffen zwischen Gandalf und Bilbo. Die Szene in Bilbo's Haus wurde am großen Set gedreht, vorerst nur mit Bilbo-Darsteller Ian Holm. Anschließend kopierte man Ian McKellen als Gandalf in die Szene, der im kleineren der Set spielte. Die Filmcrew variierte all diese Methoden. Auf diese Weise war man immer in der Lage die Maßstäbe korrekt darzustellen.

Für die am Computer entstandenen Effekte war Weta-Digital verantwortlich. Die Aufgabenbereiche der Programmierer beim Produzieren der Trilogie waren sehr unterschiedlich. Es mussten die verschiedensten Effekte am Computer geschaffen werden. Für „Die Gefährten“ wurden 540 Einstellungen, für „Die Zwei Türme“ 799 und in „Die Rückkehr des Königs“ 1488 Einstellungen bearbeitet, in denen Computereffekte zu sehen waren.<sup>103</sup> Diese Zahlen beinhalten Effekte unterschiedlichster Art. Es wurden Landschaften digital verändert und sogar neu geschaffen. Man entfernte Zäune oder Straßen, die nicht in die Natur Mittelers gehörten. Die große Schlacht vor der Stadt Minas Tirith aus dem dritten Film hatte alleine schon 250 Effekteinstellungen<sup>104</sup>. Die Landschaft um die Stadt wurde aus vielen verschiedenen Orten zusammengesetzt. Die Programmierer nahmen unterschiedliche Landschaften Neuseeland und fügten sie ähnlich dem Prinzip eines Panoramafotos digital zusammen. Es entstand ein Drehort den es in Wirklichkeit nie gegeben hat.

Das Arbeitspensum der Programmierer war außerordentlich groß. Die Anzahl der digitalen Effekte in den drei Filmen übersteigt den Durchschnitt bei Weitem. Peter Jackson engagierte den Programmierer Steven Regelous. Er hat das Programm „Massive“ entwickelt. Dieses Programm simuliert Massenszenen. Es erzeugt digitale Figuren, die im Stande sind eigenständig zu agieren. Durch „Massive“ war man in der Lage, große Schlachten in relativ kurzer Zeit darzustellen. Im zweiten Film kreierte man für die Schlacht um Helms Klamm 10.000 Orks. Im dritten Film waren es schon über 200.000 Kreaturen und 6000 Reiter, die digital erschaffen werden mussten.<sup>105</sup> Nicht nur Figuren mussten erzeugt werden. Viele Details wurden am Computer erschaffen. So animierte man umherfliegende Steine für Katapulte, geworfene Messer, Pfeilhagel, einstürzende Gebäude oder auch Feuer und Wasser.

---

<sup>103</sup> „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Weta Digital

<sup>104</sup> ebenda

<sup>105</sup> „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Weta Digital

Bei „Der Herr der Ringe“ wurde das Motion-Capture-Verfahren eingesetzt. Es nimmt Bewegungen auf, mit denen Figuren am Computer erzeugt werden können. Es wurden so digitale Doubels geschaffen. Der Schauspieler trägt einen Lycra-Overall der an den Gelenken mit reflektierenden Kugeln ausgestattet ist. Die Kugeln dienen als Orientierungspunkt für 27 Kameras<sup>106</sup>. Diese nehmen dann die Bewegungen der Darsteller oder Tiere auf. Anschließend wurden die Schauspieler mit ihren Kostümen und ihrem Make up gescant. Beides wurde zusammengefügt und das digitale Double entstand. Auf diese Weise entstanden alle möglichen Arten von Kreaturen, wie etwa die des Gollum. Mit der Erschaffung der Figur Gollum wurde dieses Verfahren nahezu perfektioniert. Die großartige Darstellung von Andy Serkis und das Motion Capturing ließen bald vergessen, dass die Figur Gollum nicht wirklich existiert.

Die „Der Herr der Ringe“-Trilogie ist in vielerlei Hinsicht ein filmisches Meisterwerk. Die Qualität der Spezialeffekte trägt einen großen Teil dazu bei. Jeder Programmierer sagt in etwa das Gleiche. Der beste Effekt ist der, den der Zuschauer nicht wahrnimmt. Nur schlechte Effekte werden als solche enttarnt. Die Trilogie bekam unzählige Auszeichnungen für ihre visuellen Effekte, u.a. zwei Oscars.

#### **4.4 Postproduction und Musik**

Die Postproduktion umfasst eine Vielzahl von Arbeitsschritten. Die Postproduktionsphase eines Filmes beinhaltet die Aufgabenbereiche des Schnitts (Cut), der Geräuschvertonung (Sound-Design), der digitalen Bildbearbeitung (Digital-Grading), der musikalischen Untermalung und der anschließenden Tonmischung. All diese Arbeitsschritte sind miteinander verknüpft. Diese Schritte entwickeln aus dem rohen Filmmaterial einen fertigen Film. Im Schnitt entsteht der Film. Die Zusammenhänge werden geknüpft und der Rhythmus des Films wird geschaffen. Durch den Filmschnitt werden Emotionen hervorgerufen und Spannung erzeugt. Jeder Cutter benutzt dazu verschiedene Schnitttechniken, wie etwa den dramatischen Schnitt oder die Montage.

Bei der „Herr der Ringe“-Trilogie wurden 70 Prozent<sup>107</sup> des gesamten Filmmaterials zur Nachbearbeitung belichtet. Das entspricht einer Materiallänge von 1,2 Millionen Metern<sup>108</sup>. An manchen Tagen verarbeitete das Labor 13.000 Meter Film<sup>109</sup>. Die Verantwortlichen entschieden sich, jeden der Filme von einem anderen Cutter schneiden zu lassen, da der Arbeitsaufwand zu umfangreich war. John Gilbert war verantwortlich für „Die Gefährten“, Mike Horton schnitt „Die Zwei

---

<sup>106</sup>Sibley 2002, 163

<sup>107</sup>Sibley 2002, 157

<sup>108</sup>ebenda

<sup>109</sup>ebenda

Türme“ und Jamie Selkirk „Die Rückkehr des Königs“. Peter Jackson war sehr stark am Schnittprozess beteiligt. Mike Horton erinnert sich an die Zusammenarbeit mit Jackson: „Das Interessanteste daran, für Peter Jackson zu schneiden, ist, dass er stark daran beteiligt ist. Er ist ein guter Cutter. Ich kann ihm nichts vormachen.“<sup>110</sup> Peter Jackson hatte immer sehr genaue Vorstellungen davon, wie der fertige Film aussehen sollte. Er hatte ein gutes Gedächtnis und wusste im Schnitt schon welche Takes (Aufnahmen) die Passenden waren. Im Schnittprozess darf man sich nicht nur auf eine Möglichkeit verlassen. Man muss bereit sein, eine tolle Szene oder Einstellung dem großen Gesamtwerk unterzuordnen und zu verwerfen. Im Film gibt es deshalb das Sprichwort „Kill your Darlings“ (Töte deine Lieblinge).

Die drei Filme hatten einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad, was den Schnitt betraf. „Die Zwei Türme“ und „Die Rückkehr des Königs“ waren wesentlich komplizierter als „Die Gefährten“. Beim ersten Film folgt man einem geradlinigen Handlungsverlauf. John Gilbert schnitt demnach „nur“ eine Handlungsebene. Der dritte Teil der Trilogie war am kompliziertesten zu schneiden. Im Film verfolgt man fünf Handlungslinien mit einer unterschiedlichen Dynamik. Es musste auf die Ausgewogenheit der verschiedenen Handlungsstränge geachtet werden. Im zweiten und dritten Film wurde häufig das Cross-Cutting verwendet. Man schnitt sozusagen einen Szenenwechsel zwischen zwei parallel ablaufenden Handlungen. Jamie Selkirk und Peter Jackson mussten stets darauf achten das der Zuschauer nicht den Faden oder das Interesse verliert. Für alle drei Filme der Trilogie wurden insgesamt 100.000 m<sup>111</sup> Film geschnitten. Im Filmschnitt muss man auf die Emotionen und Empfindungen des Publikums eingehen. Nur dann erzielt der Film seine Wirkung.

Die Farbveränderung des Rohmaterials (Digital-Grading) ist fester Bestandteil der Nachbearbeitung. Kontraste können geändert werden, die Helligkeit kann variiert werden und Farben können verstärkt oder unterdrückt werden. Die Trilogie sollte stets wie gemalt aussehen. Durch die Bestimmung der Farbwerte gibt man dem Film eine Richtung vor. Sind die Farben kalt und farblos oder gibt es satte, klare Farbtöne? Das hat Auswirkung darauf, wie der Zuschauer die Welt und die Geschichte wahrnehmen soll. Bei der Trilogie wurden bestimmte Umgebungen anhand der Farben definiert. Im Auenland wurden satte, klare Farben verwendet. Das sollte ein Gefühl von Harmonie und Heimat vermitteln. In den Minen von Moria wurden die roten Töne reduziert und die blauen Töne verstärkt, um die Wirkung einer kalten, unterirdischen Mine zu erzielen. Auf diese Art und Weise machte man sich während dieses Prozesses Gedanken über die

---

<sup>110</sup> „Die Zwei Türme“ DVD 2003, Editorial

<sup>111</sup> „Die Rückkehr des Königs“ DVD 2004, Editorial

erzählerische Wirkung.

Bei Außenaufnahmen kann man den O-Ton oft nicht verwenden. Die Nebengeräusche der Natur und der Umgebung verhindern eine klare Aufnahme. Bei einem Film mit vielen fremdartigen Kreaturen müssen Töne und Geräusche erzeugt werden, die normalerweise nicht existieren. Das ist die Aufgabe der Sound-Designer. Die Soundabteilung der Trilogie hatte eine umfangreiche Arbeit zu erledigen. Um die Gräuschkulisse für die drei Filme zu erschaffen wurden viele Methoden getestet. Für die Kreaturen Mittelirdes mischte und verzerrte man unterschiedliche Tierlaute. Die Geräusche einer Orkarmee wurden mit Publikumsaufnahmen aus einem Stadion kreiert. Peter Jackson brachte tausende von Menschen dazu in Orksprache zu brüllen. Der Einfallsreichtum der Crew kannte keine Grenzen. Für eine einzige Aufnahme erzeugten sie sehr viele Geräusche und mischte sie am Ende zusammen. Um einen Pfeilhagel glaubhaft werden zu lassen, benötigte man mehrere verschiedene Töne. Sie brauchten die Geräusche der Bögen beim Abfeuern, der fliegende Pfeile, flatternde Pfeile und das Einschlagen der Pfeile in die gegnerische Rüstung. Alles wurde separat aufgenommen und für die fertige Szene zusammengemischt. Weiterhin benötigte man das Klirren von Schwertern, das Klappern der Rüstungen und natürlich die Schreie der Verletzten. Nach der Bearbeitung der drei Filme hatte die Sound-Abteilung 50.000 Geräusche<sup>112</sup> erzeugt und aufgenommen. Dies ist ein sehr aufwendiger Prozess des Filmemachens, aber unbedingt notwendig um eine glaubhafte Atmosphäre zu schaffen.

Einer der bedeutendsten Aspekte eines Films ist die Filmmusik. Durch die Musik erzeugt man Emotionen und Gefühle beim Zuschauer. Die Musik gibt einer Szene die Richtung vor. Je nach dem ob sie heiter oder melancholisch ist, gibt man dem Publikum eine Stimmung vor. Filmkomponisten haben verschiedene Auffassungen, wie sie ihre Arbeit machen. Manche von ihnen beginnen mit ihrer Arbeit, wenn der Film fertig geschnitten ist. Andere bestehen darauf, bei der Entwicklung des Film dabei zu sein. Jeder Komponist hat eigene Vorstellungen seine Musik auf die Leinwand zu bringen. Howard Shore bestand darauf, Zugang zu den Entwicklungsprozessen der Produktion zu haben. Es war ihm wichtig, sich in die Geschichte des Films und der Bücher hineinzuleben. Tolkiens Romane dienten ihm ebenfalls als ständiges Hilfsmittel. Er suchte nach Hinweisen in Bezug auf die Stimmung oder musikalischer Elemente. Howard Shore drückt es so aus: "Wenn man mit einer literarischen Vorlage arbeitet, hat man die Verpflichtung, alles richtig zu machen: Du nimmst die Worte von der Buchseite und überstzt sie in eine Partitur. Um so mehr bei diesem besonderen Buch. Man hat nicht das Gefühl, als versuchten wir, eine „Version“ des Buches zu machen, so

---

<sup>112</sup>Sibley 2002, 161

wie man das im Film tut. Die Musik ist ein Teil des Versuchs, die Welt auf realistische Weise neu zu erschaffen, so daß die Zuschauer das Gefühl haben, daß sie sich „in“ Hobbiten oder Bruchtal oder Moria befinden.“<sup>113</sup> Um die Musik für eine eigenständige Welt zu kreieren, war es nötig, diese Welt zu verstehen. Er schuf verschiedene Klangfarben für die unterschiedlichen Völker und Figuren Mittelirdes. Dem Charakter einer Figur entsprechend, schuf Shore die passende Musik. Für Aragorn brauchte man etwas heroisches, dagegen sollte die Figur des Gollum traurig und tückisch wirken. Shore wollte die Geschichte dieser Welt auch in der Musik widerspiegeln und unterstrich Szenen und Schauplätze mit den passenden Instrumenten. Für den Fangornwald benutzte er z.B. verschiedenste Holzinstrumente. Howard Shore arbeitete eng mit Peter Jackson zusammen, um seiner Vision gerecht zu werden.

Die drei Filme bilden eine zusammenhängende Geschichte und deshalb komponierte Howard Shore den Score (Filmmusik) für einen neun Stunden Film. Jeder Teil der Trilogie enthielt mehr Filmmusik als vergleichbare andere Filme. „Die Gefährten enthält etwa genausoviel Musik wie zwei normale Filme: zum Teil wegen der Länge des Films, zum Teil aufgrund der Tatsache, daß wir weniger stille Strecken haben als die meisten Filme“<sup>114</sup>, erklärte Shore. Er schrieb zudem an den jeweiligen Titelsongs der Filme mit. Howard Shore erhielt für seine Arbeit an der „Herr der Ringe“-Trilogie zwei Academy Awards für die beste Filmmusik.

Der letzte Schritt der Postproduktion ist das Zusammenführen der einzelnen Arbeitsschritte. Der Schnitt, der Sound und die Filmmusik werden in der Mischung zum fertigen Film zusammengesetzt. Das ist der letzte Schritt zum Komplettieren des Gesamtkunstwerks. Alle Abteilungen der Postproduktionen erhielten einen Oscar für ihre Mitarbeit an der Trilogie. Dies ist eine gerechtfertigte Würdigung ihrer Leistung.

---

<sup>113</sup>Sibley 2002, 177f.

<sup>114</sup>Sibley 2002, 179

## 5 Fakten und Zahlen

Tab. 1: Vergleich von Besucherzahlen und Einspielergebnissen der Trilogie in Deutschland und den USA [Quelle: Mikos 2007, 274]

	Deutschland - Herr der Ringe			USA - Lord of Rings		
Woche	Kopien	Euro	Besucher	Kopien	Dollar	Besucher
	<b>Die Gefährten</b>			<b>The Fellowship of the Ring</b>		
1	1070	13526170	3080328	3359	154516830	25661838
2	1070	28710545	5151793	3359	174119499	28917409
3	1070	38613202	7003670	3381	205509869	34130658
4	1070	44731218	8187955	3381	228320875	37919063
5	1070	48910846	8990730	3266	248212887	41222687
6	1001	51685160	9527014	2703	258449272	42922725
7	811	53226477	9848759	2309	266274199	44222273
8	557	54396477	10043370	1706	271416919	45076365
<b>Gesamt</b>		<b>81974934</b>	<b>11794117</b>		<b>340478898</b>	<b>56546037</b>
	<b>Die zwei Türme</b>			<b>The Two Towers</b>		
1	1266	14918968	2634701	3622	102046212	15983532
2	1266	30652427	5629205	3622	200058231	31335187
3	1266	40188193	7620993	3622	261031601	40885466
4	1218	44514886	8567976	3477	283421517	44392406
5	843	47387773	9154020	3100	300122052	47008217
6	755	49299474	9543069	2666	308821306	48370784
7	676	50348832	9769354	2175	316026494	49499335
8	511	51095614	9930598	1680	320857049	50255946
<b>Gesamt</b>		<b>74949233</b>	<b>10686878</b>		<b>339628782</b>	<b>53196169</b>
	<b>Die Rückkehr des Königs</b>			<b>The return of the King</b>		
1	1337	18819626	2666776	3703	124100534	20447162
2	1341	32832472	5562998	3703	222268708	36621634
3	1341	41556248	7762216	3703	290410961	47848948
4	1207	45956454	8835191	3532	312320936	51458899
5	1098	48651413	9373552	3003	329040393	54213645
6	748	50099345	9684021	2558	337817998	55659868
7	552	51146161	9893529	2256	345331815	56897866
8	428	51832612	10093437	1878	351133343	57853743
<b>Gesamt</b>		<b>72137808</b>	<b>10428177</b>		<b>376958965</b>	<b>62108847</b>

Tab. 2: Umsatz im weltweiten Vergleich [Quelle: Mikos 2007, 278 f.]

Land	Die Gefährten	Die zwei Türme	Die Rückkehr des Königs
Ägypten	167782	269636	219683
Australien	24459305	26850032	36550919
Belg. u. Luxemb.	6094454	7301216	9902589
Brasilien	10381603	7411781	9902206
China	8336153	2989677	10427541
Dänemark	11485996	11994511	16188249
Deutschland	78561249	78664632	87481674
Finnland	4944125	5217921	7096209
Frankreich	35119115	37527818	48409847
Griechenland	5774640	6059436	8032421
Großbritannien	90228837	91914687	106643712
Hong Kong	3163477	3444259	4983077
Indien	874459	954354	944651
Indonesien	597978	771201	1323144
Italien	24444637	26997516	35837796
Japan	68132622	65021313	94966172
Libanon u. V.A.E.	-	955790	1327440
Mittelamerika	1442161	1688892	2289571
Neuseeland	6196255	6371572	8879189
Niederlande	12812050	14115677	19162315
Norwegen	7949940	10171089	12460370
Österreich	6845000	7951763	9858870
Polen	8844029	6543498	7968195
Portugal	2935879	3202512	4702013
Russland	7179111	8868871	12122431
Schweden	15782664	18182244	24123767
Schweiz	-	-	10940300
Spanien	27912959	31939619	39834538
Südafrika	1874462	2355320	3840418
Südkorea	15544637	26266994	28462848
Thailand	2184817	3034959	4630752
Türkei	4152555	3638947	5106626

Tab. 3: Besucherzahlen im europäischen Vergleich [Quelle: Mikos 2007, 275 ff.]

	Die Gefährten seit 2001	Die zwei Türme seit 2002	Die Rückkehr des Königs seit 2003
Bulgarien	118805	173408	223622
Deutschland	11790365	11143611	10430320
Frankreich	6822407	7063746	6930000
Großbritannien	15296405	12346060	11596178
Italien	4620870	4010015	4261211
Niederlande	1890846	1745795	2077000
Norwegen	1032463	860940	544971
Österreich	991981	1006449	916897
Polen	2529799	1783749	2089415
Schweiz	903015	901053	918641
Spanien	6887789	6297309	6752968
Türkei	824569	820574	815671
Ungarn	804209	707369	728214



## 6 Schlussfolgerungen

Die Verfilmung der drei „Der Herr der Ringe“ Romane vom neuseeländischen Filmemacher Peter Jackson ist in vielerlei Hinsicht ein Meilenstein des Kinofilms. Sowohl die Qualität der Filme als auch die Produktionsumstände sind von vielen Besonderheiten gekennzeichnet. Kritiker und Publikum waren größtenteils einer Meinung, dass mit der Filmtrilogie drei der prägensten und qualitativ besten Filme der Filmgeschichte produziert wurden. Die Besucherzahlen und Auszeichnungen belegen dies. Bei einem Budget von rund 300 Millionen Dollarn nahm die Trilogie weltweit 2.916.544743 Milliarden<sup>115</sup> Dollar an den Kinokassen ein. Hinzu kommen die Verkaufszahlen der DVD's, Lizenzen und Merchandisingprodukte. Diese betragen ebenfalls knapp 3 Milliarden Dollar. Die Resonanz beim Publikum war überwältigend. Die Trilogie bekam unzählige Preise verliehen, darunter 17 Academy Awards. Jede Produktionsabteilung wurde mit dem Oscar ausgezeichnet. Das Publikum, die Kritiker und die Branche waren sich einig. Die Trilogie ist eines der größten cineastischen Meisterwerke der Geschichte.

Der Film ist eine kollektive Kunstform. Beim Film „Der Herr der Ringe“ muss man jedoch einen Mann hervorheben, Peter Jackson. Er hatte die Idee, die Romane zu verfilmen. Jackson war von Anfang an am Projekt und an allen Produktionsabschnitten beteiligt. Er schrieb am Drehbuch mit, war einer der Produzenten und führte Regie, für die Dauer von 6 Jahren und bei der gleichzeitigen Realisierung von 3 Filmen. Dies war ein enormer Kraftakt, physisch sowie psychisch. Eine solch zeitintensive und umfangreiche Arbeit eines Filmemachers ist selten in der Geschichte des Films.

Die Filme wurden nach der Blockbusterformel produziert. Alle gängigen Hollywood Verfahrensweisen wurden bei der Trilogie angewandt. Es gab eine aufwändige Marketingstrategie, ein hohes Budget, einen enormen logistischen Aufwand und das Zusammenarbeiten von vielen spezialisierten Fachkräften. All das, was Hollywoodproduktionen ausmacht. Die Produktion der Trilogie geht aber noch einen Schritt weiter, und das macht sie zu etwas Einmaligen. Noch nie wurden drei Filme gleichzeitig produziert und gedreht. Es wurden schon zwei Filme zeitgleich produziert. Diese waren jedoch Sequels (Fortsetzungen) eines bereits sehr erfolgreichen Films. Das Risiko, daß das Studio und die Filmemacher auf sich genommen haben, war dementsprechend hoch.

Es ist beeindruckend, auf welche Art und Weise die Filme visualisiert und realisiert wurden. Die enorme Arbeitsleistung und die Qualität der einzelnen Produktionsabteilung gehen weit über die einer normalen Filmproduktion hinaus. Ein ganzes Land wurde zum Dreh- und Produktionsort der Trilogie. Alle Ge-

---

<sup>115</sup>Mikos 2007, 245

genstände, Waffen und Kleidungsstücke wurden eigens für die Filme hergestellt. Eine unvorstellbare Menge an Filmmaterial wurde abgedreht und anschließend bearbeitet. Für einen Film dieser Größenordnung ist das etwas Einmaliges. Was hat das alles möglich gemacht? Die Antwort ist Begeisterung. Die Begeisterung der Filmemacher für ihren Beruf und für diese Geschichte. Die Geschichten von J.R.R. Tolkien wurden mit großem Respekt und einer großen Leidenschaft realisiert. Die Bücher gehören zu den beliebtesten Romanen des 20. Jahrhunderts. Die Filmemacher waren sich dieser Tatsache jederzeit bewußt.

Ist die „Der Herr der Ringe“-Trilogie die ideale Art Filme zu produzieren? Ist es überhaupt möglich einen Film ideal zu produzieren? Eine Filmproduktion muss sich immer mit vorhersehbaren und unvorhersehbaren Problemen auseinandersetzen. Diese Risiken und Gefahren müssen vermindert werden, um einen großen Erfolg möglich zu machen. Die Trilogie wurde mit einer sehr hohen Qualität und Sorgfalt entwickelt. Der Erfolg der drei Filme ist einmalig in der Filmgeschichte.

Die Umsetzung der Trilogie von Tolkien durch Peter Jackson war unter diesen Umständen die optimale Art diese Filme zu produzieren. Es war von Vorteil, alle drei Filme gleichzeitig zu produzieren. Alle drei Filme hatten die gleichen Vorraussetzungen. Sie verfügten über die finanziellen Mittel, die Unterstützung eines ganzen Landes, einen engagierten Regisseur und Crew und die kreative Freiheit dieses Projekt optimal realisieren zu können. Bei der Produktion der Trilogie als Sequels oder bei der zeitversetzten Herstellung der Filme muß man mit unterschiedlichen Bedingungen rechnen. Es wäre möglich gewesen, daß andere Schauspieler gecastet, eine andere Crew mitgearbeitet oder Abänderungen der Drehorte nötig gewesen wären. Bei der parallelen Produktion der Filme konnten sich alle Beteiligten intensiv über einen langen Zeitraum nur mit diesem einen Projekt beschäftigen. Schon dies kann als optimale Arbeitsbedingung für alle angesehen werden. Ein weiterer Aspekt darf hierbei nicht außer Acht gelassen werden. Durch die gleichzeitige Herstellung der Filme wurde die künstlerische Einheit gewahrt. So konnte die Trilogie Tolkiens sehr inhaltsgetreu verarbeitet werden. Als Fazit kann durchaus gesagt werden, daß unter diesen Produktionsbedingungen die Produktion des Films als eine optimale Variante anzusehen ist. Auch der Zeitpunkt des Erscheinens des Filmes war durchaus klug gewählt. Seit Jahren gab es im Kino keine großen Fantasiefilme mehr. Erst durch den „Harry Potter“-Film und die „Herr der Ringe“-Trilogie wurde dieses Genre neu belebt und hatte beim Publikum außerordentlichen Erfolg.

Die idealen Produktionsvoraussetzungen der Film-Trilogie sind jedoch nicht auf andere Produktionen übertragbar. Jeder Film ist bei seiner Entstehung anderen Umständen ausgesetzt. Es gibt immer andere Filmcrews, und es wird stets an

verschiedenen Teilen der Erde gedreht. Die Produktionsbedingungen eines Films beginnen in der Entwicklungsphase und oft schon vor der endgültigen Produktionsfreigabe. Es sollte jedoch immer ein Optimum angestrebt werden. Man sollte das bestmögliche Resultat anstreben, um ein höheres Niveau zu erreichen. Folgt man diesem Prinzip, ist die „Der Herr der Ringe“-Trilogie ein hervorragendes Beispiel dafür, einen Film so optimal wie möglich zu produzieren.

## 7 Quellen- und Literaturverzeichnis

### *Bücher*

Cleve, Bastian (Hrsg.): Von der Idee zum Film. 4. Auflage, Konstanz 2004

Manthey, Dirk (Hrsg.): Making Of 1 . Wie ein Film entsteht. Band 1, 4.Auflage, Hamburg 2004a

Manthey, Dirk (Hrsg.): Making Of 2 . Wie ein Film entsteht. Band 2, 3.Auflage Hamburg 2004b

Mikos, Lothar/ Eichner, Susanne/ Prommer, Elizabeth/ Wedel, Michael: Die“Herr der Ringe“-Trilogie. Attraktion und Faszination eines populärkulturellen Phänomens. Band 1, Konstanz 2007

Sibley, Brian: Der Herr der Ringe. Wie der Film gemacht wurde. London 2002

Sibley, Brian: Peter Jackson. A Film-maker's Journey. London 2006

Vossen, Ursula (Hrsg.): Von Neuseeland nach Mitteleuropa. Die Welt des Peter Jackson. Marburg 2004

Woods A. Paul: Peter Jackson. From Gore to Mordor. London 2005

### *Zeitschriften*

Beier, Lars-Olav: Mein Freund, der Baum. In: Der Spiegel, 51/2002, S.174-176

Beier, Lars-Olav/ Schulz, Thomas: Wir waren völlig panisch. In: Der Spiegel 51/2003, S.106-108

Fiebig, Helmut/ Huschke, Roland/ Jung Artur/ Orlin, Scott: Das letzte Gefecht. Die Rückkehr des Königs. In: Cinema Dezember 2003, S.28-42)

Jung, Artur: Die letzte Schlacht um Mitteleuropa. In: Cinema Januar 2004, S.38-50

Schröder, Ulrike: Des widerspenstigen Krönung. In: Cinema Januar 2003, S.49-50

Schulz, Thomas: Durchgeknallt in „Wellywood“. In: Der Spiegel, 1/2003, S.75

Sturm, Rüdiger: Ins Herz des Bösen. In: Cinema Januar 2003, S.32-46

Wolf, Martin: Murks in Mittelerde. In: Der Spiegel, 51/2001, S.96-99

#### *elektronische Quellen*

Der Herr der Ringe - Die Gefährten. Special Extended DVD Edition 2002, Bonusmaterial

Der Herr der Ringe - Die Zwei Türme. Special Extended DVD Edition 2003, Bonusmaterial

Der Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs. Special Extended DVD Edition 2004, Bonusmaterial

#### *Internetquellen*

Distelmeier, Jan: Gnadenloser Angriff auf den Markt. Vom 13. Dezember 2001, [http://www.zeit.de/2001/51/Gnadenloer Angriff auf den Markt](http://www.zeit.de/2001/51/Gnadenloer%20Angriff%20auf%20den%20Markt)

<http://www.computerbild.de/artikel/avf-Aktuell-Video-DVD-Verkaufszahlen-erreichen-2007-neue-Rekordmarke-2273830.html>. Vom 7.Februar 2008

## **8 Eidesstattliche Erklärung**

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken habe ich als solche kenntlich gemacht.

Roga, den 19. August 2010