

Janwillem Dubil

»Boah Gandalf, man kann es aber echt übertreiben!« LORD OF THE WEED oder die digitale Spaßguerilla im Spannungsfeld von Fanfilm und Parodie

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/12970>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Dubil, Janwillem: »Boah Gandalf, man kann es aber echt übertreiben!« LORD OF THE WEED oder die digitale Spaßguerilla im Spannungsfeld von Fanfilm und Parodie. In: Vera Cuntz-Leng (Hg.): *Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Marburg: BÜCHNER 2014, S. 157–174. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/12970>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

»Boah Gandalf, man kann es aber echt übertreiben!« *Lord of the Weed* oder die digitale Spaßguerilla im Spannungsfeld von Fanfilm und Parodie

Janwillem Dubil

Es ist einer der wenigen Momente, in denen der weise Zauberer Gandalf die Contenance verliert. Frustriert von den Ausflüchten seines alten Freundes Bilbo Beutlin, der sich weigert, ihm den Ring der Macht auszuhändigen, bricht es aus ihm hervor: »Halt's Maul, du Hurensohn! Ein Sturm von Kopfnüssen wird auf dich niederhageln und meine stählerne Faust wird dich in tausend Stücke zerreißen« (*LotW*).

Selbst eingefleischte Anhänger des Films *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (US/NZ 2001) (nachfolgend abgekürzt als *Fellowship*), die jede Dialogzeile im Schlaf mitsprechen können, dürfte diese vulgäre Tirade überraschen und schockieren. Dennoch sieht alles aus wie sie es gewohnt sind, von den Figuren über die Inneneinrichtung in Bilbos Heim bis hin zur Beleuchtung. Zu verdanken hat man den wüst fluchenden Gandalf dem Kollektiv *Bloodpack Entertainment*, das im Dezember 2003 Szenen aus Peter Jacksons Film neu synchronisierte und den zwanzigminütigen Clip unter dem Titel *Lord of the Weed – Sinnlos in Mitteleerde*¹ (nachfolgend abgekürzt als *LotW*) auf

¹ Wenn nachfolgend von *LotW* die Rede ist, meint dies den Clip *Lord of the Weed – Sinnlos in Mitteleerde – Part 1*. Über die Webpräsenz der »Produktionsfirma« erschien außerdem die sechsminütige Fortsetzung *Lord of the Weed – Sinnlos in Mitteleerde – Part 2 Prerelease* sowie ein dreiminütiger Trailer für einen weiteren, möglicherweise nie fertiggestellten Nachfolger. Da die Popularität der Clips dazu führte, dass *LotW* selbst zahlreiche Fanarbeiten initiierte, entstand ein unübersichtlicher, ständig wachsender Korpus, aus dem sich weitere »offizielle« Produktionen nicht zuverlässig extrahieren lassen.

ihrer Homepage sowie diversen Internetvideoplattformen veröffentlichte und den Figuren darin eine nicht enden wollende Flut von Obszönitäten in den Mund legte. War das noch Fanfilm? Und wenn nicht: Was war das eigentlich?

Ziel des vorliegenden Artikels ist es, eine terminologische Einordnung des Clips vorzunehmen und zu diskutieren, inwiefern eine solche Bearbeitung noch unter dem Begriff des Fanfilms subsumiert werden kann und in welchen Gesichtspunkten jener über diesen hinausgeht. Gleichzeitig soll *LotW* als Höhepunkt einer Entwicklung deutschsprachiger Synchronisationen begriffen werden, weshalb auch andere vergleichbare Arbeiten, etwa die *Sinnlos im Weltraum*-Reihe thematisiert werden sollen.

Zu Forschungsstand und terminologischen Aspekten

Bislang existieren keine wissenschaftlichen Abhandlungen über *LotW*, und auch der angewandte Vorgang der Neusynchronisation an sich ist bisher lediglich im Ansatz untersucht worden, weshalb es im wissenschaftlichen Diskurs an einer etablierten Terminologie fehlt. Als nichtkommerzielle Produktion ist der Clip dem Amateurfilm zuzurechnen (Dehnert, Schenke 21), dessen Subgenre des Fanfilms aufgrund seiner Variation einer populären, bestehenden Erzählung nahesteht. Dass der Clip das gegebene Material aufgreift und mit »unpassenden, mehr oder weniger verschrobenen Inhalten« (Marshall 508) kombiniert, sind zudem Kennzeichen der Parodie.

Wie genau sich *LotW* zwischen diesen Polen positioniert, soll im Folgenden erörtert werden, doch bevor dieser Schritt vollzogen werden kann, ist es ratsam, die Begrifflichkeiten zu spezifizieren, die zu seiner Beschreibung im weltweiten Netz kursieren. Es empfiehlt sich dabei, mit dem bereits erwähnten Fanfilm zu beginnen, der sich durch seine privat organisierte und unautorisierte Bearbeitung eines Stoffes aus Film, Fernsehen und Literatur auszeichnet. Dabei wird sowohl Bild- als auch Tonmaterial vollständig neu produziert, der Rückgriff auf die Vorlage erfolgt in unterschiedlicher Intensität einzig

in inhaltlichen Aspekten. Die jeweiligen Produktionen lassen sich terminologisch binnendifferenzieren in Adaptionen, die einen Stoff aus einer anderen Kunstform wie Literatur, Comic oder Videospiel filmisch umsetzen (*Batman: Dead End*, US 2001, Regie: Sandy Collova); Remakes, die einen bereits vorhandenen Film frei oder werkgetreu nacherzählen (*Riders of the Lost Ark: The Adaptation*, US 1989, Regie: Eric Zal) und Sequels bzw. Spin-offs, die filmisch erschlossene Geschichten fortsetzen oder einzelne Figuren und Handlungsstränge ausbauen, um eigene Episoden zu kreieren, die sich in dem vorhandenen Kosmos eines Textes positionieren und ihn ergänzen (*Star Wars: Troops*, US 1997, Regie: Kevin Rubio).

Von diesen Produktionen abzugrenzen sind Fanarbeiten, die auf vorhandenes Bildmaterial zurückgreifen und dieses ergänzen, modifizieren oder neu arrangieren, weshalb es sich empfiehlt, in diesem Fall von Fanmontagen zu sprechen. Unter diesen Oberbegriff fallen beispielsweise Fanedits, die bestehendes Material neu zusammenschneiden (*The Matrix DeZIONized*, 2005) oder das sogenannte Fansubbing, das nichtkommerzielle Herstellen von Untertitelspuren, das sich in der Regel durch den Versuch auszeichnet, die Dialoge der Vorlage möglichst adäquat in die Zielsprache zu übertragen. Diese Vorgehensweise dient vornehmlich dazu, fremdsprachige Filme, die über keinen internationalen Verleih verfügen oder erst mit Verspätung für den ausländischen Markt ausgewertet werden, einem für gewöhnlich überschaubaren, aber enthusiastischen Publikum zugänglich zu machen, das selbst nicht über die zum Konsum notwendigen Sprachkenntnisse verfügt (besonders populär sind diesbezüglich japanische Zeichentrickfilme und -serien, etwa *Sailor Moon/Bishojo Senshi Sera Mun*, JP 1992).

Als Steigerungsform dieses Untertitels ist das Fandubbing zu verstehen, bei dem die Anhängerschaft gleich komplette Synchronfassungen erstellt. Die begriffsbildende Institution *Wikipedia* schlägt diesbezüglich eine Binnendifferenzierung vor, die zwischen ernsthaften Vertonungen, die wie das Subbing sinngemäße Übertragungen der Vorlagen in eine andere Sprache beabsichtigen (*Dragon Ball Z – The Movie/Doragon Boru Z Moetskiro – Nessen ressen Cho-Gegiken*, JP 1993, Regie: Minoru Okazuki) und sogenannten Fundubs (von englisch »fun« – »Spaß« und »dub« – »Synchronisation«) unterscheidet,

die primär parodistisch ausgerichtet sind – eine Trennung, die durchaus schlüssig erscheint, wie sich anhand der folgenden Beispiele noch zeigen wird.

Bereits die orthografische Nähe zwischen Fan- und Fundubbing deutet darauf hin, dass eine solche Differenzierung in der Regel nicht präzise vorgenommen werden kann und Übergänge zwischen beiden Varianten durchaus fließend sind. So stellt sich etwa die Frage nach der Einordnung von Synchronisationen, die eine existierende hochdeutsche Vorlage in Dialekt übertragen, beispielsweise im Fall des Zeichentrickfilms *Astérix et Cléopâtre* (FR/BE 1968, Regie: René Goscinny, Albert Uderzo), von dem im Internet auch eine hessische Version kursiert. Schließlich bedeutet, wie sich am Beispiel noch zeigen wird, bereits eine wortwörtliche Transformation in Mundart, da diese stets mit den Charakteristika ihrer geografischen Verortung konnotiert ist, eine Umdeutung, nicht selten im Sinne einer Ironisierung des Ausgangsmaterials.

An diesem Umstand lässt sich bereits die außerordentliche Bedeutung erkennen, die dem gesprochenen Wort beim Dubbing zukommt: Der Ton wird dem Bild gegenüber aufgewertet, da erst durch seine Variation ein deutlich von der Vorlage abgrenzbarer neuer Text entsteht. Wird die akustische Komponente zur primär gestaltenden, treten sprachliche Spezifika besonders hervor und verdienen in der Analyse folglich erhöhte Aufmerksamkeit. Zwar kann die Fundub auch auf der Bildebene in ihre Vorlagen eingreifen, etwa indem Szenen neu geschnitten und montiert werden, doch geschieht dies in der Regel nicht zum Selbstzweck, sondern um die sprachliche Bearbeitung zu unterstützen.

Auffällig ist dabei, dass Fundubbing ein primär deutsches Phänomen darstellt, die Anzahl fremdsprachiger Clips ist ebenso gering wie ihre Verbreitung. Ein solcher Umstand ist überaus ungewöhnlich, da erfolgreiche Konzepte für Internetvideos sich in der Regel global etablieren und Sprachbarrieren mühelos überwinden. Ein Grund dafür mag sein, dass sich diese Form der Bearbeitung aufgrund der Urheberrechtsverletzungen, die sie begeht, nicht kommerziell vereinnahmen lässt, wodurch allerdings nicht erklärbar ist, warum sich diese Form gerade in Deutschland mit seiner rigiden Gesetzeslage so deutlich ausgeprägt hat. Es stellt sich folglich die Frage danach, ob das

Dubbing auf eine nationale Tradition aufbaut, die bis in eine Zeit vor dem Internet zurückreicht.

So veröffentlichten etwa Erhard Kortman und Fritz Wolf mit *Bon(n)bons – Prominenten in den Mund geschoben* bereits 1965 eine Sammlung von Bildsequenzen, die zuvor in dem Magazin *Stern* erschienen waren, in denen sie die Fotos von bekannten Persönlichkeiten, vornehmlich Politiker, mit absurd-komischen Sprech- und Gedankenblasen versahen. Diesen Ansatz weiterführend entwickelte die Fernsehshow *Das aktuelle Sportstudio* 1969 einen ersten Beitrag zur Fundub, indem sie kurze Interviews mit Fußballspielern und -trainern ausstrahlte, denen per Nachsynchronisation neue Antworten in den Mund gelegt wurden. Als Pionier dieser Technik, die von anderen Programmen in der Folgezeit beständig aufgegriffen wurde, gilt der Synchronsprecher, -autor und -regisseur Rainer Brandt, der auch mit seinen Bearbeitungen von Serien wie *The Persuaders* (GB 1971–1972) oder den Filmkomödien mit Louis de Funès sowie Terrence Hill und Bud Spencer Übersetzungen schuf, die rückblickend wie Vorformen der Fundub wirken. Zwar deutete Brandt sein Ausgangsmaterial in diesen Fällen zumeist nicht grundlegend um, sondern hob lediglich bereits vorhandenes komisches Potenzial hervor, dennoch verlieh er der Tonspur eine Bedeutung, der die visuell präsentierte Handlung untergeordnet wurde.

Brandts Arbeiten, die den Text der Vorlagen primär um Spracheinflüsse aus dem Berlinerischen und Jiddischen ergänzten, typische Redewendungen pervertierten (zum Beispiel »Was ist denn das, ein altes Schwein in neuen Schläuchen?« in *The Persuaders*) und das Deutsche um Wortneuschöpfungen wie etwa »Tschüssikowsky« erweiterten, blieben im Ausland verständlicherweise gänzlich unbekannt, wurden durch stetige Wiederholungen aber zu einem festen Bestandteil der deutschen Fernsehlandschaft. Die Vermutung liegt somit nahe, dass die spätere Generation der Fundubber bewusst oder unbewusst maßgeblich von Brandt sozialisiert wurde.

Das Regiment der Nassbirnen: *Sinnlos im Weltraum* und die Geburtsstunde des Fundubbings

Neben Brandts Arbeiten können die Clips der *Sinnlos im Weltraum*-Reihe als maßgebliche Pionierleistungen, denen die Popularisierung der Fundub zu verdanken ist, angesehen werden. Eine erste Synchronisation wurde bereits 1994 angefertigt, blieb in ihrer Verbreitung durch VHS-Kassetten zunächst aber auf den Freundeskreis der Produzenten beschränkt, bevor die Episoden über die um die Jahrtausendwende zunehmend beliebter werdenden LAN-Partys, auf denen Dateien von Computer zu Computer getauscht wurden, ein größeres Publikum fanden.

Dass *LotW* mit dem abgewandelten Untertitel *Sinnlos in Mitteleerde* explizit auf *Sinnlos im Weltraum* Bezug nimmt – zusätzlich findet sich im Abspann die Texttafel »Inspired by SiW« – verwundert nicht: Adaptionstechnisch wird in beiden Fällen vergleichbar operiert, allerdings liegt *Sinnlos im Weltraum* ein wesentlich größerer Textkorpus zu Grunde, da das Bildmaterial aus einzelnen Folgen der 177 Episoden umfassenden Science-Fiction-Serie *Star Trek: The Next Generation* bezogen wird, die im amerikanischen Fernsehen ursprünglich zwischen 1987 und 1994, sowie in Deutschland ab 1990, ausgestrahlt wurde.

Damit greift die Reihe auf einen Stoff zurück, dessen Vorgänger, die ursprünglich von 1966 bis 1969 gesendete Serie *Star Trek* als »Prototyp eines Konzepts« gilt, »das nicht nur einen seit beinahe 50 Jahren phantasievoll gepflegten Kult hervorbrachte, sondern sich zu einem weit über die Grenzen des Genres hinaus bekannten Phänomen entwickelt hat« (Rauscher 51–52). Dank dieses Kults, der außerhalb des Fernsehens auch in Kinofilmen, Romanen und Comics kommerziell ausgewertet wird, hat es *Star Trek* auf eine beträchtliche Masse von Fanpublikationen in gedruckter und audiovisueller Form gebracht (Jenkins).

Das Hauptaugenmerk von *Sinnlos im Weltraum* gilt dabei der Absicht, den Figuren durch neue Stimmen und Dialoge einen Charakter zu verleihen, der ihrem von der Serie tradierten Persönlichkeitsbild diametral entgegengerichtet ist. Aus dem intellektuellen Captain Jean-Luc Picard, einer »Mischung aus intergalaktisch engagiertem Sozial-

arbeiter und einem stets an bildungsfördernden Erkenntnissen interessierten Kulturforscher« (Rauscher 56), wird etwa ein dauerfluchender »Schläger und Trunkenbold« (Brackmann, Marquardt). Besonders deutlich lässt sich die Operationsweise der Parodie anhand des Androiden Data zeigen, der »eine der vielseitigsten Variationen des künstlichen Menschen« verkörpert, die »außergewöhnliche Mühen« auf sich nehmen muss, um menschliche Emotionen nachzuvollziehen (Rauscher 56). *Sinnlos im Weltraum* degradiert diese äußerst komplexe Figur hingegen zu einem »defekten Taschenrechner«, der außer Stande ist, einfachste Aufgaben zu lösen (Brackmann, Marquardt). Während *Star Trek: The Next Generation* großen Wert darauf legt, selbst seinen Nebenfiguren noch eine komplexe Charakterisierung und ausgearbeitete Hintergrundgeschichten zu Teil werden zu lassen und diese beständig zu vertiefen, konstruiert die Synchronisation ihren Reiz gerade aus dem konsequenten Unterlaufen jeglicher Vielschichtigkeit. Die Handlungen der Figuren resultieren aus den defizitären Zuweisungen, die sie mittels Neuvertonung erhalten und beschränken sich in der Regel auf übersteigertes Aggressionspotenzial oder einen auffälligen Mangel an Intellekt. Im Widerspruch zwischen Multi- und Eindimensionalität konstituiert sich das Verhältnis zwischen Vorlage und Bearbeitung.

Unterstützt wird der komische Effekt durch die verwendete Sprachfärbung, den Dialekt des Siegerländer Platts beziehungsweise eine hochdeutsche Umgangs- und Vulgärsprache, die deutliche Einflüsse dieser Mundart aufweist. Eine derart lokal geprägte Figurenrede konstruiert einen Widerspruch zu den tradierten, teilweise extraterrestrischen Nationalitäten der Figuren, da er eine Provinzialität suggeriert, die sich mit der Handlung kontrastiert.

Dennoch erschließt sich der Umfang der Parodie erst in der Kenntnis um die Vorlage und ihre spezifischen Charakteristika: Die komplexen Figuren und Handlungsmuster von *Star Trek: The Next Generation*, in Verbindung mit dem großen Umfang der Serie, setzen ein umfangreiches Wissen um die originalen Episoden voraus, die als Grundlage dienen, um die parodistische Tragweite der Synchronisation begreifen zu können. So potenziert sich die Komik des aggressiven Alkoholikers Picard, wenn man um den Widerspruch weiß, in dem dieser zu dem pazifistischen Intellektuellen der Vorlage steht,

gleiches gilt etwa für den Umgang mit der fundierten technischen Terminologie des Originals, die in *Sinnlos im Weltraum* zu einer »willkürlichen Aneinanderreihung von Fremdwörter[n]« (Brackmann, Marquardt) wird – erst das Verständnis für die korrekte Verwendung der Begrifflichkeiten lässt die Parodie als solche überhaupt erkenntlich werden. Somit richtet sich die Synchronisation vornehmlich an ein Publikum, das aus Kennern der Vorlage besteht und in der Lage ist, die Umdeutungen zu goutieren – die Clips sind somit gleichzeitig der Fun- wie auch der Fandub zuzurechnen.

Hinsichtlich seines Produktionsprozesses lässt sich *Sinnlos im Weltraum* zudem mit dem Fanfilm vergleichen: Beide entstehen auf Grundlage eines intensiven Konsums des Vorbilds, deren Muster erst verinnerlicht und verstanden werden müssen, bevor sie umgedeutet werden können. Tatsächlich bewahrheitet sich die Vermutung, dass die Produzenten der Parodie selbst Fans ihrer Vorlage sind (Brackmann, Marquardt), die einen erheblichen Aufwand auf sich genommen haben, um eine lippensynchrone Neuvertonung vorzunehmen.

Im postmodernen Zerrspiegel: *LotW* und seine äußere Form

Widmet man sich nun dem Hauptgegenstand dieser Untersuchung, so ist zunächst anzuführen, dass *LotW*, wie eingangs bereits erwähnt, sein Ausgangsmaterial ausschließlich aus *Fellowship* bezieht, konkret aus dessen Extended Version, die im Jahr 2002 auf DVD ausgewertet wurde. Während die akustischen Unterschiede in Bezug auf die Figurenrede sehr markant gestaltet sind, bleiben die visuellen Eingriffe in die Vorlage weitestgehend unsichtbar. Ausnahmen stellen primär die sichtbar variierten Anfangstitel dar: Auf die Einblendung des Schriftzugs »*Bloodpack Entertainment presents*« folgt das modifizierte Titелеmblem des Films, dessen letztes Wort »Rings« durch »Weed« ersetzt und mit einem Hanfblatt unterlegt sowie um den Untertitel *Sinnlos in Mitteleerde* ergänzt wurde. Auch ein Abspann, eingeleitet von der Phrase »to be continued« wurde angefügt und führt die Pseudonyme der Sprecher und technischen Verantwortlichen sowie die ver-

wendeten Musikstücke auf, deren Kompilation bekannter Kompositionen aus klassischer und populärer Musik den orchestralen Score der Vorlage ersetzt, ergänzt um Melodien aus Fernsehserien und Videospielen.

Im direkten Vergleich fällt zudem auf, dass *LotW* seine Vorlage kondensiert, indem einzelne Einstellungen und in den letzten Minuten auch ganze Szenen entfernt werden, um das Erzähltempo zu steigern und Bildmaterial zu selektieren, das einer parodistischen Bearbeitung besonders entgegenkommt. Der zwanzigminütige Clip deckt daher circa die erste halbe Stunde von *Fellowship* ab, setzt seine Schnitte aber so subtil, dass sie ohne genaue Kenntnis der Vorlage nicht auffallen. Folglich wird auch in den Verlauf der Handlung kaum eingegriffen, die narrative Struktur bleibt im Wesentlichen erhalten: Die Fundub beginnt mit dem nahezu ungekürzten Prolog der Vorlage, der von zwei Erzählern präsentiert wird. Dieser Abschnitt von *Fellowship* bietet sich für eine Neuvertonung besonders an, da die narrativen Zusammenhänge hier nicht dialogisch sondern durch Off-Kommentar gestiftet werden, so dass nicht darauf geachtet werden muss, den eingesprochenen Text mit Lippenbewegungen der Figuren zu synchronisieren. Den zweiten Teil von *LotW* macht dann eine gestraffte Version der folgenden, in Bilbos Heimat, dem Auenland, spielenden Szenen aus.

Dabei wird deutlich, dass der Clip ein grundlegendes Problem des Fanfilms, nämlich die Herausforderung, an die professionell und zumeist mit hohem Budget erzeugten Bilder der begrenzten eigenen Mittel zum Trotz anzuschließen, auszuhebeln vermag: Da das Dubbing sich bei bereits vorhandenem visuellen Material bedient, verlangt es zu dessen Bearbeitung lediglich bescheidener technischer Mittel und geringen Kapitaleaufwand.

Der auf diese Weise entstehende Gegensatz tritt im Fall von *LotW* deutlich zu Tage, liegt dem Clip doch eines der aufwendigsten Großprojekte der Filmgeschichte zu Grunde, das nur mit immensem Personal-, Kosten- und Zeitaufwand realisiert werden konnte. Eine interessante Beobachtung ist in diesem Zusammenhang, dass der vulgäre, bisweilen infantile Humor, den *LotW* präsentiert, zunehmend an Wirkung gewinnt, je aufwendiger und damit Ernsthaftigkeit suggerierender das Setting ist, in dem er platziert wird. In Rückschau auf

die hohen Kosten von *Fellowship* stellt *LotW* wie als Spitze gegen diese Gigantomanie explizit ihren nicht erfolgten Einsatz finanzieller Mittel aus, indem die Credits verkünden, der Clip sei »erstellt mit 99,99% illegaler, gebrannter und unlizensierter Software«. Auch eine aufwendig geplante, zeitintensive Produktion wird mit der auf gleichem Wege vermittelten Information, *LotW* sei nahezu vollständig improvisiert, negiert. Zwar scheint diese Behauptung angesichts der editierten Einstellungen des Ausgangsmaterials in keiner Weise haltbar – zu erkennen ist lediglich, dass vergleichsweise wenig Wert auf eine lip-pensynchrone Neuvertonung gelegt wurde – dennoch illustriert der Clip, dass im Feld filmischer Aneignungen wohl keine andere Form existiert, in der betriebener Aufwand für Vorlage und Adaption so weit auseinanderklaffen, wie im Fall der Fundub.

Mittelerde, wie es kiff und liebt: Dubbing zwischen Parodie und Fanfiction

Anders als die *Sinnlos im Weltraum*-Reihe, die mit den deutschsprachigen Kennern der Serie lediglich eine begrenzte Zielgruppe anspricht, kann sich *LotW* an die breite Masse richten: Bereits im Zuge der Kinoauswertung erreichte *Fellowship* in Deutschland ein Publikum von knapp elf Millionen Zuschauern, das sich zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von *LotW* durch Heimvideo- und Pay-TV-Auswertungen noch potenziert hatte. Noch entscheidender ist aber, dass *Fellowship*, anders als etwa *Star Trek: The Next Generation*, deren differenziert gezeichnete Figuren sich erst mit dem Konsum multipler Episoden entfalten, auf der »durchschaubaren, holzschnittartigen Charakterisierungstechnik der Bücher« (Horst 101) basiert. Die in *LotW* repräsentierten Hauptfiguren Gandalf, Bilbo und Frodo sind als weiser Mentor, desillusionierter Abenteurer und jugendlicher Held am Rande seiner Initiation narrative Archetypen, die selbst ohne Kenntnis des eigentlichen Films unmittelbar als solche identifiziert werden können.

Somit operiert *LotW* nicht primär als Fanfilm, sondern in erster Linie parodistisch, wobei er sich nicht auf *Fellowship* beschränkt, son-

dern diesen als Folie verwendet, um sowohl die literarische Vorlage als auch das Fantasygenre im Allgemeinen zu persiflieren. Zum besseren Verständnis empfiehlt es sich diesbezüglich, sich die eskapistische Funktion vor Augen zu führen, die dieses Genre erfüllt, die Ermöglichung der Flucht in eine Welt, die keinerlei Gemeinsamkeiten mit dem Alltag des Rezipienten aufweist und ihn dadurch anspricht, »dass sie vornehmlich auf zeitlosen, archaischen oder allgemeingültigen Vorstellungskomplexen und Erzählmustern beruht« (Horst 98). Die entsprechende in *Fellowship* konstruierte Diegese wird in *LotW* sukzessiv durch die Inkorporation lebensweltlicher Analogien demontiert, die im Setting zwar deplatziert wirken, im Zusammenspiel von Bild und Ton aber schlüssig erscheinen. So kündigt sich etwa die Ankunft von Gandalfs Pferdegespann nicht mehr durch den selbstvergessenen Gesang des Zauberers an, sondern durch eine »5000-Watt-Bass-Machine« aus der ohrenbetäubender Techno dröhnt, wie man ihn sonst nur auf Parkplätzen von Dorfdiskos aus tiefergelegten Sportwagen hört. Zwar stellt die Existenz dieser Musik in Mitteleuropa eindeutig einen Fremdkörper dar, dennoch scheinen sich Gandalfs Gesichtszüge so synchron zum Wummern der imaginären Boxen zu bewegen als seien sie beim Dreh darauf abgestimmt worden.

Darüber hinaus werden in *LotW* auch in *Fellowship* lediglich angedeutete Aspekte aufgegriffen und ausformuliert, womit *LotW* sich wiederum mit dem Operationsfeld des Fanfilms überschneidet. Am deutlichsten geschieht dies sicherlich in Bezug auf das titelgebende Topos des Drogenhandels und -konsums, speziell der Thematisierung des »Weeds« (Marihuana). Dieses wurde der Vorlage mitnichten unmotiviert übergestülpt, sondern baut auf Einstellungen auf, die Gandalf und Bilbo wiederholt beim Rauchen imposanter Pfeifen zeigen. Wenn Bilbo deren Inhalt zu einem Zeitpunkt stolz als »Old Toby, the finest weed in the southfarthing.« bezeichnet, unterscheidet sich diese Haltung in kaum mehr als der exakten Wortwahl von den Prahlereien in *LotW* wie »Ey, das Zeuch, das ich hier gerade durchziehe, ne, dat ist von der übelsten Sorte, Alter. Dat haut so rein, dat glaubsu gar nich.«

Zusätzliches Gewicht erhält der in der Vorlage sichtbare Rauschmittelkonsum, indem die Drogen zum Antrieb der Handlung erho-

ben werden: Gründet der zentrale Konflikt in *Fellowship* darin, dass der Antagonist Sauron die freien Völker von Mitteleerde mit Hilfe eines »Rings der Macht« unterwerfen will, so baut Sauron sich in *LotW* einen »Riesen-Bong«, mit dem er stündlich »tausende Tonnen Gras« verraucht – eine Verschwendung, die Menschen, Elben und Zwerge dazu bringt, ihm den Krieg zu erklären. Der Ring bleibt dabei zwar die Quelle von Saurons enormer Macht, erhält aber zusätzlich »die sonderbare, aber geile Eigenschaft«, seinen Träger in einen permanenten Rauschzustand zu versetzen. Während die Odyssee, die den Ring schließlich in Bilbos Besitz bringt, unangetastet bleibt, erhalten auch die im Auenland spielenden Ereignisse einen neuen Katalysator, da Gandalf Bilbo nicht anlässlich der Feierlichkeiten zu dessen 111. Geburtstag aufsucht, sondern um von ihm Drogen zu erwerben.

Die Idee, dem Ring der Macht eine berauschte Funktion zuzuschreiben, wird dabei nicht zum ersten Mal in der Geschichte des Stoffes realisiert. Wenngleich er bei Jackson als »dunkle, brutale Macht« (Harzheim 114–115) präsentiert wird, der jede Assoziation zum Verführerischen abgeht, wobei Frodos Überstreifen des Rings in der filmischen Inszenierung mit einer »plastic dream-transformation, an oneiric, almost druggy, shift« (Pomerance 365) einhergeht, so findet sich eine entsprechende Interpretation doch vor allem in Ralph Bakshis *Lord of the Rings* (US 1978), der Zeichentrickversion des Stoffes. Durch psychedelische Bildeffekte erzeugt diese den Eindruck, der Visualisierung eines Drogentrips beizuwohnen; der Ring selbst erscheint als Suchtmittel, mit dem sich seine Träger in ein Abhängigkeitsverhältnis begeben und nach dessen Verlust sie Entzugserscheinungen aufweisen.

Im Bereich der Fanfiction, der kreativen Weitererzählung eines Stoffes durch Fanschreiber, hat der Aspekt des Drogenkonsums bisher kaum Beachtung gefunden. Stattdessen ergänzt die Anhängerschaft den Stoff mehrheitlich um die Komponente, die »ihm am auffälligsten fehlt: Liebe und Sex« (Horst 105); dies geschieht vor allem in homoerotischer Slash-Fanfiction (Allington; Brayton; Smol). Auch *LotW* thematisiert die sexuellen Vorlieben seiner Figuren: So erhält etwa Bilbo die Zuschreibung »der olle Chicks-Terminator«, eine besonders hübsche Wortschöpfung, die als Synonym zum

»Ladykiller« zu verstehen ist, und Frodo spendiert seinem bankrotten Freund Sam, der ansonsten aus der Handlung von *LotW* editiert wurde, eine Nacht mit »Scheisula, der Dorfnutte«. Frodo selbst findet hingegen Gefallen an Gandalf und versucht erfolglos, ihn als Gegenleistung für Drogen zu sexuellem Entgegenkommen zu überreden: »Ich träume von nackten Männern, von deinem Zauberstab. Ich stehe auf alte Säcke wie dich. Ey, Gandalf, ich will dich in Reizwäsche sehen.« Während die Akteure der Fanfiction durch ihre grenzüberschreitenden homosexuellen Beziehungen allerdings zu »Vorboten einer künftigen Sexualpolitik, einer Kultur des Unidentischen« (Horst 105–106) erhoben werden, fehlt Frodos sexuellem Verlangen im Clip das transgrediente Moment, dient es doch lediglich der Dekonstruktion des eingeschworenen, platonischen Bunds des Maskulinen, den die Vorlage entwirft.

Wenngleich sich im Detail noch weitere Aspekte anführen ließen, um das Spannungsfeld von Parodie und Fanfiction zu exemplifizieren, erscheinen die genannten Beispiele doch ausreichend, um die Methoden aufzuzeigen, mit denen *LotW* sein Ausgangsmaterial umdeutet. Gleichzeitig lässt sich an ihnen nachvollziehen, dass die persifizierenden Elemente sich stets mit Vorgehensweisen decken oder überschneiden, die in Fanfilm und -Literatur Anwendung finden. Umgekehrt enthalten auch in primär respektvoller Absicht entstehende Fortschreibungen Anzeichen einer Parodie, weshalb eine klare Trennung zwischen beiden Formen der Aneignung auch an dieser Stelle oftmals nicht möglich ist.

Auenländer Idiolekt: Die Sprachprägung von *LotW*

Die Bestimmung einer nationalen Identität, die über eine Diskussion des Drehortes oder die Rekapitulation der Staatsangehörigkeit von Darstellern und Regisseur hinausginge, lässt sich bei einer Großproduktion wie *Fellowship*, die mit Blick auf den gesamten Weltmarkt hergestellt wird, nur schwer vornehmen. Auch entsprechende Fanfilme sind zumeist als Schöpfungen, einer durch das Internet weltweit verbundenen Gruppe kreativer Anhänger zu verstehen, deren Werke

sich am Original orientieren und daher in nahezu jedem Land der Erde hätten entstehen können. Entsprechend effektiv ist es für eine parodistische Bearbeitung, die globalisierte Vorlage durch lokale Verortungen zu kontrastieren. So bleibt in *LotW* zwar die geografische Platzierung der Vorlage im fiktiven Land Mittelerde erhalten, im Detail zeigt sich jedoch, dass zunehmend spezifisch deutsche Einflüsse ihren Weg in die Diegese finden und sich mit deren Merkmalen vermischen.

Diese Manifestation findet zunächst auf der Ebene der Figurenrede statt, die von der gewählten, sehr elaborierten Sprechweise der Vorlage Abstand nimmt und sie in einen jugendsprachlich geprägten Soziolekt überträgt, der sich neben der inflationären Verwendung von Vulgarismen auch durch die Artikulation einzelner Worte von der Standardsprache abhebt: So verwenden Gandalf, Bilbo und Frodo etwa »wat« bzw. »dat« anstelle von »was« und »das«, realisieren die Endung »er« als »a« (»Alta« statt »Alter«, »Mudda« anstelle von »Mutter«, »aba« statt »aber«) und »Zeug«, den omnipräsenten Terminus für Drogen, als »Zeuch«. Allgemein lässt sich dabei der Einfluss niederdeutscher Dialekte konstatieren, der durch den Einsatz von Anglizismen ergänzt wird. Dies bestätigt die Verwendung von Ausdrücken wie »Dreckspusher« oder »in da hood« beispielhaft.

Die gemeinsamen sprachlichen Eigenheiten scheinen Gandalf, Bilbo und Frodo als soziale Gruppe zu markieren, lassen aber auch die Interpretation zu, dass es sich hierbei um eine im Auenland übliche Sprachfärbung handelt, die der offensichtlich von außerhalb stammende Gandalf adaptiert. Allerdings lässt sich diese These kaum überprüfen, da innerhalb des Prologs keine ausreichende Menge an Figurenrede vorzufinden ist. Der hier auftretende Sauron spricht zumindest seine einzige Zeile (das Wort »Überraschung!«) in einem breiten bayrischen Dialekt, der gemeinhin mit Gemütlichkeit und Provinzialität konnotiert wird und auf diese Weise seine ursprünglich furchterregende Erscheinung unterminiert. Ebenfalls im Prolog tritt zudem eine, allerdings extradiegetische, vom Abspann schlicht als »der Türke« bezeichnete, Erzählerfigur auf, die ein gebrochenes, mit türkischen Vokabeln durchsetztes Deutsch spricht. Das Aufgreifen und Parodieren dieser, in der Regel von zweisprachig aufgewachsenen türkisch-stämmigen Jugendlichen der zweiten oder dritten Ein-

wanderergeneration verwendeten Varietät stellt um die Jahrtausendwende einen beliebten Bestandteil der Bühnenprogramme deutscher Komiker und Kabarettisten dar, an deren Tradition *LotW* an dieser Stelle anknüpft.

Die Verwendung von Dialekten und Varietäten wird somit einerseits genutzt, um den im vorangegangenen Abschnitt thematisierten Bruch mit dem Fantastischen herbeizuführen, andererseits wird auf diese Weise eine Komik erzeugt, die aus der Misshandlung einer in der allgemeinen Wahrnehmung als korrekt empfundenen Sprache resultiert. Letztere findet im Abspann ihren Höhepunkt, wenn wesentlich groteske Rechtschreibfehler, wie die Behauptung, die Handlung sei »zu 99% Improvisivisiert«, eingebaut oder wahllos englische und deutsche Schreibweisen einzelner Wörter vermischt werden. Gleichzeitig wird auf diese Art einmal mehr das Spannungsverhältnis zwischen internationaler Vorlage und nationaler Bearbeitung pointiert.

Dabei vermischen sich Mittelerte und Deutschland in *LotW* nicht nur sprachlich, sondern zunehmend auch kulturell. So schlägt Bilbo Gandalf beispielsweise vor, man solle »heut abend mal auf Wacken gehen« und erläutert auf dessen geäußerte Unwissenheit hin: »Einmal im Jahr kommen hier alle bösen schwarzen Männer aus Mittelerte her, um ma richtig die Sau rauszulassen.« Angespielt wird an dieser Stelle auf das überregional bekannte Wacken Open Air, ein Heavy-Metal-Festival, das jährlich im norddeutschen Dorf Gribbohm stattfindet und zehntausende Besucher anzieht. Im Clip werden die ursprünglich gezeigten Feierlichkeiten zu Bilbos Geburtstag einerseits durch den Dialog, andererseits durch die Untermalung mit entsprechender Musik umgedeutet, Ursprungsmaterial und Lebenswirklichkeiten der Adepten vermischen sich, indem ein reales Ereignis in die fiktive Welt von Mittelerte überführt wird.

Fazit

Am Beispiel von *LotW* sollten die Ansätze, mit denen sich einer Fundub genähert und ihre Transformationsprozesse beschrieben werden

können ebenso deutlich geworden sein wie die diesbezügliche Problematik terminologisch unanfechtbarer Klassifizierungen. Unstrittig ist dabei hingegen die maßgebliche Bedeutung des Internets, das durch die Eröffnung neuer Produktions- und Vertriebswege entscheidend zur Demokratisierung des Films beigetragen hat. Die kostengünstige Verfügbarkeit von Schnitt- und Bildbearbeitungssoftware sowie das abnehmende Bewusstsein für die Unantastbarkeit urheberrechtlich geschützten Materials waren Voraussetzungen für die Etablierung des Fundubbings, das in seiner selbstverständlichen Aneignung fremder Bilder die wohl rebellischste Form der Fanfiktion darstellt und somit die Speerspitze dessen markiert, was als »zukunftsweisendes Projekt« der unkommerziellen Kreativen bezeichnet werden kann, den »kollektiven Versuch, die Matrix der Kulturindustrie zu überschreiben« (Horst 107).

Anders als die kommerzielle Filmparodie, die ausgehend vom Erfolg der *Scary Movie*-Reihe um die Jahrtausendwende einen Aufschwung erlebt, der sich parallel zur zunehmenden Popularität der Clips vollzog, strebt die Fundub die Emanzipierung von ihrem Ausgangsmaterial an. Während sich die Kinoproduktionen ebenfalls verstärkt an den parodierten Vorlagen orientierten und ganze Sequenzen lediglich leicht modifiziert nachstellten, bleiben sie aber zur Wahrung des Urheberrechts darauf angewiesen, ihre persiflierende Absicht zu jeder Zeit auszustellen – so müssen etwa die Namen der Figuren erkennbar variiert werden – Irritationen und Verwechslungen werden auf diese Weise kategorisch ausgeschlossen. Die Fundub hingegen löst diese ehernen Grenzen in der Kombination von authentischem Bild und umdeutendem Ton offensiv auf und zeigt damit ihr genuines Talent – die vollständige Vereinnahmung ihres Ausgangsmaterials, die in dessen finalem Überschreiben ihren Höhepunkt findet. Um diese Loslösung von der ursprünglichen Referenz gewährleisten zu können, muss sich die Synchronisation im größtmöglichen Widerspruch zu den Konnotationen positionieren, die mit dem Bildmaterial einhergehen – je größer der Ernst, den die Vorlage suggeriert, desto infantiler muss der Humor der Bearbeitung ausfallen, wie *LotW* exemplarisch vorführt.

Peter Jackson hat die Produktion von *Fellowship* von Konzeption bis Kinostart fünf Jahre gekostet und dabei fast 100 Millionen Dollar

verschlungen. *Bloodpack Entertainment* dürfte kaum mehr als einen Nachmittag und eine Hand voll Euro gebraucht haben, um Hollywood einen seiner modernsten Klassiker wieder zu entreißen und in eine eigene Erfolgsgeschichte umzuwandeln. Ihr Clip ist Kino von unten, ein gekaperter Blockbuster, überschrieben mit so grobem Strich, dass sein Publikum vergisst, was sich einmal darunter befunden hat: Jacksons Gandalf war ein Mann der weisen Worte, aus dessen Mund kluge Ratschläge und gewitzte Bonmots kamen. Doch seit *LotW* hört man, sobald der Zauberer seine Stimme erhebt, nur noch: »Ey, pass mal auf, du kleiner Hoden! Weißt du eigentlich, wie weh so 'ne Kopfnuss tut?«

Literatur

- Allington, David. »How Come Most People Don't See It?«: Slashing the Lord of the Rings. *Social Semiotics* 27.1 (2007): 43–62.
- Brackmann, Bianca und Florian Marquardt. Sinnlos im Weltraum, 2004. <http://siw.florianmarquardt.de> (28. Nov. 2013).
- Brayton, Jennifer. Fic Frodo Slash Frodo: Fandoms and The Lord of the Rings. *From Hobbits to Hollywood: Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. Eds. Ernest Mathijs und Murray Pomerance, 137–153. Amsterdam/New York: Rodopi, 2006.
- Dehnert, Walter und Eckhard Schenke. Amateurfilm. *Reclams Sachlexikon des Films*. Ed. Thomas Koebner, 21–22. Stuttgart: Reclam, 2011.
- Harzheim, Harald. Zombies, Drogen und Psychosen. The Lord of the Rings bei Ralph Bakshi, Arthur Rankin jr./Jules Bass und Peter Jackson *Von Neuseeland nach Mitteleerde: Die Welt des Peter Jackson*. Ed. Ursula Vossen, 109–119. Marburg: Schüren, 2004.
- Horst, Sabine. »Willkommen in Bruchtalk« LOTR als Fan-Phänomen. *Von Neuseeland nach Mitteleerde: Die Welt des Peter Jackson*. Ed. Ursula Vossen, 93–108. Marburg: Schüren, 2004.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992.
- Kortmann, Erhard und Fritz Wolf. *Bon(n)bons. Prominenten in den Mund geschoben*. Köln: Bastei, 1965.
- LOTW – Sinnlos in Mitteleerde – Part1. <http://www.bpk-entertainment.de/dl/LOTW-Script%20-%20V%201.7.txt> (28. Dez. 2013).

- Marschall, Susanne. Parodie. *Reclams Sachlexikon des Films*. Ed. Thomas Koebner, 508–509. Stuttgart: Reclam, 2011.
- Pomerance, Murray. The Laddy Vanishes. *From Hobbits to Hollywood: Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. Eds. Ernest Mathijs und Murray Pomerance, 351–372. Amsterdam/New York: Rodopi, 2006.
- Rauscher, Andreas. Raumschiff Enterprise/Star Trek. *Klassiker der Fernsehserie*. Eds. Thomas Klein und Christian Hißnauer, 51–60. Stuttgart: Reclam, 2012.
- Smol, Anna. ›Oh... oh... Frodo!‹: Readings of Male Intimacy in The Lord of the Rings. *Modern Fiction Studies* 50.4 (2004): 949–979.