

Die fiese Fresse des Jean-Luc Picard: *Sinnlos im Weltraum* als Paradigma der deutschsprachigen Fundub

Jonas Etten

Die Fundub kann als formal besonders bemerkenswerte Praxis der Media Fandoms gelten. Das Prinzip ist denkbar einfach: Ein bekanntes Film- oder Fernseherzeugnis wird aufgegriffen, die ursprüngliche Tonspur vollständig oder teilweise entfernt und durch neuen Ton ersetzt. Hierbei werden Dialoge eingesprochen sowie Musik und Geräusche erzeugt oder aus fremden Quellen übernommen. Damit kann die Fundub als ein Typus der Fandub betrachtet werden – eine Praxis der von Fans initiierten Eigensynchronisation audiovisueller Medien, wie sie insbesondere im Mangafandom verbreitet ist. Im spezifischen Falle der Fundub ist allerdings keine originalgetreue Übertragung angestrebt, sondern gerade eine humoristische bzw. parodistische Diskrepanz zwischen Bild- und Tonebene. Die damit einhergehenden Verschiebungen von Sinn und Kontext des Bildmaterials rücken die Fundub in den Kreis der subversiven Vidding-Praktiken, wie sie sich seit den 1960er Jahren in diversen Sparten der Media Fandoms herausgebildet haben (Cuntz-Leng).

Als eines der weltweit ersten Beispiele einer Fundub gilt *Sinnlos im Weltraum* (nachfolgend abgekürzt als *SiW*), die parodistische Neuvertonung einiger Episoden der TV-Serie *Star Trek: The Next Generation* (nachfolgend abgekürzt als *TNG*). Die Arbeiten entstanden überwiegend zwischen 1994 und 1997, produziert in deutscher Sprache von sieben Studenten aus dem Siegerland und ursprünglich nur zur Vorführung im Freundeskreis vorgesehen (Satre). Die Videos verbreiteten sich aber schnell auf »viralem« Wege über das Internet und avancierten zum Kultphänomen – naturgemäß vornehmlich im deutschsprachigen Raum, wobei *SiW* von der englischsprachigen *Wikipedia* ebenfalls als eine der frühesten Fandubs gelistet wird. Nachdem das

durch *SiW* begründete Arbeitsprinzip etliche Nachahmer fand, die sich wie zum Beispiel *Lord of the Weed* teilweise explizit auf *SiW*-Episoden beziehen, kann die *TNG*-Parodie als Initialzündung und musterhaftes Vorbild der deutschsprachigen Fundub-Szene betrachtet werden.

Wissenschaftlich wurde das Phänomen der Fundub bislang kaum bearbeitet. Im Folgenden sollen erste Grundzüge einer Theorie der Fundub umrissen werden. Aufgrund der paradigmatischen Bedeutung von *SiW* wird diese Serie hierbei im Mittelpunkt der Ausführungen stehen. Methodisch wird davon ausgegangen, dass sich *SiW* besonders gewinnbringend mithilfe des traditionsreichen Begriffs der Parodie analysieren lässt. Zur genauen Entwicklung des Untersuchungsganges ist daher zunächst ein kurzer Exkurs in die Theorie der Parodie notwendig.

Sowohl parodistische Praktiken wie auch der Begriff der Parodie können auf eine lange Geschichte zurückblicken. Dabei ist durchaus fraglich, ob sich transhistorische Definitionskriterien der Parodie überhaupt festmachen lassen (Hutcheon 10). Ursprünglich mit dem »Gegengesang« (*παρωδία*) auf ein literarisches Phänomen bezogen, gab die literaturtheoretische Begriffsbildung bislang den Anstoß zu den meisten Theorien der Parodie. Im Mittelpunkt steht dabei zumeist die spezifische Komik der Parodie, die sich in der Distanz zur parodierten »Vorlage« entwickelt. Die Parodie ist ein

Werk, das in satirischer, kritischer oder polemischer Absicht ein vorhandenes, den Adressaten der Parodie als bekannt vorausgesetztes Werk unter Beibehaltung kennzeichnender Formmittel, aber mit gegenteiliger Intention nachahmt. Der durch das so entstandene Auseinanderfallen von Form und Aussageanspruch gewonnene Reiz des Komischen ist dabei umso wirkungsvoller, je größer die Fallhöhe vom Parodierten zur Parodie ist. (Weidhase 342).

Extrapoliert man diese Definition auf das Prinzip der Fundub, dann scheint das Phänomen zunächst erstaunlich gut erfasst zu sein, denn nur selten ist das Verhältnis von Parodie und parodiertem Werk so deutlich an der Struktur der vorliegenden Parodie selbst ablesbar: Das originale Bildmaterial einer *TNG*-Episode trifft unverändert auf eine parodistische Tonspur, und das Resultat dieses Zusammentreffens konstituiert das parodistische Werk. Besagte »Fallhöhe« wäre dem-

nach werkimmanent zwischen den Ebenen von Bild und Ton nachzuweisen.

Ein Phänomen wie *SiW* ist damit nur unzureichend verstanden. Die Parodie setzt sich hier nicht nur in ein Verhältnis zum rohen Bildmaterial, sondern auch zu den verwendeten Originalepisoden sowie zu deren Serienkosmos insgesamt, weiterhin zur Rezeptionshaltung der *TNG*-Fans und zum Medium der Fernsehunterhaltung generell. Demnach erscheint *SiW* auch als intertextuelle Parodie, deren »Vorlage« sich schwerlich eingrenzen lässt – sowohl unter formal-medialen wie inhaltlichen Gesichtspunkten. Jenkins hat betont, dass ein derartig »nomadisches« Verhältnis zur Vorlage charakteristisch für Erzeugnisse der Media Fandoms sei (37–45). Ebenso wurde das Spannungsfeld von Parodie und Intertext inzwischen von der Parodieforschung verstärkt in den Blick genommen. Insbesondere Hutcheon hat herausgestellt, dass die Parodie nicht allein in ihrer *formalen*, sondern ebenso in ihrer *pragmatischen* Dimension (im Sinne der Semiotik von Charles Morris) bestimmt werden muss (Hutcheon xiii). Während sich Erstere als »bibtexual synthesis or dialogic relation between texts« beschreiben lässt, umfasst Zweitere »the parodic text's entire »situation in the world« – the time and the place, the ideological frame of reference, the personal as well as the social context – not only of the instigator of the parody but also of its receiver« (Hutcheon xiii).

Im Folgenden wird *SiW* einer thematisch dreigliedrigen und methodisch zweigleisigen Analyse unterzogen. Behandelt wird zunächst die Konstituierung der *SiW*-Charaktere, gefolgt von der Gestaltung der Dialoge und schließlich der Konstruktion von Handlungsverläufen. Jeder dieser drei Aspekte wird zunächst unter formalen, anschließend unter pragmatischen Gesichtspunkten betrachtet. In formaler Hinsicht gilt es, spezifische Stilkomponenten zu isolieren und terminologisch zu fassen, welche die Grundlage einer allgemeinen Theorie der Fundub abgeben könnten. In pragmatischer Hinsicht ist die »situation in the world« (Hutcheon xiii) des *SiW*-Phänomens zu skizzieren, wobei besonders die Stilkomponenten in ihrem Verwendungskontext verortet werden sollen.

In Bezug auf *formale* Aspekte ist hierbei folgenden Hypothesen und Forschungsfragen nachzugehen: Durch die Verschmelzung be-

stehenden Bildmaterials mit neuem Dialogtext ist ein »trans-contextualizing« (Hutcheon 11) der optischen Zeichen und damit eine semiotische Verschiebung zu erwarten. Wie genau gestaltet sich das neue Zeichenmaterial? Die hergestellte »Fallhöhe« zwischen Ursprungsbild und neuer Tonspur zielt auf komische Effekte ab. Wie ist dieser Humor strukturiert, und welche spezifischen Faktoren zeichnen dafür verantwortlich? Ausgehend von der These, dass die Parodie eine wesentlich metafiktionale bzw. autoreflexive Kunstgattung (Hutcheon 2) sowie ein Mittel des »creative criticism« (Gehring 3) darstellt, lassen sich durch *SiW* formalkritische Einsichten in die Struktur des verwendeten Bildmaterials erwarten. Wie sehen diese aus?

Auf der Grundlage von Hutcheons Parodietheorie lassen sich weiterhin folgende Hypothesen und Forschungsfragen in Bezug auf die *pragmatische* Dimension formulieren: Da sich die *SiW*-Produzenten dezidiert als *TNG*-Fans ausweisen (Satre), liegt es nahe, *SiW* als Fanpraxis im Kontext des *TNG*-Fandoms zu betrachten. Welchen Status zwischen »continuity« und »critical distance« (Hutcheon 20) nimmt *SiW* in diesem Rahmen ein? *SiW* richtet sich anscheinend insbesondere an Rezipienten innerhalb des Fandoms oder zumindest doch an Kenner der Ursprungsserie. Welchen »Gebrauch« der Fundub innerhalb des Fandoms legt *SiW* nahe? Analog zum formalkritischen Argument: Welche kritischen Einsichten stellt *SiW* in Bezug auf den Serienkosmos *TNG* und auf das dazugehörige Fandom bereit?

Konstituierung der Charaktere

Formale Analyse

Glaukt man der Überlieferung, so wurde das Fundubprinzip zufällig geboren. Nach Anschaffung eines Videorekorders im Jahr 1994 stellten die zukünftigen *SiW*-Produzenten Peter M. und Roland K. fest, dass dieser die technische Möglichkeit zur Nachsynchronisation bot. Ohne lange Vorüberlegung improvisierten sie das erste *SiW*-Fragment, welches heute unter dem Titel *Und damit fing der Wahnsinn an* bekannt ist. In der Folgezeit nahm die Anzahl der Sprecher zu, und

man ging die Produktion von 45-minütigen Episoden an (Satre). Da man weiterhin allein auf *Star Trek*-Material zurückgriff und somit eine visuelle Konstante in der Nachvertonungsarbeit vorfand, entwickelte sich schnell ein markanter *SiW*-Stil. Jeder *TNG*-Figur wurde ein fester Sprecher zugeordnet, und mittels des neuen Dialogtextes wurden bestimmte *SiW*-Figuren etabliert. Dieser Prozess der »Charakterisierung« stellt bereits ein zentrales Stilmoment von *SiW* heraus: Die Zuweisung von bestimmten Persönlichkeitszügen erfolgte nicht mehr willkürlich, sondern in direkter Abarbeitung am Bildmaterial. *SiW*-Produzent Andreas Wernecke führt aus:

Wir haben uns die Folgen mal ohne Ton angesehen und haben bei den Figuren gewisse Charaktermerkmale erkannt. Zum Beispiel ist Picard dem Anschein nach immer schlecht gelaunt, und so sind dann unsere Stimmen zu den Charakteren entstanden. (Wenzel).

Da *TNG* über weitaus mehr Charaktere verfügt als Personen bei der Herstellung der *SiW*-Episoden beteiligt waren, hatten die Sprecher jeweils mehrere Rollen zu übernehmen. Wahrscheinlich trug dies dazu bei, dass sich die *SiW*-Figuren nicht nur in Inhalt und Stil ihrer Aussagen untereinander abheben, sondern gerade auch in den performativen Aspekten. Die Sprecher entwickelten einen gewissen Formenreichtum an Stimmlagen, Betonungsarten, Dialekten und Akzentuierungen zur Individualisierung der Figuren.

Die Charakterisierung der *SiW*-Figuren steht in engem Zusammenhang mit der im Ausgangsmaterial vorgefundenen Gestik und Mimik. Markantestes Beispiel ist Jean-Luc Picard, der als Kapitän des Raumschiffs *Enterprise* im Mittelpunkt sowohl von *TNG* wie auch von *SiW* steht, wo jener sich vornehmlich durch seine ständig zur Schau getragene Gewaltbereitschaft auszeichnet. Der Eindruck eines unberechenbaren und cholertischen Tyrannen wird mittels zweier unterschiedlicher Klassen von Formelementen erzeugt, die durch das Fundubprinzip zu einer neuen Funktionseinheit zusammengeschlossen werden. Auf der einen Seite stehen die im Bildmaterial vorgefundenen optischen Qualitäten, in erster Linie der von Wernecke betonte Ausdruck von »ständiger schlechter Laune«. Die Bilder vermitteln den Eindruck einer gewissen Anspannung in Körperhaltung und Gesichtsausdruck. Picards Blick ist ernst und bestimmt, seine Gestik

zeugt von Selbstbeherrschung. Dieser nonverbale Ausdruck könnte durchaus als verhaltene Aggression ausgelegt werden. An diese Möglichkeit einer spezifischen Lesart optischer Elemente knüpft die Fundub an, indem das Bild mit einer zweiten Klasse von Formelementen amalgamiert wird, die im strengen Sinne akustisch, in ihrer wesentlichen Funktion jedoch textuell sind. Die *SiW*-Produzenten lassen Picard nun genau das *aussprechen*, was sie zuvor in seinem Gesicht gelesen haben. Die Verbindung von hinzugefügtem Dialogtext mit den vorhandenen Bildelementen bewirkt ein »trans-contextualizing« (Hutcheon 11). Die semiotische Funktion der Bildelemente unterliegt einer Veränderung – in ihrer Eigenschaft als filmische Zeichen konstituieren sie eine neue Bedeutung. Eine spezielle fiktionale Entität wird erzeugt: Beide Picards sind nicht mehr identisch, auch wenn sie über eine gemeinsame optische Materie verfügen.

Dieses Prinzip scheint übertragbar auf die Konstruktion aller *SiW*-Charaktere. Typischerweise lässt sich für jeden *SiW*-Charakter ein Bündel an optischen Zeichen im Ausgangsmaterial benennen, die zu seiner Charakterisierung herangezogen wurden; in der Regel vornehmlich der Gesichts- und Körperausdruck. Jedoch weist der Prozess gewisse Variationen auf. Eine vorläufige Typologie lässt sich anhand einiger kursorischer Beispiele umreißen:

William T. Riker folgt einem ähnlichen Charakterisierungsmuster wie Picard. Als optische Signatur wird der leutselige Gesichtsausdruck herangezogen, um die neue Figur als einen Idioten zu charakterisieren. Riker zeichnet sich in *SiW* durch geistige Beschränktheit aus und wird von seinen Kollegen ironisch als »Superhirn« bezeichnet, weil er »grundsätzlich und zu keiner Zeit überhaupt irgendwas rafft« (Selbstauskunft in *Noch einmal Daniel*). Das verwendete Charakterisierungsverfahren, welches in der tendenziösen Übertreibung eines optischen Ausdrucks besteht, soll als *Extrapolation* bezeichnet werden.

Ein gegensätzliches Verfahren demonstriert Wesley Crusher. Das optische Material präsentiert einen ordentlich zurechtgemachten, zerbrechlich wirkenden Jugendlichen. Die *SiW*-Produzenten versehen ihn mit einer äußerst rauen, männlichen Stimme und legen ihm Vulgarismen in den Mund. Dieses Zusammenprallen von gegensätzlichen Elementen in Bild und Dialog lässt sich als *Kontrastierung* benennen.

Der klingonische Sicherheitsoffizier Worf wird mithilfe konträrer Verfahren charakterisiert. Einerseits liefert das Bild einen gefährlich und animalisch wirkenden Außerirdischen. Dieses Element wird dadurch kontrastiert, dass es sich bei Worf in *SiW* offenbar um ein Kleinkind handelt. Er interessiert sich für Fruchtgummi und Teddybären, abends wird er vom Captain ins Bett geschickt. Allerdings korrespondiert dieses Verhalten mit einem gewissen Ausdruck von Kindlichkeit, den man tatsächlich in den Gesichtszügen Worfs und vor allem in seiner Körperhaltung wiederfinden mag. Es handelt sich hierbei um ein kombiniertes Verfahren von *Kontrastierung/Extrapolation*.

Die Figur des Q wird in *SiW* umbenannt in Daniel. Das Bildmaterial zeigt einen Mann von exaltierter Gestik und affektiert-hochmütigem Gesichtsausdruck. Diese Eigenschaften werden extrapoliert, zusätzlich aber mit dem Topos der Homosexualität zusammengebracht. Daniel spricht mit der näselnden Stimme, die dem »schwulen« Klichee entspricht (Bailey 69–73), und sein Hauptinteresse besteht in der Aufnahme erotischer Beziehungen zu männlichen Crew-Mitgliedern. Diesen Prozess der Verknüpfung bestimmter Bildinhalte mit einem speziellen sozialen Kommunikationssystem – denn es geht hierbei um die Homosexualität unter dem Gesichtspunkt ihrer Zeichenhaftigkeit – bezeichne ich als *Codierung*.

Unter gendertheoretischen Gesichtspunkten erweisen sich drei weibliche Figuren als bemerkenswert. Auffällig ist, dass sich Dr. Beverly Crusher, Deanna Troi sowie Dr. Katherine Pulaski in *SiW* sowohl in ihrer Stimmlage wie auch in ihrem Dialogverhalten kaum voneinander unterscheiden lassen und zudem sämtlich mit männlichen Sprechern besetzt sind, die mitunter sogar von Episode zu Episode wechseln. Alle drei Figuren zeichnen sich durch eine »schwüle«, höchst sexualisierte Sprechweise aus. Ihre Gesprächsinhalte beschränken sich auf sexuelle Themen, wobei sie mit ihrer Umgebung auch vorwiegend unter sexuellen Gesichtspunkten interagieren. Das optische Ausgangsmaterial, das mehrere Frauenfiguren liefert, wird auf ein einziges Zeichen hin abgesucht: deren Weiblichkeit. Die optischen Trägerinnen dieses Zeichens werden nun auf dieses reduziert und gleichsam zu einem semiotischen Kontinuum zusammengezogen, das ihre Unterscheidbarkeit nahezu auslöscht. Crusher, Troi und

Pulaski fungieren nur eingeschränkt als individuelle Charaktere und nehmen im *SiW*-Kosmos – trotz ihrer optischen Differenz – eine funktionell nahezu identische Stellung ein. Diesen Vorgang der Zusammenschmelzung mehrerer Figuren bezeichne ich als *Reduktion*. Außerdem handelt es sich zusätzlich um eine Codierung, da das optische Zeichen »Weiblichkeit« hier mit einem spezifischen Gendercode aufgeladen wird.

Ein verwandtes Phänomen zeigt sich an den Charakteren Einfach Toll, Karl Squell und Darmok. Diesen Nebenfiguren, die jeweils nur in einer einzigen Episode auftreten, ist die Neuvertonung in einer spezifischen, sehr charakteristischen Sprechweise durch Daniel P. gemeinsam. Anders als im Falle der weiblichen Figuren ist kein gemeinsames optisches Merkmal auszumachen. Allerdings wird durch diese Art der Vertonung ein Wiedererkennungseffekt erzielt: Der *SiW*-kundige Zuschauer wartet während der Rezeption einer unbekannteren Episode regelrecht auf den Einsatz der berühmt-berühmten »Stimme«, zumeist angekündigt durch das charakteristische »Joaaaa«, welches zum akustischen Markenzeichen des *SiW*-Kultes geworden ist. Dieser »Running-Gag«-Aspekt soll als *Repetition* bezeichnet werden.

Pragmatische Analyse

Wie sich gezeigt hat, liegt ein parodistisches Verdienst von *SiW* in dem Aufweis, dass sich die zugrundeliegenden optischen Zeichen auf unterschiedliche, aber jeweils sinnvolle Weise lesen lassen. Allerdings schweben die neuen Charaktere nicht im luftleeren Raum, sondern verweisen ebenso auf die Figuren der Originalserie, deren Kenntnis beim Rezipienten als wahrscheinlich angenommen werden kann. Am Beispiel von mit Musik unterlegten Fanvideos hat Jenkins ein Prinzip analysiert, das sich auch auf die Fundub anwenden lässt: »[T]heir videos play upon the reader's ability to see these images as simultaneously contributing to a new narrative and bearing memories of their status in a very different context« (237). Dabei werden solche Lesarten der Bildspur zutage gefördert, die nicht nur im Bildmaterial, sondern bereits im Diskursmaterial der Ausgangsepisoden angelegt sein

mögen: »The pleasure comes in putting words in the character's mouths and making the series represent subtexts it normally represents« (Jenkins 237–238). Besonders bedeutsam ist hierbei die performative Dimension, die gerade durch die Überschreibung der Ursprungsdialoge deutlicher hervortritt: »The nonverbal dimensions of performance (the exchanged glances, gestures, and expressions actors bring to their roles) become the focus of interest as those decontextualized gestures reveal »hidden« aspects of television characters« (Jenkins 238). Inwiefern dies auch auf die Fundub zutrifft, ist anhand der Eigenschaften einiger *TNG*-Charaktere im Vergleich mit ihren *SiW*-Pendants nachzuzeichnen.

In *TNG* handelt es sich bei Picard um eine diplomatische Figur (Becker 97–110), die Konflikte schlichtet und Verständigungsgrundlagen zwischen verfeindeten Parteien herstellt. Sein Auftreten ist gekennzeichnet von Disziplin und Beständigkeit, wobei ihn eine Aura der Autorität umgibt. Sein Verhältnis zur Besatzung ist von Freundschaftlichkeit, jedoch auch professioneller Zurückhaltung geprägt. *SiW* greift dieses Muster der reservierten Autorität auf und extrapoliert es zum Despotismus. In Kontrastierung zur Originalfigur zeichnet sich Picard in *SiW* keineswegs durch Dialogbereitschaft und Feingefühl aus, sondern durch konsequente Kommunikationsverweigerung. Eine weitere Extrapolation betont sein Verhältnis zur Sexualität. Picard scheint in *SiW* rege sexuelle Beziehungen zu den weiblichen Offizieren seiner Crew zu unterhalten, die jedoch von Gefühllosigkeit, Ekel und Ambivalenz überschattet werden. Hier zeigt sich auch eine Codierung mit männerbündlerischen Sexualnormen, zum Beispiel wenn der Captain dem Crewmitglied Bärbel die Ableistung sexueller Dienste an ihrem Vorgesetzten LaForge als Strafe verordnet. All dies weist Picard in *SiW* als dunkles Zerrbild der *TNG*-Figur aus. Zwar wäre die Behauptung übertrieben, dass die von Picard in *TNG* verkörperte Autorität zwangsläufig einen gewaltbereiten Despotismus mit sich brächte, jedoch veranschaulicht die Parodie eindrücklich, wie nahe sich der Gestus des beherrschten Diplomaten und der des hasserfüllten Tyrannen tatsächlich stehen.

In *TNG* nimmt LaForge die Rolle des findigen Technikers ein. Er ist für den Maschinenraum zuständig, tritt durch technische Glanzleistungen hervor und weist einen persönlichen Bezug zur Technik

auf, da er blind und auf seine elektronische Sehhilfe angewiesen ist. In *SiW* wandelt er sich hingegen zu einer Figur des blinden Aktionismus im Wortsinne (Extrapolation/Kontrastierung). Mit Problemen konfrontiert reagiert er – ganz dem Bildmaterial entsprechend – mit regem Knöpfedrücken. Jedoch wird dies nicht, wie im Original, begleitet von präzisen, mit Fachausdrücken versehenen Erläuterungen, sondern durch den endlos wiederholten Salm »Wie, watt, was hast du gesagt, und wie oder warum und wo, weshalb und wieso überhaupt...« *SiW* führt das Muster des souveränen, über die Technik als Werkzeug gebietenden Subjekts ad absurdum und präsentiert den Menschen als sinnloses Anhängsel der Maschine.

Eine weitere über ihr Verhältnis zur Technik bestimmte Figur in *TNG* ist der Androide Data. Dieser scheinbar so menschliche Roboter wird wiederholt zur Exemplifikation anthropologischer und metaphysischer Fragen herangezogen: Was ist der Mensch? Was macht menschliches Bewusstsein aus? Was sind Emotionen? (Fritsch, Lindwedel, Schärfl 69–71; Becker 121–138) Datas Schwierigkeiten mit menschlichen Phänomenen wie Humor, Poesie oder Sexualität werden wiederholt zum Thema der Serie. Ähnlich wie der sprichwörtlich gewordene Mr. Spock der Vorgängerserie versucht Data jedem Problem mit Mitteln der rationalen Berechnung zu begegnen, worin er treffend den Typus der menschlichen Rechenmaschine verkörpert. Sein Gesichtsausdruck ist von Überlegenheit geprägt, seine Augen zeigen (dank eingefärbter Kontaktlinsen) einen kalten Glanz. In *SiW* wird dies im Rahmen einer Extrapolation/Kontrastierung parodiert. Data fungiert hier als eine *Ver*-Rechenmaschine. Der Vorspann charakterisiert ihn als einen Androiden, »der mit seiner 1Bit-Speicherkapazität jede einstellige Addition innerhalb von drei Stunden garantiert falsch lösen kann« (*Planet der Klone*). Seine ratlose Befremdung gegenüber spezifisch-menschlichen Regungen wird in *SiW* zur völligen Willkürlichkeit im zwischenmenschlichen Verhalten extrapoliert. Er wechselt in unvorhersehbarer Weise seinen Sprachduktus und damit seine Persönlichkeit. Mal glänzt er mit ungewöhnlich sachlichen Bemerkungen, mal entwickelt er gänzlich absurde Ideen, mal reagiert er auf Ansprache mit bemerkenswert surrealen Antworten: »Ey, bleib mal ruhig. Ich hab' eh nur noch Lust, Pizza und ganz viel Wurst zu essen« (*Illusion und Wirklichkeit*).

Wie ist diese Transformation der Originalcharaktere im Hinblick auf *SiW* als Erzeugnis aus dem *TNG*-Fandom zu werten? Jenkins hat auf die hohe persönliche Bedeutung hingewiesen, die fiktionale Charaktere für den Fan gewinnen können: »Fans seemingly blur the boundaries between fact and fiction, speaking of characters as if they had an existence apart from their textual manifestations, entering into the realm of the fiction as if it were a tangible place they can inhabit and explore« (18). Den fiktionalen Figuren kann hierbei eine wichtige Orientierungsfunktion zukommen, wie Merzbach aus medienpädagogischer Perspektive unter dem Stichwort der »Science Fiction-Serie als Lehrstück und Leitbild« (114) beschrieben hat. Allerdings gestaltet sich die Beziehung vom Fan zum fiktionalen »Leitbild« keineswegs als eine der passiven und autoritätshörigen Konsumption, sondern, wie Jenkins wiederholt betont hat (86–119), als eine der kreativen Interaktion. Ausschlaggebend ist der »emotional realism« der fiktionalen Figuren, der aktiv zwischen den Angeboten der Serienproduzenten und den Anforderungen der Rezipienten ausgehandelt wird. »Such a blurring of fact and fiction becomes acceptable not because a fan is unable to separate the two but rather because the notion of »emotional realism« implies the applicability of the programs content to real-world situations« (Jenkins 116). »Emotional realism« wird seitens der Fans aktiv von *TNG* eingefordert und gegebenenfalls auch gegen als inkonsistent empfundene Entscheidungen der Serienproduzenten verteidigt (Jenkins 103). Fanpraktiken wie Fanfiction, Fanart und Vidding lassen sich als Teil dieses Aushandlungsprozesses zwischen »textual proximity« und »critical distance« (Jenkins 115) begreifen, und auch *SiW* kann in diesem Rahmen verortet werden. In diesem Sinne fungieren die *SiW*-typischen ironischen Inversionen (Hutcheon 6) als Aushandlungsflächen in Bezug auf die Frage, ob das Bildmaterial gewisse Inhalte tatsächlich zu tragen vermag, kurz: als aussagekräftige Testfälle des »emotional realism«.

Gestaltung der Dialoge

Formale Analyse

Auch in Bezug auf die Dialoge unterliegt das optische Ausgangsmaterial einer Funktionsmutation aufgrund neu hinzugefügter sprachlicher Zeichen. Eine »Fallhöhe« zwischen Bild und Text lässt sich auf mindestens drei unterschiedlichen Ebenen ausmachen.

Die Dialoge in *SiW* drehen sich vorwiegend um banale Themen. Gespräche werden mit ernstem Gesichtsausdruck geführt, entwickeln sich jedoch aus nichtigen Anlässen und kommen zu keinerlei Ergebnis. Ein prägnantes Beispiel ist der bemerkenswert redundante Dialog über die Vorzüge schwarzen Kaffees zwischen Picard und Dr. Crusher in der Episode *Das fehlende Fragment*. Dieses Verfahren kommt wiederholt zum Einsatz: Ein nebensächliches Bildzeichen wird aufgegriffen, umgedeutet und ins Zentrum des Dialogs gestellt. Dabei ergibt sich eine Diskrepanz zwischen der Banalität der Gesprächsinhalte und der bedeutungsschwangeren Aufladung der Bildebene: formelle Gesprächssituation, die ernste Gespanntheit der Gesichter, die bedeutungsvollen Gesten der Figuren usw. Dieses parodistische Verfahren, das eine Veränderung des Bedeutsamkeitsgrades optischer Zeichen innerhalb der Narration bewirkt, bezeichne ich als *bedeutungsökonomische Verschiebung*.

Des Weiteren entwickelt *SiW* eine starke Diskrepanz zwischen der räumlichen Ausdehnung der Bildwelt und der lebensweltlichen Dimension der Dialoge. Während die Bilder »unendliche Weiten« des Weltraums präsentieren, bleiben die Gesprächsthemen durchweg von einem provinziellen Duktus getragen: Wie gelangen wir zur nächsten Kneipe? Kommt das Raumschiff über den TÜV? Da sich diese Gespräche formal wie inhaltlich in ihrer Größenordnung von der sichtbaren Bildwelt abheben, soll dieses Verfahren als *proportionale Verschiebung* bezeichnet werden. Ins Auge fällt hierbei der regional-spezifische Charakter: Neben nationalen Eigenheiten wie dem TÜV wird etwa die Siegener Gaststätte *Biertunnel* zitiert (*Versuchskaninchen*). Dies korrespondiert mit der häufigen Verwendung von Akzenten und lokalen Dialekten, bevorzugt dem Siegerländischen.

Schließlich ist der Kontrast zwischen betont »sauberen« Bildern und der »schmutzigen« Sprache anzuführen. Das Bildmaterial präsen-

tiert sich in jeder Hinsicht ordentlich, sowohl was die Innenausstattung der Enterprise, das Design der Uniformen und Accessoires, die Frisuren und das Make-up der Charaktere angeht, als auch in Bezug auf die filmischen Stilmittel, die in sauberen Bildkadmern, sanften Kamerafahrten, gleichmäßiger Ausleuchtung der Szenerie und im »unsichtbaren« *continuity editing* bestehen. Dem gegenüber stehen die obszönen Dialoge, die sich vornehmlich um »sauufen«, »ficken« und »in die Fresse hauen« drehen. Dies soll als *soziolektale Verschiebung* bezeichnet werden.

Derartige Verfahren, die sich unter dem Stichwort der Profanierung zusammenfassen lassen, zählen sicherlich zum traditionellen Formenrepertoire der Parodie und sind für sich genommen nicht weiter bemerkenswert. Allerdings fällt ins Auge, dass durch die Profanierung ein Spannungsverhältnis aufgebaut wird zwischen der utopischen (Merzbach 8) Bedeutungs- und Bilderwelt von *TNG* einerseits und andererseits der alltäglichen, regional eingebundenen und in »kosmischer« Perspektive reichlich ordinär erscheinenden, kurzum: profanen Lebenswelt, wie sie sich für die meisten *TNG*-Zuschauer wohl real darstellt. Dieses aufschlussreiche Spannungsfeld muss an dieser Stelle für die pragmatische Analyse vorgemerkt werden.

Zunächst ist ein weiteres formales Verfahren anzuführen, das eine deutlich autoreflexive Komponente aufweist. Jeder *SiW*-Charakter wird durch spezielle sprachliche Marker gekennzeichnet, die sowohl inhaltlicher wie performativer Natur sind. So lassen sich Picard und Riker in *SiW* klar voneinander unterscheiden, obwohl sie vom gleichen Sprecher (Peter M.) vertont wurden, denn Picard spricht mit harter Stimme und hat die markante Angewohnheit, seine Mitmenschen unabhängig von Alter, Geschlecht und Anzahl als »Junge« anzureden, während Riker eine larmoyante Sprechweise pflegt und über eigene charakteristische Sprachwendungen verfügt (»Raff ich net!«; »Ich will jetzt' auch ma' Captain sein.«). Dieses Verfahren einer *sprachlichen Markierung* scheint zunächst durch Sprechermangel bedingt. Bemerkenswert ist allerdings, dass die Zuordnung spezifischer sprachlicher Marker einen autoreflexiven Einschlag erhält. Die *SiW*-Produzenten topikalisieren ihre Option, das zugrundeliegende Bildmaterial grundsätzlich *auf beliebige Weise* mit ihren Stimmen vertonen

zu können, mehrfach explizit und gewinnen darin zusätzliche Möglichkeiten für komische Verwicklungen.

Eine Form der indirekten Autoreflexion findet sich bei der Figur LaForge, der das sprachliche Markierungsverfahren durch extreme Übertreibung ad absurdum führt. Sein Dialogtext besteht fast ausschließlich aus ständiger Wiederholung und Variation der Fragen »oder wie, oder watt, was hast du gesagt, und wie oder warum und wo, weshalb und wieso überhaupt...« So kommt ein Wiederholungseffekt zustande, der auf enervierende Weise den artifiziellen Charakter der sprachlichen Markierung herausstellt.

Ein kunstvolleres Verfahren verdeutlicht Data, dessen Sprachchip in *SiW* defekt ist. Er *wechselt* immerzu seine sprachlichen Marker. Manchmal verständigt er sich mit grobem bairischem Dialekt, manchmal in einem gewählten Deutsch mit niederländischem Akzent, und auch mehrere hochdeutsche Stimmen sowie das *SiW*-obligate Siegerländisch stehen ihm zur Verfügung. In *Das fehlende Fragment* springt er elegant vom Siegerländischen ins Niederländisch-Deutsche mit der Bemerkung: »Eine kleine Sprachänderung meinerseits sollte Sie nicht irritieren.« Am Ende von *Der Remulaner* lässt sich Data von LaForge dessen endloses »Oder wie, oder watt, und warum überhaupt...«-Mantra beibringen, er *okkupiert* also gezielt die sprachlichen Marker einer anderen Figur.

Auf eindrücklichste Weise führt eine Szene in *Planet der Klone* die prinzipielle Willkürlichkeit der sprachlichen Markierung vor Augen. Picard »telefoniert« über den großen Bildschirm auf der Brücke mit einer Person namens Karl Squell. Unvermittelt kommt Picard auf die Kunst des Stimmen-Imitierens zu sprechen und wechselt noch im gleichen Satz zuerst in den Sprachduktus von Riker, kurz darauf in den von Daniel. Karl Squell antwortet ihm, dass er mit dieser Fähigkeit auch dienen könne und schließt seinen Satz mit einer Gewaltandrohung, die exakt der Sprechweise von Picard entspricht. Dieser nickt daraufhin anerkennend. Riker hingegen zeigt sich unbeeindruckt und brummelt vor sich hin, dass Stimmenimitation nichts Besonderes sei. Er beendet seinen Satz mit »oder wie, oder watt, oder wer?«, wie es LaForges Sprachcode entspricht. Sprachliche Markierungen werden also zum direkten Gegenstand einer autoreflexiven Parodie.

In der autoreflexiven Spielerei entwickeln die *SiW*-Produzenten eine Form des parodistischen Humors, der weniger auf das konkrete Bildmaterial, sondern vielmehr auf die medialen Konstruktionsprinzipien des narrativen Films abhebt, in diesem Fall das konventionelle Mittel der Assoziation eines spezifischen Sprachcodes mit einer Figur.

Pragmatische Analyse

In welchem Verhältnis stehen die *SiW*-Dialoge zu den Dialogen der Originalserie und zum Serienkosmos *TNG*? Bereits eine oberflächliche Sichtung von *TNG* zeigt, dass sich die Serie weniger einem politischen oder wissenschaftlichen Einzeldiskurs verpflichtet fühlt, sondern eher einer diffusen »Grundeinstellung«, die geprägt ist von ethischen Idealen und dem Glauben an das Gute im Menschen, einem allgemein humanistischen Ethos also (Fritsch, Lindwedel, Schärfl 154–155; Merzbach 95).

Im Mittelpunkt von *TNG* steht das menschliche (respektive außerirdische) Individuum. Der Mensch wird als souveränes Subjekt aufgefasst, das Entscheidungen trifft und den Lauf der Ereignisse bestimmt. Auf individuelle Freiheit wird ausdrücklich Wert gelegt. Zwischen Einzelpersonen wie zwischen Kulturen gilt das Toleranzgebot. Aus Effizienzgründen ist die Crew streng hierarchisch strukturiert (Merzbach 183). Besatzungsinterne Konflikte können durch offene Verständigung ausgeräumt werden, da sich die Figuren mit Achtung und Toleranz begegnen. Machtmissbrauch durch hochrangige Personen ist selten. Obgleich die Enterprise mit erstaunlichen technischen Spielereien ausgestattet ist, wird die Technik niemals als Selbstzweck vorgestellt, sondern bedarf der menschlichen Führung. In diesem Sinne präsentiert *TNG* keine Science Fiction im Wortsinne, denn trotz der naturwissenschaftlichen Sorgfalt, der sich die Drehbuchautoren durchaus verpflichtet fühlen, steht die Technik nicht im Mittelpunkt. Vielmehr handelt es sich um eine technikphilosophische Utopie, in der die Technologie als rechtmäßiges Werkzeug des menschlichen Subjekts fungiert und sich ihre ethische Wertigkeit vorrangig am Benutzer bemisst.

Die Parodie präsentiert einen radikalen Gegenentwurf. Bei *SiW* zählt das menschliche Individuum nichts. Die Dialoge sind von Menschenverachtung gekennzeichnet. Zumeist streben die Figuren keinen kommunikativen Austausch an, sondern beschimpfen sich oder drohen einander Gewalt an. Auch von interkultureller Toleranz kann keine Rede sein: In *Nocheinmal Daniel* echauffiert sich Data darüber, dass man es immer mit »so extrem hässlichen Viechern« (d.h. außerirdischen Völkern) zu tun habe, und auch Picard tendiert dazu, Außerirdische als »Kotzfresse« anzureden. Die hierarchische Organisation der Enterprise-Besatzung resultiert im Chaos. Rikers Frustration über seine untergeordnete Stellung führt zu ständigen Problemen. Weiterhin ergeben sich widersinnige Dialoge, da die Figuren einander nach Dienstgrad anreden, jedoch gegenläufige Sprechakte vollziehen, etwa wenn Data den Captain beschimpft: »Schau' dir das jetzt da mal an du Sau, Sir« (*Illusion oder Wirklichkeit*).

Die Technologie ist bei *SiW* sowohl Mysterium als auch Quelle von Verwirrung. Bordingenieur LaForge erscheint als konfuser Sklave seiner Maschinen. Die Mannschaft demonstriert wiederholt ihren technischen Unverstand, etwa wenn sie in *Darmok* auf den Gedanken verfällt, vom Raumschiff aus eine Strickleiter zum Planeten herab zu lassen.

Von zentraler Bedeutung ist, dass die *SiW*-Produzenten nicht allein ein parodistisches Spiegelbild des TNG-Ethos präsentieren, sondern *identisches* Bildmaterials zur Konstruktion einer *ethisch gegensätzlichen* Welt heranziehen. Hierin ist der Humor von *SiW* nicht nur parodistisch, sondern dekonstruktiv. Gerade dadurch, dass *SiW* die Willkürlichkeit der filmisch konstruierten Sinnoberfläche aufzeigt, ermöglicht es die Parodie, eine kritische Distanz zu den im Original präsentierten Konstellationen einzunehmen.

Ausgehend von der Annahme, dass *SiW* als Erzeugnis des TNG-Fandoms keineswegs auf eine Demontage des Originals abzielt, wie ist diese kritische Distanz zu werten? Die oben umrissenen Profanierungstechniken geben hier einen entscheidenden Hinweis. Jenkins hat betont, dass eine zentrale Funktion der Fandom-Kreativität darin liegt, eine Verknüpfung zwischen den Medieninhalten und der eigenen Lebenswelt herzustellen: »Only by integrating media content back into their everyday lives, only by close engagement with its me-

aning and materials, can fans fully consume the fiction and make it an active resource« (62). Ein solcher Transferprozess läuft naturgemäß spannungsreich ab und hat im Falle von fantastischen Inhalten im Sinne von *TNG* wohl verstärkt mit der nicht schließbaren Lücke zwischen Serienkosmos und Alltag zu kämpfen. Die metafiktionale Topikalisierung eben dieser Kluft kann als eine naheliegende Strategie eingestuft werden. In diesem Zusammenhang erschließt sich auch die regionale Spezifität der Parodie, denn zum einen wird hierdurch der Kontrast zwischen Medieninhalt und Alltag behandelt, zum anderen verweist sie direkt auf eine spezifische Gemeinschaft von Fans innerhalb eines Kultur- und Sprachraums. Nach Dwight Macdonald fußt jede gute Parodie auf einer »peculiar combination of sophistication and provinciality, [...] the latter because the audience must be homogeneous enough to get the point« (zitiert nach Hutcheon 27). Eine kritische Haltung zur Originalserie ist hierbei unter Fans nicht ungewöhnlich. Laut Jenkins widersprechen sich wertschätzende und kritische Haltung keineswegs: »[P]aradoxically, the closeness the fans feel toward narratives and characters motivates their extensive reworking and reprobation of those materials« (66). Der spezifische Humor der Fundub ermöglicht hierbei eine Form der Kritik, die zugleich äußerst präzise wie spielerisch verfährt und damit einen Gegenpol zu einer Ideologiekritik »von außen« zu bieten vermag, die immer Gefahr läuft, die Fans in ihrer Affektion für die Serie nicht ernst zu nehmen und ihnen den Status des kritischen Subjekts abzusprechen.

Konstruktion von Handlungsverläufen

Formale Analyse

Die Handlungen der Ausgangsepisoden wurden weitgehend ignoriert und durch neue narrative Strukturen ersetzt. Dabei gingen die Produzenten weder nach einem vorgefassten Plan noch zwingend nach Maßgaben einer sinnvollen Verknüpfung von Ereignissen vor:

Wir haben uns bewusst immer nur 4–5 Minuten der jeweiligen Folge im Voraus angesehen, damit man in etwa wusste wie es weiterging. Mehr als 5 Minuten fertige Szenen hat man auch eigentlich nie geschafft. [...] Wir haben uns das [sic] was wir gemacht haben am Ende der Sitzung angesehen. Manchmal auch die Folge von Anfang an. Man sollte sich nicht zu spät in der Folge festlegen um welchen sinnlosen Unsinn es gehen soll, dann ergibt sich der rote Faden von selbst. (Satre).

Wie der Titel der Serie bereits nahe legt, lässt sich das dabei entstehende Erzeugnis als radikale Sinnentleerung des verwendeten Filmmaterials auffassen. Jedoch handelt es sich bei dem Endprodukt keineswegs um ein sinnleeres Erzeugnis, vielmehr wird ein subversiver Widersinn etabliert. Dies lässt sich anhand eines Spannungsverhältnisses zwischen *sichtbaren* und *unsichtbaren* Ereignissen aufzeigen.

In *Das fehlende Fragment* etwa wird anhand des Bildmaterials eine Handlung konstruiert, deren zentrales Ereignis – ein Mofarennen zwischen den Vertretern verschiedener Weltraumvölker – gänzlich unsichtbar bleibt. Selbst ein Zuschauer mit geringer Genrekenntnis wird von Anfang an vermuten, dass in der gesamten Folge kein Mofa zu sehen sein wird, da Mofas nicht der Erzählwelt von *TNG* entsprechen. Nichtsdestotrotz gelingt es den Produzenten glaubhaft, das Mofarennen als den Höhepunkt der Episode zu suggerieren. Dies erfolgt mithilfe diverser narrativer Techniken, die ausschließlich über den Dialog zur Anwendung kommen. Erstmals wird das Rennen zu Beginn der Episode von Picards Vater erwähnt, der es sogleich durch einen hohen Wetteinsatz mit großer Bedeutung auflädt. Dies wird verstärkt, da der Vater kurz darauf stirbt und seinem Sohn auf dem Totenbett zuraunt: »Du musst das Rennen gewinnen!« Nachdem Picard einen Identitätskonflikt durchläuft und sich schließlich zur Teilnahme entschieden hat, dreht sich der Rest der Episode um die strapaziösen Vorbereitungen für das Rennen. Hierin zitiert *SiW* etliche Klischees der Filmnarration, die gekonnt auf die Bilder montiert werden und sämtliche Bedeutungslinien der Narration auf das zentrale Ereignis hin ausrichten. Dieses findet schließlich statt, Picard wird zum Sieger gekürt – allein, das Rennen bleibt für uns unsichtbar, es findet *off-screen* statt. Dieses Verfahren des narrativen Einschubs eines neuen Ereignisses, wie es sich bei *SiW* häufig in Mikro- und Makrostruktur findet, soll als *Off-Screen-Fuge* bezeichnet werden.

Als Parodie zeichnet sich *SiW* gerade dadurch aus, dass die neue Handlung zwar mit den gegebenen optischen Zeichen spielt, ihnen aber gleichzeitig zuwiderläuft. Wäre die Handlung passgenau auf die Bilder montiert, bliebe der parodistische Effekt aus, den gerade die Brüche zwischen Bild- und Tonebene kreieren. Außerdem lässt sich wiederum ein autoreflexives Moment ausmachen, das auf die Konstruktionsprinzipien des Mediums abzielt. Qua Dialogtext werden gezielt Ereignisse generiert, die eine parodistische Distanz zu den Bildern einnehmen oder sich sogar soweit von ihnen entfernen, dass erstere keine sichtbare Komponente mehr aufweisen. Dadurch werden die Willkürlichkeit und artifizielle Natur derjenigen Verfahren deutlich, welche die Narrativität im Medium Film erst gewährleisten.

Pragmatische Analyse

Die *SiW*-Produzenten behalten zumeist die Titel der *TNG*-Episoden bei. So gibt es etwa sowohl eine *TNG*-Episode wie auch eine *SiW*-Folge mit dem Namen *Versuchskaninchen*, die beide in engem intertextuellen Verhältnis stehen. Die Originalepisode erzählt ein an persönlichen Konflikten reiches Kammerspiel, das sich teils in einer Zelle abspielt, in der sich der entführte Picard mit außerirdischen Mitgefangenen konfrontiert sieht. Zum anderen spielt sie an Bord der *Enterprise*, wo Picard einstweilen durch einen Doppelgänger ersetzt wurde, der die Crew durch seinen unverantwortlichen Führungsstil zur Meuterei veranlasst. Am Ende entpuppt sich alles als ein Experiment mysteriöser Aliens, die das Konfliktverhalten von Captain und Besatzung testen wollen.

In der *SiW*-Fassung erfahren die zentralen Handlungselemente eine proportionale Verschiebung. Aus dem sozialwissenschaftlichen Experiment wird eine Testvorrichtung für Himbeerbonbons, die Alien-Wissenschaftler treten als »Die Heinzelmänner« (namentlich: Heinz, Heinz und Heinz) auf, wodurch das Experiment wie auch die Aliens ihren bedrohlichen Charakter verlieren. Ähnlich verhält es sich mit dem Doppelgänger-Captain: Er manövriert das Raumschiff nicht in die Nähe eines zerstörerischen Pulsars, sondern zur nächsten

Weltraumkneipe. Abgesehen von diesen Verschiebungen bleibt die grobmaschige Handlungsstruktur erhalten.

Abweichungen zeigen sich in den Details. Eine bedeutungsökonomische Verschiebung einiger nebensächlicher Aspekte der Handlung ist zu nennen. Der Nahrungsspender nimmt in der Originalfolge *Versuchskaninchen* keine prominente Rolle ein und dient vornehmlich als zusätzlicher Konfliktherd. In der *SiW*-Version wird er zum zentralen Element, denn er liefert die Himbeerbonbons, die im Mittelpunkt des Experiments stehen. Ähnlich verhält es sich mit dem »Saufen«. Das Bildmaterial liefert etliche Szenen, das die Figuren beim Getränkekonsum zeigt: die Offiziere am Pokertisch, die Mannschaft im Schiffskasino, das Rendezvous von Picard und Crusher sowie die konspirative Sitzung der Meuterer. Bei *SiW* wird dieses Detail derart aufgeladen, dass sich die Dialoge der Szenen und die Handlung der gesamten Episode ums »Saufen« drehen.

Auffällig ist, dass die *SiW*-Produzenten bevorzugt solche Details einer bedeutungsökonomischen Aufwertung unterziehen, die mit genussvoller Konsumtion zu tun haben (Bonbons, alkoholische Getränke, in anderen Episoden: Rauschdrogen). Eine Erklärung hierfür liefert die Tendenz von *TNG*, eine saubere, geordnete und affektarme Oberfläche zu präsentieren, wodurch sämtliche Akte der Leidenschaft, des Genusses und der Körperlichkeit ausgeklammert oder an den Rand gestellt werden. In *SiW* werden solche abgedrängten Topoi vom Rande her aufgegriffen und ins Zentrum gerückt. Ähnliches gilt auch für die Thematisierung des Fehlens sanitärer Anlagen auf der Enterprise in *Planet der Klone*, die eine erzählweltliche Leerstelle der Originalserie schlagartig sichtbar macht, genau wie *Versuchskaninchen* dem Zuschauer erstmals verdeutlichen mag, wie häufig alkoholische Getränke tatsächlich in der Originalserie konsumiert werden, ohne dass dies im Dialog thematisiert würde.

Diese Verfahren setzen klassische Fandom-Praktiken mit ironischer Wendung fort. Die genaue Beobachtung von Figuren und Handlungsverläufen auf der Mikro-Ebene gehört zum konzentrierten »re-reading«, dem viele Fans aktiv nachgehen (Jenkins 72), genau wie die Suche nach Nebensächlichkeiten, die als potenzielle Indikatoren verborgener Bedeutungen in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit gerückt werden und damit eine bedeutungsökonomische Aufwertung

erfahren (Jenkins 79). Auch ist die Spekulation darüber, was sich schlüssigerweise außerhalb der gezeigten Handlung (also *off-screen*) ereignen mag, ein wiederkehrender Topos von Fandiskussionen (Jenkins 101–103). Jenkins argumentiert, dass »repeat viewers play with the rough spots of the text – its narrative gaps, its excess details, its loose ends and contradictions – in order to find openings for the fans' elaborations of its world and speculations about characters« (74).

Fazit und Ausblick

Die Anlage eines erweiterten Parodiebegriffs im Sinne von Hutcheon kann einen wesentlichen Beitrag zum Verständnis der Fundub in ihrer spezifischen Doppelstruktur leisten. Auf formaler Ebene lässt sich eine Kontrastierung (Antiphrasis) des Ausgangsstoffs nachweisen, der zugleich auf pragmatischer Ebene einer Evaluierung unterzogen wird (Hutcheon 54). Da die Fundub den Ausgangsstoff in Form des originalen Bildmaterials auf unmittelbare Weise in die Parodie einbindet, ergibt sich die Möglichkeit einer besonders direkten Abarbeitung am Material. Durch die formal bedingte Amalgamierung von Original und Parodie in der Fundub ergeben sich neue Lesarten der Bildspur. Dadurch wird ein anschaulicher Aufweis darüber erbracht, wie willkürlich die Ausdeutung optischer und akustischer Signale im Ursprungsmaterial – genau wie generell im filmischen Medium – tatsächlich verläuft. Die Ursprungsserie *TNG* erweist sich darin nicht nur als das artifizielle Produkt, welches jede Fiktion bekanntlich ist, sondern offenbart darüber hinaus empfindliche Einblicke in ihre diskursive Bauweise. Dies ermöglicht dem Fan eine kritische Distanz zu *TNG* einzunehmen, ohne dabei seinen Status als Fan aufgeben zu müssen. Der Genuss an *TNG* wird dabei nicht zwingend vermindert, sondern möglicherweise noch verstärkt, da der Zuschauer nun über ein erweitertes Repertoire an Verständnis- und Referenzmöglichkeiten verfügt (Hutcheon 94), die zudem humoristisch rückgebunden sind.

In diesem Sinne lässt sich *SiW* auch als eine Ideologiekritik des *TNG*-Kosmos lesen, die sich nicht in inhaltlichen Positionen verfängt. Denn wer wollte schon ernsthaft die philanthropische Toleranzbotschaft, wie sie *TNG* vermitteln möchte, auf inhaltlicher Ebene anfechten? Das Problem liegt, wie so häufig, im Ununterscheidbarkeitsbereich zwischen Inhalt und Form, namentlich im *Gestus*, mit dem sich *TNG* in Szene setzt. An genau diesem Punkt setzt *SiW* an und leistet eine kritische Weiterverarbeitung der Bilder.

Der Umstand, dass sich die parodistische Praxis so nahtlos in den Bereich der Fankreativität eingliedern lässt, mag in einer engen strukturellen Verwandtschaft beider Phänomene begründet sein. Beide sind vom gleichen Spannungsfeld gekennzeichnet: Während die Parodie auf dem paradoxen Unternehmen beruht, das Hutcheon als »inscribing continuity while permitting critical distance« (20) beschreibt, ereignen sich Fanpraktiken analog dazu in einem »liminal movement between a relationship of intense proximity and one of more ironic distance« (Jenkins 73). In diesem Sinne hat die vorliegende Studie ein interessantes Nebenresultat abgeworfen: Es hat sich gezeigt, wie bedeutsam Strategien der Parodie und des Humors für die Kreativität innerhalb von Fandoms sein können – ein Aspekt, der bislang in der Fanforschung mit ihrem Fokus auf stärker kontinuierlichen Praktiken zu kurz gekommen sein mag.

Sicherlich lassen sich etliche Vorwürfe an *SiW* formulieren. Ohne Zweifel präsentiert sich die Serie als genauso gewaltverherrlichend, sexistisch und menschenverachtend wie ermüdend und langweilig. Darauf ist zu antworten, dass es den *SiW*-Produzenten immerhin gelingt, die Menschenverachtung, den Sexismus, die latente Gewalt und auch die Dämlichkeit aus dem originalen Bildmaterial der Serie *TNG* herauszudestillieren. Es lässt sich nicht rundheraus zurückweisen, dass sie dort bereits in der einen oder anderen Form vorhanden waren. Jean-Luc Picard stellt auch im Original eine »fiese Fresse« zur Schau.

Literatur

- Bailey, J. Michael. *The Man Who Would Be Queen: The Science of Gender-Bending and Transsexualism*. Washington: Joseph Henry Press, 2003.
- Becker, Gregor. *Star Trek und Philosophie: Die edleren Seiten unseres Wesens: Philosophische Aspekte einer Kultserie*. Marburg: Tectum, 2000.
- Cuntz-Leng, Vera. Vidding. www.filmlexikon.uni-kiel.de (17. Mär. 2014).
- Fritsch, Matthias, Martin Lindwedel und Thomas Schärtl. *Wo nie zuvor ein Mensch gewesen ist: Science-Fiction-Filme: Angewandte Philosophie und Theologie*, Regensburg: Pustet, 2003.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. Urbana: University of Illinois Press, 2001.
- Gehring, Wes D. *Parody as Film Genre: »Never Give a Saga an Even Break«*. Westport: Greenwood, 1999.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992.
- Merzbach, Sven. Voortrekking Utopia: Geistesgeschichtliche Bezüge, Sozio-kulturelle Phänomene, Pädagogische Aspekte der Fernsehserie STAR TREK. Diss. Universität Hamburg, 2005.
- Weidhase, Helmut. Parodie. *Metzler Literatur Lexikon: Begriffe und Definitionen*. Eds. Günther und Irmgard Schweikle, 342–343. Stuttgart: Metzler, 1990.
- Rauscher, Andreas. *Das Phänomen Star Trek: Virtuelle Räume und metaphorische Weiten*. Mainz: Ventil, 2003.
- Satre. Ein Blick hinter die Kulissen. www.satre-synchron.de (17. Mär. 2014).
- Wenzel, Sebastian. Sinnlos im Weltraum, 12. Jan. 2003. www.satre-synchron.de (17. Mär. 2014).