



universität
wien

DIPLOMARBEIT

„Acting Fans:
Die Aktivitäten deutschsprachiger *The Lord of the Rings*-
Fans“

Verfasserin

Gudrun Marquardt

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

PD Mag. Dr. Claus Tieber

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich erkläre ehrenwörtlich, dass

- ich die Diplomarbeit selbständig verfasst habe, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.
- ich dieses Diplomarbeitsthema bisher weder im In- noch im Ausland in irgendeiner Form (einem/einer Beurteiler/in zu Begutachtung) als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.
- diese Arbeit mit der vom Begutachter beurteilten Arbeit übereinstimmt.
- ich mich bemüht habe, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit einzuholen. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Wien, Mai 2014

Gudrun Marquardt

ՀՏԽԶԳՐԱԽԻՐԸ Գ.

One ring to rule them all

Inhalt

1.	Einleitung	10
2.	Fantum	13
2.1.	Was ist ein Fan?	13
2.2.	Interaktivität und Partizipation	17
2.1.1.	Partizipative Kultur	17
2.1.2.	Kollektive Intelligenz	19
2.1.3.	Schöne neue Welt – Fangemeinden im Internet	21
2.2.	Produktionsfirmen und Fans – eine Hassliebe	23
2.2.1.	Transmediales Storytelling	25
2.3.	Vom Blogger zum Cosplayer – Formen des Fans	28
2.3.1.	Fan-Sites	29
2.3.2.	Internet-Foren	30
2.3.3.	Fanfiction	31
2.3.3.1.	Slash-Fiction	33
2.3.4.	Sammler und Bastler	34
2.3.5.	Cosplay	37
2.3.6.	Conventions	40
3.	<i>The Lord of the Rings</i>-Fans – Versuch eines Überblicks	42
3.1.	Exkurs: Warum <i>The Lord of the Rings</i> ? Eine kurze Geschichte der Fantasy	42
3.2.	Fanaktivitäten im deutschsprachigen Raum	51
3.2.1.	Fan-Sites	52
3.2.2.	Fan-Foren	56
3.2.3.	Fanfiction	60
3.2.3.1.	Slash Fiction	64
3.2.4.	Sammler und Bastler	64
3.2.5.	Cosplay	70
3.2.6.	Conventions	72
3.3.	Exkurs in die USA: Gary Appenzeller	75

4.	Fans werden zu Schauspielern – Die RING-STARS	77
4.1.	Entstehung der Gruppe	77
4.2.	Die Darbietungen auf der RingCon	77
4.3.	Shows bei den FANTASYDAYS	79
4.4.	„Großes Kino“ – <i>Cysalion</i>	81
4.5.	Genauere Betrachtung von <i>The Unleashed Tales</i>	83
5.	Conclusio – Fanaktivitäten unlimited?	94
6.	Bibliografie	102
6.1.	Literatur	102
6.2.	Videomaterial	102
6.3.	Internetquellen	102
	6.3.1. Websites mit Bezug auf <i>The Lord of the Rings</i>	107
6.4.	Abbildungen	109
7.	Anhang	113
	Abstract deutsch	113
	Abstract englisch	114
	Lebenslauf	115

Danke

Mein Dank geht an PD Mag. Dr. Claus Tieber für die geduldige, humorvolle, abendelange Betreuung dieser „neverending story“, sowie an die ganze Gruppe der Tieberdiplomanden und ihre Motivationsrunden.

Ein weiteres, großes Danke an Birgit Burin für die vielen Videoabende, vor allem den einen, an dem sie mir die RING-STARS vorgespielt hat, und für die 2 Jahre, die ich mir die DVD dann ausleihen durfte.

Vielen Dank an meine lieben Arbeitskolleginnen, Rumiana Maier, die mit ihrer charmanten bulgarischen Direktheit meine Unschlüssigkeit in Tatendrang verwandelt hat, und Silvia Rieschl, die mit den Argusaugen einer Grafikerin über das Layout gewacht hat.

Mein größter Dank geht an meine Familie, meine Mutter Heidemarie Marquardt für ihre immerwährende Liebe und Unterstützung auch in schweren Zeiten, meine Tante Jutta und Onkel Herbert Judex für ihr Vorbild und ihren Glauben an mich. Und an Marius Eder, für nächtelanges Lesen und Korrigieren, Mit- und Querdenken, Diskutieren und Beitragen, Motivieren und Aufpäppeln.

Und nicht zuletzt geht mein Dank an all die *LotR*-Fans da draußen, die aus ihrer Leidenschaft mehr gemacht haben, als ich mir je vorstellen konnte, und die mich immer wieder überraschten.

1. Einleitung

2001 schlug *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* in der Welt der Fantasy-Fans auf. Dort hinterließ der Film bekanntermaßen großen Eindruck. Schon vor der ersten Vorführung des als nicht verfilmbar geltenden Stoffes wurden die Bücher entweder neu gekauft oder aus den Bücherregalen der Eltern hervorgekramt, um nicht unvorbereitet in den Kinosaal zu kommen. Auch wenn sich in der Folge die Geister scheiden sollten, wie sehr die Filme ins Universum von J.R.R. Tolkien hinein passen – viele teils aus filmischen Gründen notwendige Abwandlungen der Geschichte und Auslassungen ganzer Handlungsstränge führten zur „Lagerbildung“ in die Film- und die Literaturfans – so weckten die Filme die Kreativität der Fans in enormem Ausmaß. Aus bloßen Rezipienten wurden Autoren von Fanfiction, Kostümbildner für Cosplay, Veranstalter von Conventions und, nicht zuletzt, Schauspieler, Regisseure und Theatermacher.

Mit der letzten Gruppe von Fans beschäftigt sich diese Arbeit etwas genauer. Fans, die so sehr in ihre geliebte Fantasiewelt eintauchen wollen, dass sie sie für sich selbst zum Leben erwecken. Die zentralen Fragen, die diese Arbeit behandelt lauten: Wie gehen die deutschsprachigen Fans mit ihrem Fanobjekt um? Wie verleihen sie ihrer Leidenschaft für *The Lord of the Rings* Ausdruck? Wie weit darf dabei Kreativität und Selbstverwirklichung gehen, um in der Fangemeinde anerkannt zu werden?

Das Internet eröffnet hier neue Möglichkeiten, derer die Rezeptionsforschung erst beginnt sich zu bedienen. Weiters vereinfacht es auch die Distribution von Fan-Kunst jeder Art. Diese Arbeit stützt sich daher in der Informationsgewinnung weitgehend auf das Medium Internet und nutzt seine Möglichkeiten sowohl für Informationsgewinn als auch teilweise für Rezeption relevanter Werke. Es gibt einige sehenswerte Gruppierungen, die hier natürlich nicht alle behandelt werden können. Darum beschränkt sich die Beobachtung auf ein deutsches Projekt: die Formation RING-STARS, die in jahrelanger Entwicklung vom Spaß-Projekt zu einer ernst zu nehmenden Theater- beziehungsweise Musicaltruppe gewachsen ist. Es sei hier festgestellt, dass jegliche geschlechterspezifische Unterscheidung nicht gewollt ist, und dass die (dem Lesefluss dienlichere) männliche Form sehr wohl für beide Geschlechter gilt (außer, wenn explizit auf Unterschiede zwischen Männern und Frauen hingewiesen wird).

Zuerst gilt es jedoch, Fans allgemein genauer zu betrachten. Dieser Aufgabe widmet sich Kapitel 2. Hier wird zunächst versucht, die Frage zu klären, was einen Fan ausmacht. Dabei werden möglichst viele Aspekte des Fan-Seins beleuchtet, die Verortung in der Gesellschaft genauso wie die Unterteilung in verschiedene Intensitäts-Grade. Langsam arbeitet sich das Kapitel vor zu den aktiv teilnehmenden Fans, die miteinander interagieren und sich das Fanobjekt kreativ zu eigen machen. Ein kurzer Ausflug in die Welt der Intermedialität dieser partizipativen Kultur offenbart Schwierigkeiten, die auf aktive Fans zukommen können, genauso wie neue Synergien zwischen Produzenten und Konsumenten, die (oft von ersteren so gewollt) das Fanobjekt in neue Bahnen lenken. Schließlich werden die einzelnen Erscheinungs- und Präsentationsformen der aktiven Fans aufgezeigt, von der „bloßen“ Fan-Site über Sammler und Bastler bis hin zu Cosplayern.

Kapitel 3 beschäftigt sich in derselben Weise mit den Fans von *The Lord of the Rings* im Speziellen. Hierbei soll zuerst ein Exkurs in die Geschichte des Fantasy-Genres verdeutlichen, warum es gerade Peter Jacksons Filmtrilogie war, die eine derartige Reaktion bei den Fans hervorgerufen hat. Eine historische Betrachtung der Entwicklung des Genres zeigt, dass Integration verschiedenster Medien in das Storytelling zu einem sehr frühen Zeitpunkt in der Produktion von Fantasy-Machern sehr gern genutzt wurde, und auch ausschlaggebend für die Größe der Fangemeinde sein kann – was es im Fall von *The Lord of the Rings* auch war. Nach diesem Ausflug in die Geschichte wendet sich das Kapitel der deutsch-sprachigen Fangemeinde von *The Lord of the Rings* zu und behandelt deren Aktivitäten und Auftritte im Internet. Ein weiterer kleiner Exkurs führt schließlich in die USA zu der Homepage von Gary Appenzeller, der sich die Mühe gemacht hat, sämtliche Unterschiede zwischen den Büchern und den Filmen akribisch auszuarbeiten, was hier, trotz dem Schwerpunkt „deutschsprachige Fan-Landschaft“, nicht unerwähnt bleiben soll.

Kapitel 4 wendet sich dem oben schon genannten Schauspielprojekt RING-STARs zu. Anhand zweier Shows, nachzusehen auf der Promotion-DVD *RING-STARs Legacy. The Musicals* wird die Herangehensweise der Fantruppe an unterschiedliche Stoffe betrachtet. Die erste (wesentlich kürzere) Show widmet sich einem „Was-wäre-wenn“-Thema, während die zweite (längere) Show das ursprüngliche Sujet von *The Lord of the Rings* als Inspirationsquelle nutzt. Neben der Entstehungsgeschichte sollen auch Intentionen, Themen und vor allem Tabus herausgearbeitet werden, welche in der Verarbeitung von Tolkiens und Jacksons Welt aufgetreten sind. Das Projekt versucht, Peter Jacksons Vision in musikalischen Darbietungen zu parodieren

und dennoch die Affinität zum Thema deutlich darzustellen. Es wird genau betrachtet, welche Charaktere und Elemente parodierenswert sind, vielleicht sogar lächerlich gemacht werden, und welche Teile mit Respekt wiedergegeben werden, ohne an der ursprünglichen Kraft der Geschichte zu rütteln.

In Kapitel 5 werden die Beobachtungen aus den Kapiteln 3 und 4 einander gegenübergestellt und so Schlüsse gezogen, wie weit die Verfremdung des Fanobjekts gehen darf beziehungsweise welche Aspekte aus Tolkiens und/oder Jacksons Vision für die Fans sakrosankt und damit unantastbar sind. Hierbei ist jedoch immer darauf zu achten, dass es sich um sehr unterschiedliche Beobachtungsfelder handelt, da Fanfiction beispielsweise anderen Regeln unterliegt als Cosplay.

Mit seinen Filmen hat Peter Jackson eine Welt wieder aufleben lassen, die schon in den Klassikern der Fantasy-Literatur zu verstauben schien. Dieses neue Leben offenbart sich in den Aktivitäten der Fans, die so vielfältig und innovativ sind, dass es noch viel zu entdecken gibt. Diese Arbeit ist ein kleiner Ausschnitt aus einem beinahe unendlichen Universum an Kreativität, Leidenschaft und Zielstrebigkeit.

2. Fantum

2.1. Was ist ein Fan?

Sucht man im Duden nach der Begriffsdefinition für „Fan“, so findet man folgendes:

„**Fan** [fɛn], der; -s, -s [engl. fan, gek. aus: fanatic = Fanatiker; fanatisch < lat. fanaticus, ↑ fanatisch]: *begeisterter Anhänger, begeisterte Anhängerin von jmdem., etw.: die –s stürmten auf den Fußballplatz.*“¹

Diese Definition ist sehr allgemein gehalten und wirft Fragen auf. Ist man Fan einer Serie, weil man jede Folge im Fernsehen sieht? Oder ist man erst dann ein Fan, wenn man die Staffeln auf DVD zu Hause hat? Ist man Fan von *The Lord of the Rings*, weil man alle drei Teile im Kino gesehen hat? Oder ist man erst dann ein Fan, wenn man die DVDs der *Extended Edition* in der Sammlerausgabe im Regal stehen hat, die Dialoge mitsprechen kann, die Bücher gelesen hat und ein Hobbit-Kostüm im Kasten hängt?

Folgt man der Empfehlung der Duden-Redaktion und liest weiter nach unter „fanatisch“, so entdeckt man dies:

„**fa|na|tisch** <Adj.> [(frz. fanatique <) lat. fanaticus, eigtl. = von der Gottheit ergriffen u. in rasende Begeisterung versetzt; zu: fanum = der Gottheit geweihter Ort, Tempel]: *sich leidenschaftlich, mit blindem Eifer [u. rücksichtslos] für etw. einsetzend; von Fanatismus zeugend, erfüllt: ein –er Katholik; –e Anhänger; mit –er Begeisterung; er hat geradezu f. für diese Reform gekämpft.*“²

Dieser Beschreibung nach könnte man nur die allerletzte der oben gestellten Fragen mit „ja“ beantworten. Dennoch darf man annehmen, dass die allgemeingültige Bedeutung von „Fan“ etwas abgeschwächer ist. Man kann wohl behaupten, dass die meisten Menschen „Fan von etwas“ sind. Deshalb würden sie sich jedoch noch lange nicht als „Fanatiker“ bezeichnen.

Joli Jenson, Associate Professor an der Faculty of Communication der University of Tulsa, beschäftigt sich genauer mit der Bedeutung des Wortes. Aus Fachliteratur liest sie heraus, dass die Existenz von Fans eine Folge der Prominenz von Personen sei:

¹ Kunkel-Razum, Kathrin (Hrsg.): Duden: Deutsches Universalwörterbuch. 6., überarbeitete und erweiterte Auflage. Dudenverlag: Mannheim (u.a.), 2007. S. 551.

² Ebd.

„the fan is defined as a *response* to the star system.“³ Dies würde Fans zu rein passiven Produkten eines Systems machen. Ist das wirklich so?

Spinnt man den Gedanken weiter, so werden aus Fans minderwertigere Versionen von „normalen Leuten“, die ihr Leben rund um die Starfantasie aufbauen. So kommt es laut Jenson zur Bildung der Fan-Modelle „obsessed loner“⁴ und „frenzied or hysterical member of a crowd“⁵, also beides Personen, denen ihr „echtes“ Leben aufgrund von fanatischen Emotionen abhandenkommt, und die komplett in ihrer eigenen, um das Fanobjekt herum konstruierten Welt aufgehen. Zweifellos gibt es für beide Modelle genügend Beispiele, aber hat man damit schon die Definition für „Fan“ gefunden? Sind Fans immer außerhalb der Gesellschaft stehende Geächtete?

Diese Frage stellte sich wohl auch Jenson, und kontrastierte Fans mit „Aficionados“ (i.e. Liebhaber „gehobener“ Literatur, Kunst und Musik):

„But what happens if we change the objects of this description from fans to, say, professors? What if we describe the loyalties that scholars feel to academic disciplines rather than to team sports, and attendance at scholarly conferences, rather than [The] Who concerts and soccer matches? What if we describe opera buffs and operas? Antique collectors and auctions? Trout fisherman and angling contests? Gardeners and horticulture shows? Do the assumptions about inadequacy, deviance and danger still apply? I think not.“⁶

Fankultur ist demnach also ein breiter Überbegriff für „Liebhaberei“, das Fanobjekt selbst ist für die Definition nebensächlich. Nichts desto trotz hat sich der Begriff „Fan“ in der Populärkultur manifestiert, weder mit positiver noch negativer Konnotation.

Auch John Fiske vom Department of Communication Arts der University of Wisconsin–Madison vertritt diese Ansicht. Ihm zufolge sind Fans nicht nur passive Konsumenten von Medienprodukten, sondern sind Teile einer eigenen Kultur, der Fankultur:

„Fandom is a common feature of popular culture in industrial societies. It selects from the repertoire of mass-produced and mass-distributed entertainment certain performers, narratives or genres and takes them into the culture of a self-selected fraction of the people. They are then reworked into an intensely pleasurable, intensely signifying popular culture that is both similar

³ Jenson, Joli: Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. In: Lewis, Lisa (Hrsg.): The Adoring Audience. Fan Culture and popular Media. London/New York: Routledge, 2001. S.10.

⁴ Ebd. S. 11

⁵ Ebd.

⁶ Ebd. S. 19.

to, yet significantly different from, the culture of more 'normal' popular audiences."⁷

Diese Kultur sei auch insofern eigenständig, als dass sie nicht unbedingt dem Wertesystem der „gehobenen Kultur“ entspricht und sich auch anderer Medieninhalte bedient: „pop music, romance novels, comics, Hollywood mass-appeal stars“⁸. Diese Auflistung stellt keinen Anspruch an Vollständigkeit und ist beliebig erweiterbar: Fantasy-Filme, Science-Fiction-Romane, Manga, Anime, Splatter-Filme und so fort.

Ist der Fan nun in der Gesellschaft verortet, stellt sich immer noch die Frage, wie Fans in sich eingeteilt werden können. Zweifellos ist der zu Anfang vorgestellte Kinogeher ein Fan von *The Lord of the Rings*, jedoch unterscheidet er sich von dem DVD- und Kostüm-Besitzer, der ebenso ein Fan ist. Nicholas Abercrombie, Professor für Soziologie an der University of Lancaster, und Brian Longhurst, Soziologe an der University of Salford, versuchen, der Fankultur eine Struktur zu geben, um sie von „normalen“ Medienkonsumenten zu unterscheiden. Sie entwickeln hierzu drei Merkmale⁹:

1. „[Fandom] tends to be media-focused and -organized.”

Die Aktivitäten von Fans drehen sich um das Fanobjekt, seien das Stars oder Medieninhalte wie Serien oder Filme. Auch wenn Fans selbst produktiv werden, so ist das Fanobjekt Auslöser und Hintergrund dieser Aktivität (Fanfiction sei als Beispiel genannt).

2. „It is likely that fans are relatively heavy users, especially in relation to their own favourite show or artist.”

Dieses Merkmal lässt sich schwer beweisen, jedoch implizieren die Aktivitäten und das Wissen von Fans, dass Medien in sehr starkem Ausmaß konsumiert werden müssen.

3. „Fans engage in a variety of communal activities.”

Wie auch im Verlauf dieser Arbeit noch gezeigt wird, sind Kommunikation und Interaktion wichtige Teile der Fankultur.

⁷ Fiske, John: The Cultural Economy of Fandom. In: Lewis, Lisa (Hrsg.): The Adoring Audience. Fan Culture and popular Media. London/New York: Routledge, 2001. S. 30.

⁸ Ebd.

⁹ Vgl.: Abercrombie, N. & Longhurst, B.: Audiences. A Sociological Theory of Performance and Imagination. London (u.a.): SAGE Publications, 1998. S. 129f

Um die Fans innerhalb einer Fankultur zu kategorisieren, entwickeln Abercrombie und Longhurst ein dreistufiges Modell, in dem Fans nach Intensität ihrer Anhängerschaft eingeteilt werden. Für diese drei Stufen verwenden sie die Termini „gewöhnlicher Fan“, „Kultist“ und „Enthusiast“¹⁰. Als Einteilungsmerkmale verwenden sie die Art und Dimension des Fanobjekts, Art und Quantität des Medienkonsums und die Art und Struktur der Organisation. Die nachfolgende Tabelle veranschaulicht diese Einteilung:

	Gewöhnlicher Fan	Kultist	Enthusiast
Fanobjekt	Star/Sendung	Spezielle(r) Star/Sendung	Aktivität
Medienkonsum	Häufig	Häufig, aber gezielt	Gezielt
Organisation	Keine	Locker	Straff

11

Gewöhnliche Fans entwickeln eine Vorliebe für Stars oder Sendungen, während sie sehr häufig und ungefiltert Medien konsumieren – beispielsweise jemand, der sich im Laufe seiner Fernsehwoche schon auf den „Lieblingsfilm“ freut. Diese Vorliebe wird nicht in einer Organisation kommuniziert, höchstens im persönlichen Umfeld besprochen.

Kultisten haben explizitere Vorlieben, sie konzentrieren sich auf einen gewissen Star oder ein gewisses Medienprodukt. Der Medienkonsum ist auf dieses Fanobjekt abgestimmt. Auch wenn der Mediengebrauch noch häufig sein kann, so ist der Fokus eindeutig auf das Fanobjekt gelegt. Die Konsumation spezialisiert sich, andere Medieninhalte außerhalb der kultischen Interessen werden vernachlässigt. Hier gilt es aktive und passive Gruppen zu unterscheiden: Passive Kultisten konzentrieren sich ganz auf die Konsumation und werden eventuell zu Sammlern. Aktive Kultisten sind vernetzt, kommunizieren untereinander und tauschen Informationen und Emotionen aus. Sie schreiben, basteln, betätigen sich kreativ, werden also selbst zu Produzenten um ihrer Leidenschaft Ausdruck zu verleihen. Um oben genanntes Beispiel

¹⁰ Ebd. S. 138

Der erste Terminus lautet original „Fan“. Dies erschien mir für diese Arbeit missverständlich, da es zu Verwechslungen mit dem Oberbegriff kommen kann, deshalb erweitere ich ihn hier auf „gewöhnlicher Fan“.

¹¹ Vgl.: Ebd. S. 138

fortzuführen, wäre ein passiver Kultist jemand, der den „Lieblingsfilm“ im DVD-Regal hat und aufgrund des häufigen Ansehens schon teilweise die Dialoge mitsprechen kann. Als aktiver Kultist wäre er eventuell auch noch Mitglied eines Fanclubs und würde Fanfiction für das Clubmagazin verfassen.

Enthusiasten machen ihre Vorliebe zum Projekt. Sie sind aktive Gestalter statt passive Konsumenten. Ihr Mediengebrauch ist demnach wenig und gezielt, meist darauf abgezielt, ihre Aktivität voranzubringen. Die Aktivität braucht außerdem viel Zeit, wodurch wenig übrig bleibt, um sich mit anderen Themen, die nichts mit ihrem Enthusiasmus zu tun haben, zu beschäftigen. Sie erstellen sehr straffe Organisationen, die nötig sind, um die Aktivität erfolgreich zu betreiben. In unserem Beispiel wären dies Autoren von Fanfiction, die die Charaktere, deren Persönlichkeit sie durch häufiges Sehen verinnerlicht haben, neue Abenteuer erleben lassen, diese Abenteuer in Internet-Communities teilen und die Abenteuer anderer Autoren lesen und kommentieren. Ihren „Lieblingsfilm“ sehen sie nur mehr äußerst selten, weil es nicht mehr nötig ist. Sie haben sich weiter entwickelt.¹²

Diese Einteilung erscheint für die vorliegende Arbeit sinnvoll, da sie versucht, Fans aufgrund der Intensität ihrer Aktivitäten zu kategorisieren. Während die gewöhnlichen Fans hier außen vor bleiben, werden Kultisten und Enthusiasten immer wieder eine Rolle spielen. Zum Abschluss der Arbeit wird demnach eine Gruppe von Enthusiasten betrachtet, welche sich, ausgehend von ihrem Kult für Peter Jacksons *The Lord of the Rings*, zu Theater- beziehungsweise Filmproduzenten entwickelt haben.

Der nächste Abschnitt soll zunächst einen tieferen Einblick in die Struktur von Fangemeinden und die Kommunikationsarten und -plattformen ihrer Mitglieder bieten.

2.2. Interaktivität und Partizipation

2.2.1. Partizipative Kultur

Laut Henry Jenkins (Professor für Communication, Journalism und Cinematic Arts an der University of Southern California)¹³ steht der Ausdruck „Partizipative Kultur“ im Gegensatz zu manchen älteren Auffassungen von rein passiver Medienkonsumation. Anstatt Medienproduzenten und -konsumenten als zwei verschiedene, voneinander

¹² Vgl.: Ebd. S. 138f

¹³ <http://henryjenkins.org/aboutmehtml>

unabhängige Rollen in einem System zu betrachten, besteht die Möglichkeit, sie als miteinander interagierende Teilnehmer in diesem System anzusehen, die ein neues, noch nicht völlig aufgeschlüsseltes Regelwerk verwenden. Dieses System ist jedoch nicht völlig integrativ, nicht alle Teilnehmer sind im System gleichberechtigt: Konzerne – sogar einzelne Individuen innerhalb eines Medienkonzerns – üben immer noch größere Macht aus als jeder individuelle Rezipient oder auch die Gesamtheit von Rezipienten. Innerhalb der Rezipienten wiederum gibt es einige, die bessere Möglichkeiten haben in dem System zu (inter-)agieren als andere.¹⁴

Zur Beobachtung dieser (Macht-)Strukturen stehen drei verschiedene Wege der Interaktion zur Verfügung: die Interaktionen der Medienkonsumenten untereinander (Warum, wann, wie und worüber kommunizieren Rezipienten?), der Medienkonsumenten und der konsumierten Medientexte (Was wird aufgenommen und wie wird es verarbeitet, beziehungsweise welche Aktivitäten der Rezipienten haben Auswirkungen auf neue Texte?) und der Medienkonsumenten und Medienproduzenten (Inwieweit wird die Rezeption beeinflusst und inwieweit beeinflussen Rezipienten die Produktion?). Hierbei lassen sich drei Trends analysieren, die laut Jenkins der partizipativen Kultur Ansätze bieten, an denen (und an deren Überschneidungen) sie sich formieren kann:

1. Neue Tools und Technologien ermöglichen es den Konsumenten, Medieninhalte zu archivieren, zu kommentieren, einzuordnen und weiter zu verbreiten. Auch die Zweckentfremdung mancher Medien oder Inhalte dient der partizipativen Kultur als Möglichkeit der Entfaltung.
2. Eine Reihe von Subkulturen unterstützt Do-It-Yourself-Medienproduktionen, dies formt die Art und Weise in der die oben genannten Technologien verwendet werden. Diese Subkulturen formen die Basis der partizipativen Kultur, die „Hardliner“ oder „Freaks“, wie sie manchmal bezeichnet werden. Sie stehen an vorderster Front und beeinflussen die „gemäßigteren Mitläufer“ in ihrer Partizipation.
3. Wirtschaftliche Trends bevorzugen horizontal integrierte Medienkonglomerate, das heißt, sie unterstützen die Verbreitung von Bildern, Ideen und Narrativen über verschiedene Medienkanäle und verlangen aktivere Varianten der

¹⁴ Vgl.: Jenkins, Henry: Convergence Culture: where old and new media collide. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2006. S. 3

Medienkonsumation.¹⁵ Dieser letzte der drei Trends kann als eine logische Folge der ersten beiden angesehen werden, da die Industrie auf die wachsende Aktivität der Fans reagiert und sie in geregelte Bahnen zu lenken versucht. „Der *skill flow* bedingt den *cash flow*.“¹⁶

2.2.2. Kollektive Intelligenz

„Der Wohlstand von Staaten, Regionen, Unternehmen und Individuen hängt von ihrer Fähigkeit ab, im Raum des Wissens zu navigieren. Macht hat derjenige, der am besten mit Wissen umgehen kann, gleichgültig, ob es sich um technisches oder wissenschaftliches Wissen handelt oder um Wissen über Kommunikation oder die „ethische“ Beziehung zum anderen. Je besser es Gruppen von Menschen gelingt, sich als intelligente Kollektive zu formieren, als offene kognitive Subjekte, die Initiativen setzen, sich ihrer Phantasie bedienen und schnell reagieren, desto erfolgreicher werden sie in einer durch Wettbewerb geprägten Umwelt wie der unsrigen sein.“¹⁷

Weil es über jedes beliebige Thema mehr Informationen zu gewinnen gibt, als ein einzelnes Individuum jemals ganz erfassen kann, besteht ein gesteigerter Anreiz innerhalb der Gruppe der Konsumenten, sich über die konsumierten Medieninhalte auszutauschen. Durch diese Unterhaltungen steigern sich die Konsumenten in eine Begeisterung, die die Medienindustrie immer mehr zu schätzen und zu nutzen weiß. Konsumation ist zu einem kollektiven Prozess geworden. Dieser Prozess hat das als Ergebnis, was der französische Cybertheoretiker Pierre Lévy mit dem Term „kollektive Intelligenz“ beschrieben hat. Niemand kann allein alles wissen. Jeder weiß etwas über ein bestimmtes Thema, und es besteht die Möglichkeit, alle Informationen zu bündeln, die Ressourcen zu kombinieren und Fähigkeiten zu teilen. Kollektive Intelligenz kann als eine alternative Quelle für mediale Macht angesehen werden.¹⁸

„Die Durchdringung von Freizeit, Kultur und Arbeit in einer Art subjektivem, sozialem Engagement auf globaler Ebene ist heute zwar den Firmenchefs, den qualifiziertesten leitenden Angestellten, den Freiberuflern, Wissenschaftlern und Künstlern vorbehalten, aber mehr als ein Anzeichen deutet darauf hin, daß [sic!] sich dieses Modell verbreiten und wie durch Kapillarwirkung in alle Schichten der Gesellschaft ‚hinabsteigen‘ wird.“¹⁹

¹⁵ Vgl.: Jenkins, Henry: Interactive Audiences? The “Collective Intelligence” of Media Fans. In: Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2006. S. 135f

¹⁶ Lévy, Pierre: Die kollektive Intelligenz: Für eine Anthropologie des Cyberspace. Mannheim: Bollmann, 1997. S. 18

¹⁷ Ebd.: S. 17

¹⁸ Vgl.: Jenkins, Henry: Convergence Culture. S. 4

¹⁹ Lévy, Pierre: Die kollektive Intelligenz. S.19.

Lévy unterscheidet zwischen geteiltem Wissen (dies bezeichnet Informationen, die allen Mitgliedern einer Gemeinschaft bekannt sind) und kollektiver Intelligenz (Informationen, die allen Mitgliedern einer Gemeinschaft zugänglich sind). Kollektive Intelligenz erweitert die produktive Kapazität einer Gemeinschaft, weil es den Individuen ermöglicht, ihr jeweils limitiertes Wissen zu kombinieren und so innerhalb der Gemeinschaft und auch nach außen hin mit einer größeren Expertise zu agieren.²⁰

In der Welt der Fans findet man jedoch nicht nur kollektive Intelligenz, sondern auch kollektive Emotion:

„When fans talk about meaningful encounters with texts, they are describing what they feel as much as what they think. . . . Fan speculations may, on the surface, seem to be simply a deciphering of the aired material, but increasingly speculation involves fans in the production of new fantasies, broadening the field of meanings that circulate around the primary text.“²¹

Fans bauen mit Hilfe ihrer kollektiven Intelligenz und ihrer kollektiven Emotionen also die verehrte Welt immer weiter aus. Dabei lösen sie alte Zusammenhänge und formen neue. Diese Entwicklung ist sowohl eine Folge als auch ein Merkmal des Informationszeitalters.

Früher, im Zeitalter des Warentausches, waren es noch diese Themen, die teilweise aus ihrem Zusammenhang gerissen und medial neu verarbeitet wurden: körperliche Arbeit wurde immer mehr verfremdet, alte kulturelle Zeichen wurden entwurzelt und als Handelswaren vertrieben, das Publikum zersplitterte in verschiedene demographische Gruppen, Wissen wurde kanalisiert und es gab praktisch keine Verbindung zwischen Medienproduzenten und -konsumenten. Im Informationszeitalter ist so eine De-Kontextualisierung viel zerbrechlicher und vielfältiger. Jedes Bit an Information gewinnt durch soziale Interaktion immer mehr an Wert. Waren und Gebrauchsgüter sind nicht endlos erhältlich, ihr Austausch erzeugt nachvollziehbarerweise ein Ungleichgewicht unter den Benutzern. Inhalte jedoch sind eine oftmals geteilte und erneuerbare Quelle und ihre Zirkulation kann soziale Gefüge erschaffen oder erneuern. So wie die althergebrachten Formen der Wissenserlangung über isolierte, kanalisierte Wege gingen (Magazine, um nur ein Beispiel zu nennen), ist die neue kollektive Intelligenz ein Patchwork an Informationen, zusammengesetzt aus vielfältigen und unterschiedlichen Quellen. Aus

Man muss bedenken, dass das französische Original im Jahr 1994 erschien. Lévy hat mit seinen Überlegungen Recht behalten, die „Globalisierung des Lebens“ hat längst Einzug gehalten.

²⁰ Vgl.: Jenkins, Henry: Interactive Audiences? In: Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers. S. 139

²¹ Ebd.: S. 140

diesem Pool an Wissen, Ideen und Inspiration entsteht schließlich etwas neues, das größer ist, als die Summe seiner Teile.²²

2.2.3. Schöne neue Welt – Fangemeinden im Internet

Die Kommunikation für Fans untereinander war anfangs noch mühsam. Es wurden Treffen organisiert oder – für weiter verstreute Fangemeinden – Briefketten gebildet, in denen Fans ihre Erkenntnisse innerhalb kleiner eingeweihter Zirkel austauschten. Auf demselben Weg entstand und verbreiteten sich Fan-Geschichten (Fanfiction), oft von einer Person gesammelt, in Heftform gebracht und an die Gruppe zurückversendet. Der Austausch und der damit verbundene Gewinn an kollektiver Intelligenz dauerten oft Monate, da manche Fangruppierungen auf der ganzen Welt verstreut waren. Die Zirkel zu finden war schwierig, Mundpropaganda war oftmals der einzig mögliche Einstieg.

Der immer leichtere Zugang zum Internet und die steigende Zahl an Fans „im Netz“ sollten den Prozess des Erlangens kollektiver Intelligenz erheblich beschleunigen. Die Community wächst beständig, und die Reaktionszeit der Fans auf neue Ereignisse (vor allem für Serienfans sehr relevant) verkürzt sich drastisch. Fangemeinden werden effiziente Plattformen für Konsumenten-Aktivismus. Die Fan-Basis kann schnell aktiviert werden, etwa um Fernsehsendungen vor der Einstellung zu retten oder unpopuläre Entscheidungen der Produktionsfirma anzuprangern oder gar zu verhindern. Neue Fangemeinden entstehen mit erstaunlicher Schnelligkeit, manchmal sogar schon bevor ein neues Medien-Produkt den Markt überhaupt erreicht hat.

Sowie die anfänglichen Mitglieder die Neuigkeiten über die aufstrebende Fangemeinde verbreiten, machen sich Unterstützer daran, ihnen eine Infrastruktur bereit zu stellen. So werden schnell kritische Dialoge ermöglicht, Programmführer (wieder vor allem im Bereich der Serienfans) und Inhaltsangaben erstellt, Updates über die Produktion bereitgestellt und eigene Fanfiction und Fan-Kunst erschaffen. Das Resultat ist ein enormer Wildwuchs von Fan-Websites und Diskussionsplattformen. Mit der zunehmenden Streuung der Schwerpunkte der Fangemeinden bewegen sie sich langsam weg vom Kultstatus und hin zum kulturellen Mainstream, da sich immer mehr Internet-Benutzer in irgendeiner Art als Fan an solchen Plattformen beteiligen.

²² Vgl.: Jenkins, Henry: Interactive Audiences? In: Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers. S. 140

Für den sozialen Zusammenhalt innerhalb einer Fangemeinde ist die Geschwindigkeit, mit der das Internet Kommunikation ermöglicht, sehr förderlich. In der Vergangenheit war das Leben als Fan meist auf das Wochenende beschränkt, da es zeitintensiv war und – wenn es mit Hingabe betrieben wurde – im Alltag keinen Raum hatte. Ein persönliches Treffen war größeren Fangemeinden nur bei Conventions möglich, Veranstaltungen, die ein- bis zweimal im Jahr möglichst viele Fans eines Formats anziehen sollten. Jetzt können sich Fans täglich online austauschen, wenn nicht sogar stündlich. Die Neuigkeiten sind daher auch nicht mehr so umfangreich, dass sie nicht in einer Pause auch während der Arbeitszeit verbreitet werden können. Hier ergänzt ein Umstand den anderen. Geographische Distanz wird nebensächlich, dies erzeugt ein nicht gekanntes Gefühl der Verbundenheit der Mitglieder zu ihren Fangemeinden. Auch in ihrer realen Umgebung aufgrund ihres Fan-Seins sozial isolierte Menschen lernen so das Gefühl von Akzeptanz kennen.²³

Auch die Produktionen von Fans wurden durch die neue Plattform Internet beeinflusst. Die zuvor erwähnten gedruckten Fanfiction-Magazine sind fast vollständig durch Internetpublikationen abgelöst. Damit verringern sich nicht nur die Kosten für die Fans, gleichzeitig wird auch die erreichbare Leserschaft größer, es ergibt sich also eine Win-Win-Situation. Gleichzeitig ist es auch möglich, Neulingen in der Szene archivierte Material aus den vergangenen Jahren des Schreibens leicht zugänglich zu machen und sie so schneller in die Community zu integrieren. Computerbasiertes Arbeiten erhöht außerdem die Qualität der produzierten Geschichten, die ohne großen Aufwand mit Photoshop-Collagen illustriert werden können.

Aber nicht nur im Bereich der Literatur taten sich durch das Internet neue Welten auf. Die Amateur-Filmmacher unter den Fans machten sich daran, Sequenzen in Musikvideos zu montieren, um durch die Musik die (in ihren Augen) versteckten Emotionen ihrer geliebten Charaktere deutlich zu machen. Mit zunehmenden technischen Fähigkeiten werden sogar komplett neuer Handlungsstränge kreiert, indem Originalmaterial neu zusammengesetzt wird und die Dialoge so neue Inhalte erzeugen.

Unter den ersten, die sich diese neuen Technologien zu Eigen machten, waren die Fans von *Star Wars*, die hunderte von Web-Filmen produzierten und immer noch erzeugen. Diese Fans beuteten das umfangreiche Angebot an Merchandising-Artikeln regelrecht aus, um Material für ihre eigenen Fan-Filme zu bekommen. Mit Hilfe ihrer

²³ Vgl.: Jenkins, Henry: Interactive Audiences? In: Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers. S. 141f

Computer reproduzierten sie sogar die Effekte, die einige Jahrzehnte zuvor noch als bahnbrechender Durchbruch der Firma Lucasfilm gehandelt wurden.²⁴



Abbildung 1 Filmkategorien

Ein aktuelles Beispiel für eine solche Plattform in Deutschland ist *starwars-union.de*, wo – wie Abb. 1 zeigt – die Filme in Kategorien unterteilt werden müssen, um die Vielfalt an Angeboten noch übersichtlich zu halten. Der Kreativität sind keine Grenzen mehr gesetzt, es finden sich Animationsfilme oder Musikvideos genauso wie Neumontagen oder Parodien.

2.3. Produktionsfirmen und Fans – eine Hassliebe

In früheren Zeiten waren es die Fans, die eine Produktion in den Kultstatus erhoben. Heutzutage wird Kult gezielt produziert und die Interaktion der Fans schon miteingeplant. So war es beispielsweise den Produzenten der Serie *Xena: Warrior Princess*²⁵ völlig bewusst, dass einige Fans zwischen den Hauptfiguren Xena und Gabrielle eine lesbische Beziehung herauslesen würden, und so versetzten sie die Folgen immer wieder gezielt mit Hinweisen, die diese Sichtweise untermauerten.

²⁴ Vgl.: Jenkins, Henry: Interactive Audiences? In: Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers. S. 143f

²⁵ <http://www.imdb.com/title/tt0112230/>

Der Markt bestimmt die Art der Produktion:

“To be marketable the new cultural works will have to provoke and reward collective meaning production through elaborate back stories, unresolved enigmas, excess information, and extratextual expansions of the program universe. [...] To some degree, these aesthetic shifts can be linked to new reception practices enabled by the home archiving of videos, net discussion lists, and Web program guides.”²⁶

Fanaktivitäten haben also großen Einfluss auf neue Produktionen. Die Firmen versuchen, es den Fans gleichzutun, ihre Erwartungen zu erfüllen, indem sie die Hintergrundinformationen liefern, die sich Fans ansonsten selbst zusammenreimen (oft nicht im Sinne der Produzenten). Fernsehproduzenten sind sich der Aktivitäten in Fan-Communities immer mehr bewusst, manchmal nehmen sie auch selbst daran teil. Prominentes Beispiel ist der Produzent der Science-Fiction-Serie *Babylon 5*²⁷, Joseph (J.) Michael Straczynski. Lange bevor die Produktion seiner Serie von der Firma Warner Bros. genehmigt wurde, bemühte er sich aktiv um die Unterstützung der Science-Fiction-Fangemeinde. Er benutzte die Erwartungen der Fans als Argument für das Potential der Serie, um den Start der Produktion herbeizuführen. Die Fans wiederum wandten sich an ihre lokalen Fernsehstationen und baten sie, sich um die Ausstrahlungsrechte der Serie zu bemühen. Straczynski war täglich online und erläuterte sein komplexes Universum den Fans, die nach Neuerungen gierten.

Diese Nähe zu den Fans war jedoch nicht gänzlich unproblematisch. Es war nicht einfach für ihn, seine Autorität in diesen Belangen zu ignorieren beziehungsweise dem System zu entkommen, das teilweise auch dafür designiert wurde, die Interessen der Produktionsfirmen vor „Übernahmen“ durch Fans zu schützen. Es wurde immer schwieriger für ihn, nicht Gefahr zu laufen, den Fans Anlass zu Spekulationen zu geben, welche möglicherweise in Plagiatsverfahren gegen sie oder ihn enden könnten. Restriktionen dieser Art machen deutlich, dass der für das Informationszeitalter alltägliche gegenseitige Austausch immer noch den Konditionen der (Waren-)Wirtschaft unterliegt.²⁸

Für viele Medienproduzenten, deren Wurzeln in Zeiten des Warenhandels liegen, und die auch ihre jetzige Tätigkeit noch als rein solche ansehen, stehen die Fans und deren Aktivitäten für einen Verlust an intellektuellem Eigentum. Im Bereich der

²⁶ Jenkins, Henry: Interactive Audiences? The “Collective Intelligence” of Media Fans. In: Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2006. S. 145

²⁷ <http://www.imdb.com/title/tt0105946/>

²⁸ Vgl: Jenkins, Henry: Interactive Audiences? In: Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers. S. 145f

Musikproduktion ist hierfür der Feldzug der Plattenfirmen gegen die File-Sharing-Plattform *Napster* ein gutes Beispiel. Die Firmen waren gewillt, Unmengen an Zeit und Geld zu investieren, um „ihre Kunden“ davon abzuhalten, ihre Medienprodukte gratis herunterzuladen anstatt sie käuflich zu erwerben. Rechtliche Schritte gegen diese neue Form von Basis-Distribution sind kein Tabu. Die Plattenfirmen sahen in dieser Aktion eine Chance, das Publikum „zu bilden“ und weitere zukünftige Formen von „Piraterie“ erst gar nicht aufkommen zu lassen. Auf ähnliche Art und Weise gehen Film- und Fernsehproduktionsfirmen mit ihrem Publikum ins Gericht, wenn es um unautorisiertes Verbreiten von Bildern oder Dialogen geht. Unterlassungsaufforderungen wurden an die Betreiber von Webseiten geschickt, die anderen solches Material zugänglich machen. In den Vereinigten Staaten sind Warnungen des FBI gegen Videopiraterie auf jeder DVD zu finden, und auch bei uns werden solche „Vorfilmchen“ immer häufiger.

Die neuen Medien haben deutlich gemacht, welche Möglichkeiten es für Fans gibt, sich selbst kreativ zu betätigen. Partizipation und Interaktion sind in ungeahnter Geschwindigkeit und Quantität realisierbar. Allerdings zeigen sich auch die Schattenseiten seitens der Medienproduzenten, die ihre Macht über die Konsumenten nicht so leicht abgeben wollen, und wenn sie dafür rechtliche Schritte setzen müssen.²⁹

2.3.1. Transmediales Storytelling

“While the technological infrastructure is ready, the economic prospects sweet, and the audience primed, the media industries haven't done a very good job of collaborating to produce compelling transmedia experiences. Even within the media conglomerates, units compete aggressively rather than collaborate.”³⁰

Filmkritiker, welche ausgebildet sind, in den konventionellen Begriffen von Storytelling zu denken, sprechen oft davon, dass das Storytelling immer deutlicher in den Hintergrund gedrängt wird. Diese Vorwürfe sind auf den ersten Blick vielleicht richtig, jedoch ist es sehr unwahrscheinlich, dass die Gesellschaft ihr Jahrtausende altes Bedürfnis nach Geschichten nun plötzlich verlieren sollte. Geschichten gehören zum Menschsein dazu, sie helfen uns, die Welt in der wir leben (müssen) zu verstehen und unseren Platz darin zu finden.

²⁹ Vgl.: Ebd.: 146f

³⁰ Jenkins, Henry: *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2006. S. 107

Vielmehr ist ein Aufbrechen der alten Strukturen des Storytelling zu beobachten. Neue Formen der Erzählweise bahnen sich ihren Weg, die Möglichkeiten der Narrativik werden immer komplexer. Anfang, Mitte und Ende einer Geschichte sind nicht mehr von so großer Bedeutung, beziehungsweise nicht mehr genau auszumachen.

Die US-Zeitschrift *Entertainment Weekly*, welche die amerikanische Film- und Fernsehlandschaft beobachtet, hat das Jahr 1999 zum „year that changed the movies“ erklärt. In diesem Jahr wurden einige Filme veröffentlicht, die Storytelling, so wie wir es kannten, revolutionieren sollten: *The Matrix*, *Fight Club*, *The Blair Witch Project*, *Being John Malkovich*, *Lola rennt* (in den USA als *Run Lola Run* erst 1999 in den Kinos³¹), *Go*, *American Beauty* und *The Sixth Sense*. Nach alten Kriterien betrachtet sind diese Filme zu stark unterteilt um den Sinn zu transportieren, aber diese Einzelteile existieren aus gutem Grund. Die Filmzuschauer sollen ihre eigenen Schlüsse ziehen, in ihrer eigenen Zeit und auf ihre eigene Art.³²

Hier kommt ein Begriff ins Spiel, den Henry Jenkins geprägt hat: Konvergenz („Convergence“):

„By convergence, I mean the flow of content across multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want. Convergence is a word that manages to describe technological, industrial, cultural, and social changes depending on who's speaking and what they think they are talking about.“³³

The Matrix ist ein perfektes Beispiel für diese neue Form der Mediennutzung. Die gesamte Geschichte erschließt sich nur, wenn sowohl die drei Kinofilme, der Animationsfilm und die Computerspiele bekannt sind. Selbst dann lässt die Kreation der Wachowski-Geschwister noch genug Raum für Spekulationen und eigenständige Ideen. *The Matrix* läutet ein neues Zeitalter ein wenn es um das Erzählen von Geschichten geht: das Zeitalter des transmedialen Storytellings.

Eine transmediale Story entfaltet sich über diverse Medienplattformen, wobei jeder neue Inhalt ein wertvoller Beitrag zu einem übergeordneten Ganzen ist. Idealerweise wird hierbei jedes Medium so eingesetzt, dass es seine Stärken ausspielen kann. Eine Story wird so beispielsweise in einem Film vorgestellt und via Fernsehen, Romane und Comics ausgebaut. Die fiktive Welt kann weiters durch Computerspiele

³¹ <http://www.imdb.com/title/tt0130827/>

³² Vgl.: Jenkins, Henry: *Convergence Culture*. S. 118f

³³ Ebd.: S. 2f

erforscht oder in Themenparks selbst erlebt werden. Hierbei sollte jedes Franchise-Medium in sich konsistent sein, so dass die Kenntnis des einen nicht die Voraussetzung für Vergnügen im anderen ist. Jedes Medium kann als Einstieg in die fiktive Welt genutzt werden.

Verschiedene Medien zu nutzen erzeugt tieferes Verständnis und soll ein weiteres Eindringen in die fiktive Welt durch andere Medien fördern. Es ist hierbei besonders wichtig, Redundanz in den verschiedenen Medien zu vermeiden, da das Interesse sonst schnell wieder abklingt. Es muss immer Neues zu entdecken sein, wenn die Loyalität der Konsumenten erhalten werden soll. Dies führt zu einer horizontal integrierten Unterhaltungsindustrie, in der eine einzelne Firma ihr Produkt über die verschiedensten Medienkanäle ausbreitet.

Verschiedene Medien öffnen verschiedene Nischenmärkte. Film und Fernsehen haben wohl das am breitesten gefächerte, Computerspiele das am genauesten spezialisierte Publikum. Gutes transmediales Storytelling funktioniert dann, wenn die Inhalte in den verschiedenen Medien verschieden präsentiert werden – dem jeweiligen Medium optimal angepasst. Ist die Geschichte dann fähig, die Anhänger verschiedener Medien zu begeistern und sie dazu zu bewegen, sich in anderen Medien weiter zu informieren, so ist es möglich, aus diesem Potential noch lange Nutzen zu ziehen.³⁴

Es besteht jedoch Grund zur Annahme, dass es bedeutend besserer Koordination innerhalb der Medien-Produktionen bedarf, um transmediale Inhalte erfolgreich vertreiben zu können. Der Spielehersteller Electronic Arts (EA) erforschte die Möglichkeiten bei der Konzeptionierung und Planung der Spiele zu *The Lord of the Rings*. Designer der Firma arbeiteten direkt an den Drehorten eng mit dem Regisseur Peter Jackson zusammen. Neil Young, Verantwortlicher für die *The Lord of the Rings*-Produkte von EA sagt über die Zusammenarbeit in einem Interview:

“I wanted to adapt Peter's work for our medium in the same way that he has adapted Tolkien's work for his. Rather than being some derivative piece of merchandise along the same continuum with the poster, the pen, the mug, or the key chain, maybe we could turn that pyramid up the side of its head, leverage those pieces which have come before, and become the pinnacle of the property instead of the basement. Whether you are making the mug, whether you are making the key chain, or whether you are making the game, pretty much everyone has access to the same assets. For me, when I took over Lord of the Rings, that seemed untenable if you want to build something that captures Peter's unique vision, and Howard Shore's music, and the

³⁴ Vgl.: Jenkins, Henry: *Convergence Culture*. S. 98

actors, and the look of this world, and ... you needed much more direct access. Instead of working exclusively through the consumer products group, we built a partnership directly with the New Line Production company, 3 Foot 6 Productions that functioned as a clearing house for the things we needed.”³⁵

Es ist also durchaus möglich, dass verschiedene Produktionsfirmen ein in sich schlüssiges Medienprodukt entwerfen, das sich verschiedener Medien bedient, dabei aber nie das Gesamtwerk außer Acht lässt, ohne ein alles überwachendes Mastermind wie die Wachowski-Geschwister 1999 zu haben. EA schaffte es auf diese Weise, tausende kleiner Details und Hintergrundinformationen der Filmproduktion in die Videospiele zu übernehmen, genauso wie Jackson schon die Illustrationen der Bücher in die Filme integrieren konnte, was eine enorme Werktreue zu allen optischen Eindrücken von Tolkiens Welt zur Folge hat. Weiters war es Young durch die enge Zusammenarbeit mit Jackson möglich, Begebenheiten zu zeigen, die nicht auf der Leinwand zu sehen waren, ohne die Kohärenz des Gesamtwerkes zu gefährden.³⁶

Diese kleinen Zusätze oder Änderungen kann man mit dem Terminus „Tieferes Verständnis“ („Additive Comprehension“³⁷) bezeichnen. Neue Informationen, die in verschiedenen Medien preisgegeben werden, lassen die ursprüngliche Geschichte in einem anderen Blickwinkel erscheinen, werfen vielleicht Zweifel am Ende oder an Motivationen von Charakteren auf oder helfen, diese zu zerstreuen.

2.4. Vom Blogger zum Cosplayer – Formen der Fans

„All popular audiences engage in varying degrees of semiotic productivity, producing meanings and pleasures that pertain to their social situation out of the products of the culture industries. But fans often turn this semiotic productivity into some form of textual production that can circulate among – and thus help to define – the fan community. Fans create a fan culture with its own systems of production and distribution that forms what I shall call a ‚shadow cultural economy‘ that lies outside that of the cultural industries yet shares features with them which more normal popular culture lacks.“³⁸

Wie John Fiske hier schreibt, werden Fans häufig selbst kreativ und teilen ihre Werke mit anderen Fans zur Unterhaltung, Begutachtung und Weiterbearbeitung. Die Arten, in denen sich die Kreativität der Fans ausdrückt, sind vielfältig und sollen in diesem

³⁵ Aus einem Interview mit Neil Young im Mai 2003 in: Jenkins, Henry: *Convergence Culture*. S. 107

³⁶ Vgl.: Ebd.

³⁷ Ebd.: S. 123

³⁸ Fiske, John: *The Cultural Economy of Fandom*. In: Lewis, Lisa A.: *The Adoring Audience*. London: Routledge, 2001. S. 30.

Kapitel betrachtet werden. Die zuvor getroffene Unterteilung in gewöhnliche Fans, Kultisten und Enthusiasten wird anhand der unten getroffenen Einteilung noch verdeutlicht. Der Überblick über die Aktivitäten der Fankultur kann jedoch nur grob erfolgen, jeder Gang ins Detail würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

Der Blick richtet sich hier auf das Internet, da es, wie schon erwähnt, zum primären Mittel der Kommunikation, Produktion und Distribution für Fans geworden ist. Auch Treffen von Fans, sei es von Bastler- oder Cosplay-Gruppen bis hin zu durchorganisierten Conventions, werden im Internet publiziert und oft auch organisiert. Dieses Medium soll deshalb hier als primäres Beobachtungsobjekt dienen.

2.4.1. Fan-Sites

Fan-Sites sind der erste Beweis im Internet für die Existenz der Anhängerschaft. Die ersten Fans, denen es wichtig genug ist, dafür die Zeit zu opfern, machen sich daran, das Fanobjekt auf einer Website zu behandeln. Gemeint sind hierbei nicht die offiziellen Seiten der Produzenten, sondern von Fans für Fans erschaffene Homepages. Hier wird alles festgehalten, was für einen Fan von Relevanz sein kann. Entstehungsgeschichten (eventuell sogar Making-Of-Filme), Artwork (also die Kunst des Bühnenbaus, der Ausgestaltung der fiktiven Welt), Kostüme (manchmal auch Schnittmuster zum selbst Nachschneiden), Inhaltsangaben und Links zu weiteren Seiten, sowie meist zu der offiziellen Seite. Fan-Sites sind auch bei Produzenten nicht unbeliebt, zeigen sie doch die Vorlieben der Fans genau auf und können als Anregung dienen.

Fan-Sites sind meist ein Werk von Kultisten, die sie als Ventile für ihre Leidenschaft verwenden. Gewöhnliche Fans können, so das Interesse groß genug ist, auf diesem Wege vom kollektiven Wissen der Kultisten (und eventuell auch Enthusiasten) profitieren und mit der Zeit selbst zu Kultisten werden.

Beispiele für Fan-Sites wären etwa *Star Wars Union*³⁹, eine *Star Wars*-Fan-Site aus Deutschland,



Abbildung 2 Star Wars Union

oder das *Mittelerde-Portal*⁴⁰, eine Enzyklopädie für Fans von *The Lord of the Rings*.



Abbildung 3 Mittelerde-Portal

2.4.2. Internet-Foren

Internet-Foren finden sich auf fast jeder Fan-Site. Sie sind wohl der einfachste Weg, auch für gewöhnliche Fans, in eine Fan-Community von Kultisten zu gelangen. Es gibt sie zu jedem Thema, unzählige davon. Das Hauptaugenmerk liegt meist auf den Inhalten der Fanobjekte. Storylines werden genauestens analysiert, Hintergrundinformationen gesammelt, die Bedeutung von Nebenhandlungen für die Haupthandlung festgehalten und noch vieles mehr.

Für Fans ist ein Forum die erste Plattform für direkte Kommunikation. Hier laufen die Diskussionen ab: in Serienforen über die aktuelle Folge und ihre Bedeutung für die gesamte Geschichte, in Filmforen über Hintergründe, neu entdeckte, eventuell sogar absichtlich versteckte Hinweise zur Handlung, in beiden über Charaktere, Schauspieler und Crew. Hier bekennen Fans Farbe, outen sich als gewöhnliche Fans, Kultisten oder Enthusiasten und erhalten von den anderen demgemäß Hilfe, Respekt oder auch Verhöhnung.

³⁹ <http://www.starwars-union.de/>

⁴⁰ <http://www.mittelerde-portal.de/index.php>

Foren tragen wohl am meisten zur kollektiven Intelligenz bei, denn auch wenn man sich Informationen über das Fanobjekt auf den diversen (in-)offiziellen Seiten alleine zusammensuchen kann, ist es doch einfacher, eine Frage im Forum zu stellen und im besten Fall so eine Diskussion mit gemeinsamer Lösungsfindung zu starten. Vor allem bei komplexen Themen, wie etwa der Story von *The Matrix*, ist kollektive Intelligenz fast Voraussetzung für tieferes oder sogar umfassendes Verständnis der diegetischen Welt und ihrer Geschichte:

„The most committed consumers track down data spread across multiple media, scanning each and every text for insights into the world. Keanu Reeves explained to *TV Guide* readers: “What audiences make of *Revolutions* will depend on the amount of energy they put into it. The script is full of cul-de-sacs and secret passageways.” Viewers get even more out of the experience if they compare notes and share resources than if they try to go it alone.”⁴¹

Dieses Vergleichen und Austauschen von Erkenntnissen und Entdeckungen fand und findet immer noch unter anderem in Foren wie diesem statt:



Abbildung 4 Matrix-Forum

Hier finden sich von speziellen Fragen zu Inschriften-Übersetzungen⁴² bis zu grundsätzlichen Zweifeln an der Realistik der Diegese im Thread „Ich check Teil 1 nicht ganz“⁴³ Diskussionen über alle möglichen Aspekte des *Matrix*-Universums.

2.4.3. Fanfiction

„The fan constitutes a scandalous category in contemporary American culture, one that calls into question the logic by which others order their aesthetic experiences, one that provokes an excessive response from those committed to the interests of textual producers. Fans appear to be frighteningly “out of control,” undisciplined and unrepentant, rogue readers. Rejecting “aesthetic distance,” fans passionately embrace favored texts and attempt to integrate media representations within their own social experience. Like cultural scavengers, fans reclaim works that others regard as “worthless” trash, finding them a source of popular capital. Like rebellious children, fans refuse to read by the rules imposed upon them by the schoolmasters. For the fan, reading

⁴¹ Jenkins, Henry: *Convergence Culture*. S. 95 mit einem Zitat von Keanu Reeves aus: Lidz, Franz: *Rage against the Machines*. In: *TV Guide*, Oktober 25, 2003.

⁴² <http://www.matrix-forum.de/viewtopic.php?t=3090>

⁴³ <http://www.matrix-forum.de/viewtopic.php?t=4063>

becomes a kind of play, responsive only to its own loosely structured rules and generating its own kinds of pleasure.”⁴⁴

Mit diesem Absatz fasst Henry Jenkins die Einstellung der Fanfiction-Autoren sehr passend zusammen. Fanfiction ist Literatur, die von Fans für Fans produziert wird, ohne kommerzielle Hintergedanken. Die Motivation hierfür liegt in der Liebe der Fans zum Fanobjekt und in der gefühlten Notwendigkeit, von den Machern nicht dargestellte Charaktereigenschaften und Emotionen aufzuzeigen. Die Kreativität macht mit der Zeit aus so manchem Kultisten einen Enthusiasten, da das Schreiben wichtiger wird, als die Konsumation (wenngleich Fanfiction natürlich vom Austausch lebt, also die Kritik für die Schreibenden genauso wichtig ist, wie das Schreiben an sich).

In seinem Essay „*Star Trek* Rerun, Reread, Rewritten“⁴⁵ betrachtet Jenkins die Autoren von Fanfiction, die sich mit der originalen *Star Trek*-Serie befasst. Auffällig ist hier, dass es sich fast ausschließlich um Frauen handelt. Weibliche Fans haben laut Jenkins ein tiefes Bedürfnis hinter die von technologischen Problemen dominierten Storys der Fernsehserie zu blicken und die Emotionswelt der Protagonisten zu erforschen. Es gilt, eine (vor allem im Fall von *Star Trek*) von Männern für Männer erdachte Geschichte an weibliche Bedürfnisse anzupassen:

„This need to reclaim feminine interests from the margins of “masculine” texts produces endless speculation that draws the reader well beyond textual boundaries into the domain of the intertextual. [...] Fan writing represents the logical next step in this cultural process: the transformation of oral countertexts into a more tangible form, the translation of verbal speculations into written works that can be shared with a broader circle of women.”⁴⁶

Innerhalb der Fangemeinde gibt es nicht festgehaltene, aber deswegen nicht weniger wichtige Regeln, was das Erstellen von Fanfiction betrifft. Wichtig ist die Vermeidung von “Character Rape”, also der übermäßigen Veränderung der Eigenheiten der Protagonisten. Es gibt zwar keine genauen Regeln, aber die Fan-Community hat ein sehr genaues Gespür dafür, was noch akzeptabel ist und was die Grenzen des

⁴⁴ Jenkins, Henry: *Star Trek* Rerun, Reread, Rewritten. Fan Writing as Textual Poaching. In: Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2006. S. 39

⁴⁵ In: Jenkins, Henry: Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2006. S. 37ff.

⁴⁶ Jenkins, Henry: *Star Trek* Rerun, Reread, Rewritten. In: Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers. S. 44

Annehmbaren überschreitet.⁴⁷ Diese Grenzen sind in der Slash-Fiction extrem ausgedehnt, wie das folgende Unterkapitel zeigen wird.

Sucht man im Internet nach Fanfiction, stößt man sofort auf die Website *FanFiction.Net*.



Abbildung 5 FanFiction.Net

Hier finden sich alleine in der Gruppe *Movies*⁴⁸ Tausende Geschichten, von *Star Wars* (unangefochtener erster Platz mit 29788 Geschichten⁴⁹) bis zu *Waterworld* (ein Eintrag). Besonders beliebt zu sein scheinen die Kategorien *Anime/Manga*⁵⁰ (mit 321620 Einträgen beim erstgereihten *Naruto*) und *Books*⁵¹ (628372 Geschichten bei *Harry Potter. The Lord of the Rings* rangiert auf Platz 3 mit 47792 Geschichten). Die Beiträge sind größtenteils in Englisch, aber nicht ausschließlich wie der indonesische Eintrag *Harry Potter dan Metode Rasionalitas*⁵² zeigt. Im *Forum*⁵³ der Seite können sich die Mitglieder austauschen. Die Topics reichen von generellen Themen wie Tipps zum Schreiben zu speziellen Fan-Diskussionen die man auch in reinen Fan-Foren finden würde.

2.4.3.1. Slash Fiction

Slash ist eine Unterkategorie der Fanfiction. Es handelt sich um Geschichten, die sexuelle (nicht immer auch romantische) Beziehungen zwischen zwei meist gleichgeschlechtlichen Protagonisten herstellen. Im oben erwähnten Fall von *Star Trek* wären dies die sehr beliebten *Kirk/Spock* oder einfach *K/S*-Storys. Aus der Bezeichnung dieser Geschichten erklärt sich auch der Name der Kategorie, da „Slash“ der englische Ausdruck für „Schrägstrich“ ist. Auch hier handelt es sich

⁴⁷ Vgl: Jenkins, Henry: *Star Trek Rerun, Reread, Rewritten*. In: Jenkins, Henry: *Fans, Bloggers and Gamers*. S. 54ff.

⁴⁸ <http://www.fanfiction.net/movie/>

⁴⁹ Für diese und alle folgenden Zahlen dieses Absatzes: Stand 23.01.2013

⁵⁰ <http://www.fanfiction.net/anime/>

⁵¹ <http://www.fanfiction.net/book/>

⁵² <http://www.fanfiction.net/s/8933452/1/Harry-Potter-dan-Metode-Rasionalitas>

⁵³ <http://www.fanfiction.net/forums/>

größtenteils um weibliche Autoren, wie Henry Jenkins in seinem Essay „Normal Female Interest in Men Bonking“⁵⁴ festhält.

Auf *Slashfiction.de*, einer Site des beliebten Blogger-Portals Livejournal, finden sich, wie das Banner schon verrät, hauptsächlich (deutschsprachige) Storys zu Harry Potter/Draco Malfoy, aber auch zu James Bond.



Abbildung 6 Slashfiction.de

2.4.4. Sammler und Bastler

Das Sammeln von Merchandising ist aus dem Dasein vieler Fans nicht wegzudenken. Geben sich allerdings die einen mit ein bis zwei Liebhaverobjekten zufrieden, die ihre Verbindung zum Fanobjekt unterstreichen sollen, so werden andere zu Sammlern von Kultobjekten, welche mit der Zeit auch immer prominenter in ihrem persönlichen Umfeld aufscheinen. Actionfiguren, Trinkbecher oder Originalrequisiten sind hier genauso zu nennen wie Bücher, denn eine komplette Sammlung aller *Star Wars*-Romane wäre mit über 200 Büchern eine beeindruckende Bücherwand.



Abbildung 7 Bücherregal eines Star Wars Fans

⁵⁴ In: Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers. S. 61ff.

Sammler sind ein perfektes Beispiel für die Definition von Kultisten. Das Fanobjekt ist im Mittelpunkt der Leidenschaft, andere Sammelobjekte sind irrelevant, sollten sie nicht mit dem Fanobjekt in Verbindung gebracht werden können.

Im Artikel „On the Psychodynamics of Collecting“ des Deutschen Psychoanalytikers Peter Subkowski, findet sich folgende Passage über die Eigenschaften des Sammlers:

„[The] collector enjoys choosing his objects of collection with great care. He attaches importance to the way his collection as a whole is ordered and its aesthetic arrangement as an expression of his personality and values. His collecting activity is integrated into his social and professional life. The fact that he consciously accepts the limitation of his collected objects, which are appreciated despite their shortcomings and omissions, also shows that he accepts his own limitations.“⁵⁵

Auch wenn Subkowski sich hier auf Sammler im Allgemeinen bezieht, ist dieser Absatz auf Fans ebenso auszulegen. Ein Sammler von *LEGO Star Wars* würde beispielsweise eine Privat- oder Dienstreise in die USA nutzen, um dort seine Sammelobjekte günstiger einzukaufen.

Die Schwierigkeit, ab hier das Fan-Sein akademisch rational zu beschreiben besteht unter anderem darin, dass von den Fans selbst dazu keine genauen Aussagen gemacht werden können. Sich so sehr mit dem Fanobjekt auseinanderzusetzen, einen Sammeltrieb für Merchandising-Produkte zu entwickeln, bringt viele Fans, wenn genauer hinterfragt, in Erklärungsnot, wie Kirsten MacLeod mit einer Referenz auf Matt Hills feststellt:

„Fan discourse, for example, privileges emotion and even a certain degree of irrationality regarding the object of fandom. [...] [F]ans resort to mystified explanations: "I sensed from the beginning that there was something incomprehensibly significant ..."; I felt from the beginning it had something to say to me about my life"; "it completely took me away ..." etc. (qtd. in Hills 7).“⁵⁶

Fällt es also den passiven Konsumenten schwer, den Grund ihrer Faszination zu verbalisieren, fassen die aktiven Produzenten unter den Fans ihr Hobby leichter in Worte. So könnte etwa der Bastler seine Leidenschaft etwas klarer ausdrücken. Hier trifft das Fan Sein auf die Vorliebe, sich kreativ zu betätigen. Oben bereits erwähnter *LEGO Star Wars*-Fan wäre ein Beispiel, der Kreativität sind jedoch nur die Grenzen

⁵⁵ Subkowski, Peter: On the Psychodynamics of Collecting. In: The International Journal of Psychoanalysis. Ausgabe 87. Psychoanalytic Electronic Publishing: 2006. S. 383ff

⁵⁶ MacLeod, Kirsten: Romps with Ransom's King: fans, collectors, academics, and the M. P. Shiel archives. In: English Studies in Canada 30.1, 2004. S. 117ff

der Fingerfertigkeit gesetzt. Oft sind ein enormer Zeitaufwand und einiges an Erfinderreichtum nötig. Vor allem bei Frauen sehr beliebt ist das Nachschneiden von Kostümen. Es gibt natürlich die Möglichkeit, originalgetreue Kostüme zu erwerben, jedoch fehlt diesen die persönliche Note, die jede Schneiderin dem eigenen Werkstück verleiht. Diese erzeugt für das Kostüm mehr (emotionalen) Wert, als eine perfekte, käuflich erworbene Kopie.

Nachfolgende Abbildung zeigt zwei Fans auf einer RingCon, die sich in ihren selbstgenähten Kostümen abbilden ließen. Um die Illusion noch zu intensivieren vervollständigen sie ihre Kostüme mit dem passenden Schmuck.



Abbildung 8 Evelyn P. und Birgit B. in ihren Kostümen

Manche Fans verbinden die Nachahmung der Fantasiewelt durch selbstgebastelte Utensilien mit dem Nützlichen, wie eine sehr eindrucksvolle Collage eines *Shadow of the Colossus*-Fans zeigt, der die ultimative Fan-Festplatte selbst gebaut hat:



Abbildung 9 Shadow of the Colossus
Festplatte

Mit den selbstgeschneiderten Kostümen und den selbstgebastelten Utensilien ist es nur noch ein kleiner Schritt zur nächsten kreativen Betätigung – dem Cosplay.

2.4.5 Cosplay

Cosplay ist die Bezeichnung für kostümierte Darsteller, zusammengesetzt aus den englischen Begriffen „costume“ und „player“. Seine Ursprünge hat das Cosplay im Reenactment:

Reenactment ist keine Neuheit. Der englische Ausdruck „to reenact“ bedeutet „nachspielen“ und bereits seit Jahrhunderten werden bedeutende Ereignisse der Geschichte (mehr oder weniger) detailgetreu nachgestellt, um ihre Signifikanz für die Nachwelt aufzuzeigen. Doch nicht nur für die Zuschauer des historischen Reenactments, auch für die Akteure ist das Erlebnis einprägsam:

“As anyone who has swabbed decks and gone aloft knows, reenactment is fun. It indulges the twin passions of work and play, which are generally divorced from each other. It licenses dressing up, pretending and improvising, casting oneself as the protagonist of one's own research, and getting others to play along. Of course, it also calls for discomfort and enforced self-growth. But, like the cold nose atop the counterpane, which Melville says measures the warmth of the bed, the pain only sharpens the pleasure.”⁵⁷

Das Erlebnis ist beim Nachspielen von fiktiven Geschehnissen nicht viel anders, sowohl auf Seite des Publikums als auch auf der der Akteure. Vanessa Agnew von der University of Michigan erklärt die Beliebtheit von Reenactment mit der gewinnenden Kombination von imaginärem Spiel, Selbstverbesserung, intellektueller Stimulanz und Geselligkeit.⁵⁸

Reenacter sehen jedoch neben dem Amüsement auch die gesellschaftliche Aufgabe, die das Nachspielen historischer Gegebenheiten mit sich bringt. Reenactment ist eine ausgezeichnete Möglichkeit, Geschichte einem größeren Publikum nahe zu bringen. Dieses Potential wird sehr bald von einer aufstrebenden Filmindustrie erkannt, die Geschichte in teilweise monumentaler Weise auf die große Leinwand bringt. Helden

⁵⁷ Agnew, Vanessa: Introduction: What Is Reenactment? In: Criticism, Volume 46, Number 3. Wayne State University Press: 2004. S.327

⁵⁸ Vgl.: ebd.

der Vergangenheit – wie Jeanne d’Arc – wurden zu Helden des Kinos – in *Joan the Woman*⁵⁹ – wenn auch manchmal als Mittel zum Zweck:

„Television and film producers, museum curators, history buffs, and university students are only too ready to remind academics that their authority is compromised: historians must justify their interpretations, and history writing and teaching must meet the needs of the marketplace. With its vivid spectacles and straightforward narratives, reenactment apparently fulfills the failed promise of academic history—knowledge entertainingly and authoritatively presented.“⁶⁰

Den künstlerischen Wert von Reenactment darf man nicht außer Acht lassen. Jennifer Steetskamp bezeichnet Reenactment („performance reenactment“), beziehungsweise das Inszenieren und Reinszenieren als eine der grundlegenden Strategien von Performanz, die man als „Anwenderkunst“ („appropriation art“) bezeichnen könnte.⁶¹ Die Anwender sind die Fans, die sich des Geschichtenfundus ihres Fanobjekts bedienen und daraus alte Geschichten nacherzählen oder neue, dazu passende Geschichten erfinden.

Tradition gibt es demnach auf beiden Seiten: Reenacter bringen ihre Spiele aus dem Leben ins Kino, Cosplayer holen die Geschichten für ihre Spiele aus dem Kino.

Aus dem ursprünglichen Spielen von Brett-Rollenspielen heraus, in dem man fantastische Figuren verkörpert und durch Würfelglück Abenteuer besteht, entwickelte sich der Wunsch, diese Abenteuer wirklichkeitsnäher zu gestalten. Anders als beim historischen Reenactment werden nicht bloß Geschehnisse nachgespielt, sondern auch neue Geschichten erzählt. Viele Cosplay-Gruppen lösten sich komplett von den Rollenspielen und wurden reine Schauspielgruppen, die ihre eigenen Erlebnisse in der fiktiven Welt des Fanobjekts darstellen. In diesem Moment werden Kultisten zu Enthusiasten. Die eigene Kreation tritt in den Vordergrund, Konsumation beziehungsweise Nacherzählung von bereits Bekanntem wird vernachlässigbar.

Die oben genannten Bastler (und Schneider) finden im Cosplay eine Möglichkeit, ihre Werkstücke ihrem ursprünglichen Zweck gemäß einzusetzen (wenn hier auch Grenzen gesetzt sind, wie bei jeder noch so detailverliebten Replik eines

⁵⁹ http://www.imdb.com/title/tt0008150/?ref_=fn_al_tt_1

⁶⁰ Agnew, Vanessa: Introduction: What Is Reenactment? In: Criticism, Volume 46, Number 3. Wayne State University Press: 2004. S.329f

⁶¹ Vgl: Steetskamp, Jennifer: Found Footage, Performance, Reenactment: A Case for Repetition. In: Kooijman, Jaap (Hrsg.): Mind the Screen. Media Concepts According to Thomas Elsaesser. Amsterdam University Press: 2008. S. 341

Lichtschwerts oder Phasers klar wird). Manche Cosplay-Gruppen konzentrieren sich auf die reine Repräsentation des Fanobjekts, wie im folgenden Beispiel.

Eine der größten Cosplay-Gruppen der USA ist die *501st Legion*, die die Charaktere von *Star Wars* medienwirksam bei öffentlichen oder privaten Veranstaltungen präsentiert. Auf ihrer Homepage zeigt sich, dass für diese Gruppe Cosplay weit mehr als nur „Schauspielen in Fantasy-Kostümen“ bedeutet:

„OUR MISSION

[...]

To Promote Interest in Star Wars

While a growing number of people are experiencing a reawakening of their *Star Wars* fandom, new generations are seeking ways to celebrate their passion for George Lucas's modern mythology. The 501st Legion brings these fans together, reinforcing the enduring longevity of the *Star Wars* saga.

To Facilitate the Use of Costumes

Some fans are content to collect action figures...other fans want to be action figures. Nothing professes your passion quite like building your own detailed costume replica of a classic *Star Wars* villain, and there's nothing quite like the feeling that comes from bringing the characters of *Star Wars* into the real world and sharing the magic with others.

To Contribute

While our organization was founded to simply provide a collective identity for costuming fans with similar interests, the 501st is proud to put its resources to good use through fundraising, charity work, and volunteerism.”⁶²

Mit Auftritten bei Filmpremieren macht “The World’s definitive Imperial Costuming Organization“ ihre Bedeutung für die Fangemeinschaft klar.



Abbildung 10 501st Legion Truppen mit George Lucas

⁶² <http://www.501st.com/mission.php>

2.4.6. Conventions

Die *Oxford Dictionaries* bieten folgende Definition des Wortes „convention“:

“a large meeting or conference, especially of members of a political party or a particular profession or group: *the party held its biennial convention*

- *North American* an assembly of the delegates of a political party to select candidates for office.
- a body set up by agreement to deal with a particular issue: *the convention is a UN body responsible for the regulation of sea dumping*
- *historical* a meeting of Parliament without a summons from the sovereign.”⁶³

Aus einer ursprünglich politischen Veranstaltung machen Fans ein (Groß-) Event, bei dem sie unter sich sein und ihre Liebe zum Fanobjekt ungestört zeigen können. Bei diesen Veranstaltungen treffen gewöhnliche Fans, Kultisten und Enthusiasten aufeinander und beeindrucken beziehungsweise beeinflussen einander. Die Regeln auf Conventions sind ein deutlicher Kontrast zum „echten Leben“: Hier gilt „je freakiger desto besser“, also je tiefgreifender die (optische) Auseinandersetzung mit dem Fanobjekt geht, desto mehr Ansehen wird dem Teilnehmer entgegen gebracht.

Auf Conventions finden die Fans alles, was ihr Herz begehrt. Es gibt Verkaufsareale, in denen Merchandisingprodukte und Kostüme angeboten werden. Auf Workshops können Fertigkeiten zum Herstellen von Utensilien oder eine Sprache der diegetischen Welt des Fanobjekts erlernt werden. Ausstellungen führen die Besucher in die Welt der verehrten Geschichte, hinter die Kulissen des geliebten Films oder in die Fantasie eines angesehenen Fan-Künstlers. Auf Partys kommen die Fans untereinander in Kontakt, was oft neue kreative Synergien zur Folge hat. Als beliebteste Attraktion gelten jedoch die Stargäste, die auf Bühnen in geführten Diskussionen dem Publikum Rede und Antwort stehen, Fragen beantworten, Autogramme unterschreiben und für Fotos zur Verfügung stehen.

Eine der größten dieser Veranstaltungen in Europa ist die *FedCon*⁶⁴. Ursprünglich als *Star Trek*-Convention gedacht, entwickelte sie sich zu einer generellen Science Fiction-Convention. Das *Hotel Maritim* in Düsseldorf bietet den Veranstaltungsteilnehmern Unterkunft und Venue in einem Haus. Circa 6000 Besucher über das Wochenende erwarteten die Veranstalter 2012⁶⁵. Ein Auszug aus der Liste der Gaststars liest sich wie das Who-Is-Who der Science Fiction: William

⁶³ Oxford Dictionaries: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/convention?q=convention>

⁶⁴ <http://www.fedcon.de/index.php/de/>

⁶⁵ <http://www.rp-online.de/region-duesseldorf/duesseldorf/nachrichten/6000-trekkies-kommen-zur-fedcon-1.2715071>

Shatner, Richard Dean Anderson, Gates McFadden, Jonathan Frakes und Walter Koenig, um nur einige zu nennen.⁶⁶



Abbildung 11 Besucher der FedCon

Die Veranstalter lassen sich für das Vergnügen der Fans und ihre Liebe zu den Stars allerdings fürstlich entlohnen: 2012 mussten für ein Foto mit William Shatner 50 Euro, für ein Autogramm sogar 100 Euro, zusätzlich zur Eintrittskarte bezahlt werden.⁶⁷ Nichts desto trotz bezeichnen auch Kritiker die FedCon als einen Besuch Wert für jeden Science Fiction-Fan:

„Die Veranstaltung an sich ist fraglos sehenswert, die Panels haben hohen Unterhaltungswert und auch das Aufkommen an Nerds (da schließe ich mich explizit ein) und die Menge an Cosplayern [i.e. Teilnehmer, die in Kostümen Figuren verkörpern, vom englischen „costume“ und „player“, Anm.] verschiedener Genres, die man in Deutschland in solcher Massierung wohl nur auf der FedCon vorfinden dürfte, machen einen Besuch für den Fan zu einem Erlebnis“⁶⁸

⁶⁶ <http://www.fedcon.de/index.php/de/information-de/geschichte-de>

⁶⁷ <http://phantanews.de/wp/aartikel/fedcon-2012-informationsdefizite-ruckelnde-sponsorenvideos-und-fast-kein-shatner/>

⁶⁸ Ebd.

3. *The Lord of the Rings*-Fans – Versuch eines Überblicks

3.1. Exkurs: Warum *The Lord of the Rings*? Eine kurze Geschichte der Fantasy

Schon seit Anbeginn des Geschichtenerzählens bedienen sich die Menschen des Fantastischen, um ihre Geschichten spannender oder eindrucksvoller zu gestalten. Der literarischen Gattung Fantasy daher einen historisch einordenbaren Beginn zuzuweisen ist schwierig, wenn nicht sogar unmöglich. Katherine A. Fowkes, Professorin an der High Point University in North Carolina⁶⁹, nennt unter anderem die *Odyssee* und *Mahabharata* als erste literarische Fantasy-Werke, verortet das Genre an sich allerdings als ein Produkt des 19. Jahrhunderts:

„The roots of fantasy fiction tap ancient myths, legends, and folk tales. In the West, stories of wonders and marvel trace all the way back to Homer's *Odyssey*, Ovid's *Metamorphoses*, Lucius Apuleius' *The Golden Ass*, and the chivalric romances of the late Middle Ages. In the East, they draw from epic tales such as the *Mahabharata* and the *Arabian Nights* tales [...]. But despite this august lineage, *modern* fantasy is an inheritance of the nineteenth century.“⁷⁰

Dr. Ulf Abraham, Professor für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Universität Bamberg⁷¹, sieht Homers *Odyssee* nicht als tatsächliches fantastisches Werk, jedoch als eine Vorform:

„Um zu ermessen, dass eine Darstellung der fantastischen Literatur im Altertum ansetzen muss [...], braucht man kein Studium der Altphilologie; es genügt, in Friedhelm Schneidewinds *Harry-Potter-Lexikon* (2000) zu blättern und schon auf den ersten Seiten auf Lemmata zu stoßen wie *Aeskulap* oder *Alraune*. [...] So wenig die aus der Antike überlieferten Erzählungen, aus denen das stammt, schon als fantastische Literatur ansprechbar sind, so sicher ist, dass es „Vorformen literarischer Phantastik“ in ihnen gibt [...]. In **Homers *Odyssee*** gibt es eine Vielzahl fantastischer Motive und Gestalten;

⁶⁹ <http://pavones.highpoint.edu/directory/directory.cfm?KeepAlive=true&profile=kfowkes&StartRow=231>

⁷⁰ Fowkes, Katherine A.: *The Fantasy Film*. Chichester (u.a.): Wiley-Blackwell, 2010. S. 15

⁷¹ <http://www.uni-bamberg.de/germ-didaktik/lehrstuhlteam/prof-dr-ulf-abraham/>

[...]. [Sie] machen das Epos zwar nicht zu einem Werk der Literarischen Fantastik, aber sie zeigen, inwiefern diese Wurzeln in der Antike hat⁷²

Als „erste starke Wurzel“⁷³ der fantastischen Literatur definiert Abraham den Mythos. Durch den Mythos verharmlosten Menschen seit jeher das Unerklärliche, nahmen ihm durch „göttliche Mächte und unerklärliche Kräfte“⁷⁴ seinen Schrecken. Für Abraham hält sich der Mythos als erzählerisches Mittel bis heute: „‘Sogar Götter brauchen Helden‘, versichert im Herbst 2011 ein Trailer zum 3D-Film *Krieg der Götter* (Regie: Tarsem Singh), der Figuren und Geschichten aus der griechischen Mythologie bildgewaltig verarbeitet.“⁷⁵

Abraham streicht die Wichtigkeit der Literatur des Mittelalters für die Niederschrift und Verbreitung von Mythen heraus. Das Mittelalter sei demnach ein Quell an Stoffen, die sich bis heute in zahllosen Adaptionen wiederfinden, wenngleich sie damals nicht zwingend als fantastische Literatur einzuordnen waren. Im Mittelalter war die Grenze zwischen Realität und Fantastischen im täglichen Leben noch nicht gezogen. Göttliche (bzw. teuflische) Intervention wurde als Tatsache akzeptiert und zwar als bemerkenswert, jedoch nicht unglaublich betrachtet. Was für unsere heutige Lesart fantastischer Stoff ist, war damals also durchaus glaubwürdige Literatur. Für die fantastische Literatur war das von Vorteil:

„Vor diesem Hintergrund ist zu sehen, was das Mittelalter zur Geschichte der Literarischen Fantastik beizutragen hat. Die großen Stoffe der höfischen Literatur, die ihren Weg durch die europäischen Volkssprachen antraten [Anm.: Abraham zeigt dies am Beispiel des Artus-Stoffs, der von Frankreich ausgehend den deutschen und später erst den angelsächsischen Sprachraum eroberte], saugten Motive und Figuren von Mythen und Sagen seit dem Altertum auf wie ein Schwamm und integrierten sie in die Verserzählungen [...].“⁷⁶

Der geistige und kulturelle Aufbruch der Renaissance spiegelt sich für Abraham auch in der Literatur und bereichert die Fantastik um ein weiteres Thema: die Utopie. In seinem philosophischen Dialog *Utopia* behandelt Thomas Morus 1516 die zentralen Fragen der Renaissance: das neue Menschenbild und eine Neuordnung der Dinge, welche sich beide von den Ansichten des Mittelalters loslösen.⁷⁷ „In Umrissen erkennbar ist hier bereits die fantastische Erzählung von einem völlig fremden Land

⁷² Abraham, Ulf: *Fantastik in Literatur und Film. Eine Einführung für Schule und Hochschule*. Berlin: E. Schmidt, 2012. S. 65

⁷³ Ebd.

⁷⁴ Ebd.

⁷⁵ Ebd. S. 66

⁷⁶ Ebd. S. 71

⁷⁷ Vgl: Ebd.: S. 74f

mit teils faszinierenden, teils bestürzenden Verhältnissen, die das **utopische Genre** zur Literarischen Fantastik des 18. und 19. Jahrhunderts beisteuern wird.“⁷⁸

Wenn es um das 18. Jahrhundert geht, widersprechen sich Abraham und Fowkes: Während für Fowkes das 19. Jahrhundert die Wiege der modernen Fantasy ist („The post-Enlightenment era with its increasingly rational and scientific worldview provided a specific moment that influenced the production and consumption of fantasy.“⁷⁹), so ist für Abraham gerade die Aufklärung des 18. Jahrhunderts die Zeit der ersten Blüte der fantastischen Literatur: „Es scheint paradox, dass und wie sich die fantastische Erzählliteratur gerade im Zeitalter der Aufklärung formiert [...]: Die erste Hochkonjunktur fantastischen Erzählens fällt in die Zeit, in der das Wunderbare und Übernatürliche ‚hochgradig unwahrscheinlich‘ geworden ist.“⁸⁰ Als Beispiele nennt Abraham Jonathan Swifts *Gulliver's Travels* oder Louis-Sebastiën Merciers Utopie *L'An 2440*. Die Fantastische Literatur ist jedoch keine irrationale Gegenbewegung zur Aufklärung, nein, sie ist vielmehr ein notwendiger Teil davon, da sie aufklärerische Positionen weiter hinterfragt:

„Der Versuchung, den Fantastikboom des ausgehenden 18. Jahrhunderts als Symptom einer ‚Gegenaufklärung‘ abzutun, muss man aber widerstehen [...]. Eher spielt die **Genieästhetik** eine Rolle, die in den 1770er Jahren an Bedeutung gewinnt und den Originalitäts- und Innovationsdruck auf die Autoren erhöht [...]. Daneben wird man aber auch sagen können, dass es die Literarische Fantastik in einzigartiger Weise erlaubte, die Aufklärung zugleich voranzutreiben (es gibt immer eine Position der Rationalität in den Texten) und in Frage zu stellen (es gibt einen Rest des Zweifels).“⁸¹

Im 19. Jahrhundert folgt ein Erfolgsroman auf den anderen. Man kann Fowkes' anfangs zitierte Ansicht, die moderne Fantasy sei ein Kind des 19. Jahrhunderts, nachvollziehen, sieht man sich nur die Fülle an (heute so bezeichneten) „Klassikern“ der fantastischen Literatur an, die der Epoche der Romantik entstand. Die Gebrüder Grimm veröffentlichten ihre Sammlung von Märchen (1812-1815), Hans Christian Andersen wurde in Dänemark mit Geschichten wie *Den lille Havfrue* (*Die kleine Meerjungfrau*) (1837) und *Den grimme Ælling* (*Das hässliche Entlein*) (1845) bekannt. Charles Dickens, Lewis Carroll und William Morris (der laut Fowkes ein Vorbild für Tolkien gewesen sein könnte, da die Geografie der diegetischen Welt eine zentrale Rolle in seinem Werk ist) erobern die Herzen der Bewohner der Britischen Inseln und

⁷⁸ Ebd.: S. 75

⁷⁹ Fowkes, Katherine A.: *The Fantasy Film*. S. 15

⁸⁰ Abraham, Ulf: *Fantastik in Literatur und Film*. S. 75

⁸¹ Ebd. S. 77

später der Welt mit ihren Geschichten.⁸² In den deutschsprachigen Ländern lassen E.T.A. Hoffmann und Heinrich von Kleist mit Wiedergänger- bzw. Spukgeschichten ihre Leser erschauern.⁸³

„In der Postromantik, [...], unterwandere ein fantastisches Moment auch den ‚realistischsten Text‘. Das gilt nicht nur für Gogols *Die Nase*, sondern auch für die vielleicht berühmteste Kurzgeschichte von Edgar Alan **Poe** (1809-1849), ***Der Untergang des Hauses Usher*** (1840), in der die ‚Psychologisierung traditioneller Motive aus der gothic tale‘ höchst überzeugend gelang‘ (Zondergeld/Wiedenstried 1998, 266⁸⁴)⁸⁵

Die Mitte des 18. Jahrhunderts entstandene Gothic Novel sollte einem weiteren, dem Fantastischen sehr eng verbundenen Genre den Weg bereiten: der Science Fiction. Manche Forscher bezeichnen Mary Shelleys *Frankenstein* (1818) als Ur-Werk der Science Fiction, Abraham wiederum nennt Washington Irvings *Rip van Winkle* (1819) als eine Wurzel des Genres. Werke wie Mark Twains *A Yankee in King Arthur's Court* (1889), Jules Vernes *Vingt mille lieues sous les mers* (1869-70) oder H. G. Wells' *The Time Machine* (1895) bzw. *The War of the Worlds* (1898) verhelfen dem Genre zu steigender Popularität.⁸⁶

Sehr bald fand Science Fiction Verwendung für ein neu aufkommendes Medium: den Film. Film erwies sich als äußerst brauchbare Darstellungsart für fantastische Geschichten. Dabei nehmen die fantastischen Genres gleichzeitig Bezug auf die zeitgenössischen technischen Möglichkeiten. Fowkes nennt Fantasy und Science Fiction daher reflexive Genres:

„If science fiction uses technology to tell stories about technology and science, we might say that fantasy harnesses cinema's ability to create illusions in order to tell stories about illusions themselves. Science fiction and fantasy are therefore to some extent "reflexive" genres. Special effects may not define the fantasy film [...], but poor effects can certainly detract from stories that depend upon them.“⁸⁷

Im Übergang vom 19. Zum 20. Jahrhundert kristallisiert sich ein weiteres Merkmal der fantastischen Literatur heraus, das heute mehr denn je zutrifft: die Nicht-Einteilbarkeit der Ziel-Leser in Altersgruppen. So wie das Jugendbuch *Harry Potter* Leser aller Generationen mitreißt, so taten dies um die Jahrhundertwende ins 20. Jahrhundert

⁸² Fowkes, Katherine A.: *The Fantasy Film*. S. 16f

⁸³ Abraham, Ulf: *Fantastik in Literatur und Film*. S. 81ff

⁸⁴ Dieses Zitat bezieht sich auf das *Lexikon der phantastischen Literatur* von Rein Zondergeld und Holger Wiedenstried.

⁸⁵ Abraham, Ulf: *Fantastik in Literatur und Film*. S. 87

⁸⁶ Vgl. ebd.: S.89ff

⁸⁷ Fowkes, Katherine A.: *The Fantasy Film*. S. 17

Kinder- und Jugendbücher wie *Alice in Wonderland* von Lewis Carroll (1865), *Le Avventure Di Pinocchio* (*Die Abenteuer des Pinocchio*) von Carlo Collodi (1883), Rudyard Kiplings *The Jungle Book* (1894) oder *The Wonderful Wizard of Oz* von Lyman Frank Baum (1900). In dieser Reihe der „all-age-Fantastik“ findet sich später auch der gute Freund J.R.R. Tolkiens, Clive Staples Lewis mit seinem *The Chronicles of Narnia* (1950).⁸⁸

Nach 1900 gewinnt das Medium Film rasch an Bedeutung für die Weiterentwicklung der fantastischen Erzählung. Ein Meilenstein ist hier zweifellos der von Abraham und Fowkes gleichermaßen herausgehobene Film *Nosferatu* (1922) von Friedrich Wilhelm Murnau. Dieser an Bram Stokers *Dracula* (1897) angelehnte Vampir-Horrorfilm thematisiert die Suche der Menschen nach fantastischen Träumen, die ins Dunkle führen kann: „Was die Leute im Kino suchten, schrieb Hugo v. Hofmannsthal 1921, sei ein ‚Ersatz für Träume‘ und wie diese seien die Filmbilder stumm. Die stummen Bilder sind, was den fantastischen Film angeht, Alpträume.“⁸⁹

Anfang der 1920er-Jahre nahm die Entwicklung der literarischen Fantasy in den deutschsprachigen Gebieten eine andere Entwicklung als in den USA. Während die US-Amerikaner ihre Vorliebe für Fantasy in Pulp Fiction (Geschichten, die nicht in Buchform sondern „nur“ in Heften erschienen) und Magazinen entdeckten⁹⁰, lenkten Franz Kafka und Arthur Schnitzler die Aufmerksamkeit ihrer Leser auf die psychologische Seite der Fantasy und widmeten sich dem Ungeheuer im Menschen selbst (Abraham nennt als Beispiele Kafkas *Die Verwandlung* aus dem Jahr 1915 und Schnitzlers *Traumnovelle* von 1926)⁹¹.

Die politischen und sozialen Entwicklungen Anfang des 20. Jahrhunderts, die zu zwei Weltkriegen führen sollten, wirken sich, so Abraham, auch auf die Literatur aus.⁹² Die soziale Ungerechtigkeit erhöht den Wunsch nach – zumindest geistiger, wenn schon nicht körperlicher – Flucht aus der bedrohten Existenz: „Es kann deshalb nicht ausbleiben, dass das neue Jahrhundert in mehreren Gattungen und Genres Spuren romantischer Fantastik aufweist“⁹³. Abraham nennt Beispiele quer durch alle Arten der Literatur: *Le petit prince* von Antoine de Saint-Exupéry wirkt als modernes Märchen 1943 für gesunden Menschenverstand und Menschlichkeit. Das Bilderbuch

⁸⁸ Vgl.: Abraham, Ulf: *Fantastik in Literatur und Film*. S. 101ff

⁸⁹ Ebd.: S. 108

⁹⁰ Vgl.: Fowkes, Katherine A.: *The Fantasy Film*. S. 20

⁹¹ Vgl.: Abraham, Ulf: *Fantastik in Literatur und Film*. S. 114ff

⁹² Vgl. ebd. S. 119ff

⁹³ Ebd.: S. 120

Where the Wild Things Are des US-Amerikaners Maurice Sendak lehrt seit 1963 Kinder die Notwendigkeit, die manchmal wild aufbrodelnden Gefühle zu bändigen, um ein harmonisches Auskommen mit der Umwelt zu erreichen. Auch die literarische Erwachsenenliteratur integriert die Fantastik, vor allem in Utopien, beziehungsweise aus zeitgeschichtlich verständlichen Gründen meist Dystopien wie George Orwells *1984* (1949) oder Aldous Huxleys *Brave New World* (1950). Ein Beispiel für eine reine Zivilisationskritik ohne Zukunfts-Szenarien ist laut Abraham der Roman *Die Wand* der österreichischen Autorin Marlen Haushofer aus dem Jahr 1963: „[...] Haushofer charakterisiert indirekt den zivilisierten Menschen als klein, blind und eigensinnig in der Schöpfung, in die er sich nicht mehr einordnen kann, seine Ziele verfolgend.“⁹⁴

In den Vereinigten Staaten tauchte in den 1930er-Jahren ein neuer Platzhirsch im Revier der fantastischen Filme auf: Walt Disney. 1937 setzte *Snow White and the Seven Dwarves* neue Standards in der animierten Unterhaltung - eine Vorreiterrolle, die Jahrzehnte andauern sollte. Disney bot den Kinobesuchern eine andere Art der Realitätsflucht als die Literatur. Wunderschöne, Barbie-gleiche Prinzessinnen, heldenhafte Prinzen und in all ihrer Bosheit immer noch schöne Antagonisten bevölkerten die animierten Märchenfilme. Das Disney-Imperium begnügte sich jedoch nicht damit und köderte die alltagsmüde Bevölkerung mit Möglichkeiten, die Realität tatsächlich für gewisse Zeit hinter sich zu lassen – allerdings mit nicht unbedingt philanthropischen Motiven:

„But if most Disney movies are pure fantasy, the company's business practices have always been firmly rooted in reality. Long before the rest of the industry cottoned on, Disney mastered the art of 'synergy' by creating a brand that extended far beyond the films themselves to theme parks, television shows, toys, souvenirs and even clothes. If you believe in Tinker Bell, go ahead and clap your hands - but then also hand over your wallet.“⁹⁵

Während die Filme der Nachkriegszeit geprägt waren von avantgardistischen Einflüssen, und sich zusätzlich einem neuen „Konkurrenten“, der Science Fiction, gegenüber sahen, stand der fantastischen Literatur ein Quantensprung bevor. Das Genre sollte sich nun endgültig manifestieren. In einer Zeit, die das absolut Böse gesehen hatte, erzählte nun ein britischer Autor in einem wahren Epos über die endgültige Vernichtung des Bösen und den finalen Sieg des Guten: J.R.R. Tolkiens *The Lord of the Rings* (1954-55) befreite die Generation nach dem Zweiten Weltkrieg von den schrecklichen Erinnerungen und lieferte eine komplett ausgestattete Fluchtwelt. Dieses Werk begann und prägte das Genre der Fantasy.

⁹⁴ Ebd.: S. 122

⁹⁵ Fowkes, Katherine A.: *The Fantasy Film*. S. 22f

„Am nachhaltigsten aber wurde das Genre geprägt von J.R.R. Tolkiens mythopoetischen *Mittelerde*, wie er es zunächst in ***Der Hobbit oder Hin und Zurück*** und dann in der Trilogie ***Der Herr der Ringe*** [...] entfaltet hat. *Mittelerde* ist eine ‚archaische Welt‘ (Döffinger 1997, 132⁹⁶). Tolkiens Werk als modernes Epos zu bezeichnen, erscheint nicht verfehlt: Beinahe ausufernde Natur- bzw. Landschaftsbeschreibungen machen vor allem den *Herrn der Ringe* zu einer buchliterarischen Vorlage für ein *road movie* aus einer archaischen Zeit.“⁹⁷

Diese Vorlage wurde etwa 45 Jahre später von Peter Jackson umgesetzt. Fantasy im Film hatte zu dieser Zeit die Höhen der 1980er (beispielsweise durch *The Dark Crystal* oder der Sci-Fi-Fantasy *Tron* 1982, *Die Unendliche Geschichte* 1984 mit seinen Fortsetzungen, der *Conan/Red Sonja*-Reihe, *Highlander* 1986, oder *Willow* 1988) und die Tiefen der 1990er hinter sich: Science Fiction hatte in dieser Zeit regen Zulauf: *Star Trek* konnte mit der „Modernisierung“ der Crew in *Generations* 1994 und vor allem dem Nachfolger *First Contact* 1996 viele Fans neu oder zurück gewinnen, CGI-Spektakel wie *Men in Black*, *Armageddon* oder *The Matrix* punkteten mit Stars und guten Stories, während (gut besuchte) Fantasy-Filme vor allem in den späten 90ern selten waren – 1998 listet das American Film Institute in seinem Katalog der Fantasy-Filme nur 2 Einträge.⁹⁸

Ulf Abraham schreibt über Jacksons Verfilmung:

„[Sie] hatte trotz ihrer epischen Breite großen Erfolg und gilt als der Vorlage adäquat. Sie hat Kinogeschichte geschrieben: Erstmals wurden drei Teile einer Trilogie auf einmal abgedreht und produziert, und entstanden sind nicht „herkömmliche Kinofilme“, sondern im Rahmen eines Medienverbunds Elemente einer „transmedialen Erzählung“ [...], die das vorher ein Nischendasein fristende Fantasy-Filmgenre [...] als eigenständig etabliert hat.“⁹⁹

Peter Jackson nutzte State-of-the-Art-Technologien für seine Filme, die Computergrafiken setzten teilweise völlig neue Maßstäbe. Die Detailverliebtheit des Neuseeländers ist weithin bekannt (auch wenn es bis heute Diskussionen unter Fans gibt, welche Auslassungen von Tolkiens Original legitim waren und welche nicht). Die angebliche „Unverfilmbarkeit“ des Stoffes verschaffte den Filmen – vor allem dem

⁹⁶ Dieses Zitat bezieht sich auf *Das Ende des dritten Zeitalters : Tolkiens "Herr der Ringe" zwischen Hochliteratur und populärem Fantasy-Roman* von Birgit Döffinger.

⁹⁷ Abraham, Ulf: *Fantastik in Literatur und Film*. S. 129

⁹⁸ Vgl. für diesen Absatz:

AFI Liste der Fantasy-Filme:

http://www.afi.com/members/catalog/SearchResult.aspx?s=&Type=GE&Tbl=&CatID=&ID=73&Value=&searchedFor=Fantasy&SortType=ASC&SortCol=RELEASE_YEAR

AFI Liste der Science Fiction-Filme:

http://www.afi.com/members/catalog/SearchResult.aspx?s=&Type=GE&Tbl=&CatID=&ID=84&Value=&searchedFor=Science%20fiction&SortType=ASC&SortCol=RELEASE_YEAR

⁹⁹ Abraham, Ulf: *Fantastik in Literatur und Film*. S. 129f

ersten – schon lange vor der Premiere umfangreiche Publicity. Als *The Fellowship of the Rings* hielt, was Jackson versprochen hatte, stand einem seit *Star Wars* nicht mehr dagewesenen Hype nichts mehr im Weg.

Der italienische Schriftsteller, Semiotiker und Medienwissenschaftler Prof. Dr. Umberto Eco hatte einst eine Theorie, was ein Werk zu einem Kult-Werk machen würde:

„What are the requirements for transforming a book or a movie into a cult object? The work must be loved, obviously, but this is not enough. It must provide a completely furnished world, so that its fans can quote characters and episodes as if they were part of the beliefs of a sect, a private world of their own, a world about which one can play puzzle games and trivia contests, and whose adepts recognize each other through a common competence.“¹⁰⁰

The Lord of the Rings erfüllt definitiv diese Vorgaben. Die Welt wurde von Tolkien vorgegeben, Jackson gab ihr eine visuelle Entsprechung, die in sich so schlüssig war, dass sie auch von den Fans der Bücher akzeptiert wurde. Eco geht in seiner Analyse noch tiefer: Was macht ein Buch zum Kult, was für Eigenschaften muss ein Film haben?

„I think that in order to transform a work into a cult object one must be able to unhinge it, to break it up or take it apart so that one then may remember only parts of it, regardless of their original relationship to the whole. With a book, one can unhinge it manually, so to speak, dismembering it into a series of excerpts. A movie, on the contrary, must be already wobbly and disjointed in itself. For a perfect movie, which cannot be reread every time we want or from the place we choose, as it happens with a book, remains in our memory as a whole, in the form of a central idea or emotion; only a disjointed movie survives as a disconnected series of images, of peaks, of visionary icebergs. To become cult, a movie should not display a central idea but many. It should not exhibit a coherent philosophy of composition. It must live on in and because of its glorious incoherence.“¹⁰¹

Die Geschichte von *The Lord of the Rings* ist so umfangreich, dass genau dieses Zerpflücken in Einzelteile, die Eco anstrebt, problemlos möglich ist. Jackson hat sein Bestes gegeben, den epischen Charakter in seine Filme zu übertragen. Sowohl im Buch als auch im Film gibt es genügend einprägsame Szenen, so dass für jeden Geschmack und jede Vorliebe etwas Faszinierendes bleibt. Eco nennt diese Teile „Magic Frame“:

¹⁰⁰ Eco, Umberto: Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage. In: SubStance. Vol. 14, No. 2, Issue 47: In Search of Eco's Roses. Madison: University of Wisconsin Press, 1985. Online auf: <http://www.mstor.org/stable/3685047>. S. 3

¹⁰¹ Ebd.: S. 4

„We are interested, moreover, in finding out those frames which not only are recognizable by the audience as belonging to a sort of ancestral intertextual tradition, but which also display a particular fascination. [...] Let us take intuitively the idea of “magic” frame. Let us define as “magic” those frames which, when appearing in a movie, and when then separated from the whole, transform this movie into a cult movie.“¹⁰²

Im selben Jahr wie *The Lord of the Rings* kam auch der erste Teil der *Harry Potter*-Reihe in die Kinos. Fantasy wurde durch diese beiden Monumentalereignisse wieder zu einer Größe der Filmwelt. Nach einem Jahrzehnt im Schatten der realitätsnahen Filme beziehungsweise der Science Fiction eroberte Fantasy mit epochalen Geschichten und bahnbrechender Technik das Kinopublikum im Sturm zurück. Es war beinahe unmöglich, sich dem Hype um die beiden Kinophänomene zu entziehen. Doch ein entscheidender Unterschied besteht. Während die *Harry Potter*-Verfilmungen noch in die Begeisterung um die Bücher hinein erschienen, belebte *The Lord of the Rings* eine Geschichte wieder, die schon eine „alteingesessene“ Fangemeinde hatte. Es war in der Fan-Welt nicht unwichtig, ob man die Bücher vor den Filmen schon gelesen hatte, oder ob man erst durch die Filme zu den Büchern gekommen war. Die Unterschiede zwischen Buch und Film – die teilweise eklatant sind, aber sich aus filmtechnischen und budgetären Gründen wohl nicht vermeiden ließen – wurden heftig diskutiert. *The Lord of the Rings* machte Fantasy zu einem Thema in der Diskussionskultur des Alltags.

Die Trilogie um die Tolkien-Welt wurde mit *The Two Towers* 2002 und *The Return of the King* 2003 komplettiert, *Harry Potter* besiegte Lord Voldemort im (2. Film vom) siebten Teil der Reihe, *Harry Potter and the Deathly Hallows* 2011.

In der neu gewonnenen Energie des Genres folgten noch einige sehr erfolgreiche Filme und Filmreihen¹⁰³ (auszugsweise): *Spider-Man* und seine Fortsetzung (2002, 2004 und 2007), *Pirates of the Caribbean* und seine Fortsetzungen (2003, 2006, 2007 und 2011), *Underworld* (2003), *Van Helsing* (2004), *Batman Begins* und seine Nachfolger *The Dark Knight* sowie *The Dark Knight Rises* (2005, 2008 und 2012 – die Comicverfilmungen wurden immer häufiger), *The Golden Compass* (2007), *The Chronicles of Narnia* mit Fortsetzungen (2005, 2008 und 2010), die *Twilight*-Reihe (2008, 2009, 2010, 2011 und 2012), *Avatar* (2009 – eine Verbindung aus Science Fiction und Fantasy, die mit der neuen 3D-Technik neue Maßstäbe setzen sollte), *Alice in Wonderland* (2010), *Prince of Persia* (2010). Auch das Fernsehen wurde von einem Fantasy-Spektakel erobert: Die TV-Adaption *Game of Thrones* der Buchreihe

¹⁰² Ebd.: S. 5

¹⁰³ Vgl: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fantasy_films

A Song of Ice and Fire von George Raymond Richard Martin begeistert Fantasy-Fans rund um den Erdball seit 2011.¹⁰⁴

2012 wurde Tolkiens Welt von Peter Jackson ein weiteres Mal auf die Kinoleinwand gebracht, in der Verfilmung von *The Hobbit* mit den Fortsetzungen 2013 und 2014. Die Begeisterung für Fantasy ist (noch immer) ungebrochen, genauso wie die Begeisterung für die Geschehnisse in Mittelerde. Was in den 1950ern mit Tolkiens Büchern begann, wurde in den 2000er-Jahren durch Jacksons Filme fortgesetzt. Und es ist kein Ende in Sicht.

3.2. Fanaktivitäten im deutschsprachigen Raum

Die erste Vorführung von *The Lord of the Rings* liegt nun schon beinahe 13 Jahre zurück. Der immense Effekt, den dieser Film und seine Sequels auf die Fantasy-Fans hatten und immer noch haben, ist im Internet deutlich zu sehen. 13 Jahre hatten Fans Zeit, zu Kultisten und Enthusiasten zu werden und ihre Leidenschaft im Internet publik zu machen. In 13 Jahren entstand eine Flut an Fan-Sites, Web-Foren, Fanclubs, Rollenspiel-Gruppen und Conventions.

Es ist daher – diese Behauptung erscheint keineswegs überzogen – unmöglich, einen Gesamtüberblick über die *The Lord of the Rings*-Fanlandschaft im Internet zu geben. Allein eine Google-Suche nach „the lord of the rings“ ergibt „ungefähr 144.000.000 Ergebnisse“¹⁰⁵. Für „the lord of the rings fans“ verringert sich die Trefferanzahl auf „ungefähr 65.300.000 Ergebnisse“¹⁰⁶. Immer noch eine unmöglich zu untersuchende Anzahl an Websites.

Schränkt man die Suche nun auf deutsch-sprachige Seiten ein, so verringert sich die Zahl noch einmal. „der herr der ringe“ liefert immerhin nur mehr „ungefähr 8.660.000 Ergebnisse“, „der herr der ringe fans“ reduziert die Anzahl an Treffern noch einmal auf „ungefähr 7.890.000 Ergebnisse“¹⁰⁷. Eine Untersuchung dieser Sites würde den Rahmen jeder Diplomarbeit bei weitem sprengen, und auch vieles an redundantem Material hervorbringen, also nicht zielführend sein.

¹⁰⁴ <http://www.imdb.com/title/tt0944947/>

¹⁰⁵ Stand: 23.06.2013 – diese Suche beinhaltet natürlich auch Online-Enzyklopädien und Online-Händler

¹⁰⁶ Stand: 23.06.2013

¹⁰⁷ Beide Google-Trefferzahlen: Stand: 23.06.2013

Es wurde daher für diese Arbeit versucht, einen repräsentativen Querschnitt zu finden, um die deutsch-sprachige Fanlandschaft zu untersuchen. Die Kriterien, wie viele Sites pro Kategorie besucht wurden waren – zugegeben – subjektiv. In jeder Kategorie stellte sich nach einigen analysierten Websites das Gefühl ein, nichts wirklich Neues oder Erwähnenswertes mehr entdecken zu können; zu groß war die Anzahl und zu klein die Unterscheidungsmerkmale der einzelnen Sites. Dieser Zeitpunkt bedeutete meist den Abschluss einer Analyse-Gruppe.

Im Folgenden wurden die *The Lord of the Rings*-Fans im Internet in dieselben Kategorien eingeteilt, die schon in Kapitel 2 für die allgemeine Repräsentation von Fans im Internet verwendet wurde. Wir starten also – wie zuvor – mit den Fan-Sites.

3.2.1. Fan-Sites

Für diese Kategorie wurden 20 Websites besucht und analysiert. Die meisten, jedoch nicht alle, beschäftigen sich mit der Welt die zwar von J.R.R. Tolkien erschaffen, jedoch von Peter Jackson visuell geprägt wurde. Die Optik vieler Seiten erinnert an die Filme, auch Artwork von Fans dreht sich meist um die Filmschauspieler oder um Orte, wie sie in Jacksons Filmen gezeigt wurden.

Die meisten Sites liefern eine Biografie von Tolkien, die sich oft in erstaunlicher Kürze darstellt. Tolkien wird zwar als der große Schöpfer der verehrten Welt hoch angesehen, das Hauptaugenmerk liegt bei vielen Fan-Sites jedoch an anderer Stelle.



Abbildung 12
Logo der DTG

Als große Ausnahme sei hier gleich zu Beginn die *Deutsche Tolkien Gesellschaft e.V.*¹⁰⁸ (im weiteren kurz *DTG*) genannt. Die *DTG* ist ein Verein von Literaturliebhabern, der sich ausschließlich mit den Werken J.R.R. Tolkiens beschäftigt. Mittlerweile zählt der Verein deutschlandweit über 500 Mitglieder, ein starker Anstieg war nach Jacksons Filmen zu verzeichnen, die ja viele Fans zum Lesen der Bücher brachten.

Die Gesellschaft nimmt ihre Aufgaben sichtlich sehr ernst, wie ein Blick auf die Satzung beweist:

¹⁰⁸ <http://www.tolkiengesellschaft.de/>

„Zweck des Vereins ist die Förderung von Kunst und Kultur. Er fördert die wissenschaftliche Erschließung und die Verbreitung der Werke von Professor John Ronald Reuel Tolkien, CBE [Anm.: Commander of the Order of the British Empire], und anderer Werke, die zu einem Vergleich herausfordern.

Der Satzungszweck wird insbesondere verwirklicht durch:

1. Die Gesellschaft pflegt das Zusammenwirken verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen.
2. Sie gibt eine Zeitschrift heraus.
3. Die Gesellschaft veranstaltet selbst oder in Zusammenarbeit mit Lehrstühlen, Akademie, Bibliotheken, Volkshochschulen und anderen Institutionen Vorträge, Symposien und Ausstellungen.
4. Die Gesellschaft unterstützt Bemühungen, die einer Verbreitung der Werke des genannten Autors und der Förderung ihres Verständnisses dienen.“¹⁰⁹

Über die Vereins-Website informiert die *DTG* über die Vereinszeitschrift „Flammifer von Westernis“, das wissenschaftliche *DTG*-Jahrbuch „Hither Shore“, die Jahreshauptversammlung „Tolkien-Thing“ sowie Seminaren und Tolkien-Stammtischen in ganz Deutschland.

Ein „Ableger“ der *DTG* ist *Der Tolkienist*.¹¹⁰ Marcel R. Aubron-Bülles, Gründungsvorsitzender der *DTG*, veröffentlicht hier Rezensionen, Meinungen und Essays rund um *The Lord of the Rings*, sowie Informationen zu Lesungen und kleinen Trivialitäten (zum Beispiel über die neu gezüchtete Hirse-Art *Mithril*).



Abbildung 13 Logo des Der Herr der Ringe Wiki

Eine Fan-Site zum Mitmachen bietet das *Der Herr der Ringe Wiki*.¹¹¹ Vier Administratoren betreuen diese freie Enzyklopädie, welche zurzeit 1146 Artikel¹¹² umfasst. Unterteilt in die Gruppen „Werke“ (Bücher, Filme, Videospiele), „Portale“ (Der Herr der Ringe,

Der kleine Hobbit, Das Silmarillion) und „Tolkiens Welt“ (Personen, Geografie, Schlachten, Rassen, und vieles mehr) kann in diesem Wiki geschmökert, korrigiert und neu verfasst werden. In einem Forum stehen Administratoren und User in

¹⁰⁹ <http://www.tolkiengesellschaft.de/deutsche-tolkien-gesellschaft/unsere-satzung/>

¹¹⁰ <http://www.dertolkienist.de/>

¹¹¹ http://de.lotr.wikia.com/wiki/Der_Herr_der_Ringe_Wiki

¹¹² Stand: 07.04.2013

Kontakt. Die Hauptseite¹¹³ bezieht sich explizit auf das Nutzen der kollektiven Intelligenz ihrer Autoren:

„Unsere Nutzer verfügen über ein [sic!] riesigen Wissensschatz, aus dem sie schöpfen - und dabei Hunderte von Wikis pro Tag erstellen. Momentan betreiben wir über 200.000 Wikis, die sich mit Themen quer durch alle Aspekte der Popkultur beschäftigen: von Videospielen, TV-Serien und Filmen über Sport, Essen, Mode und aktuelle Veranstaltungen.“¹¹⁴

Manche Fan-Sites kommen nicht darüber hinaus, bloße Informationsseiten zu sein. Diese Seiten liefern oft nur die grundlegenden Informationen, die man auf allen Websites zum Thema *The Lord of the Rings* finden kann, heben sich also nicht aus der Masse an Fan-Sites heraus. Beispiele hierfür wären *Hobbingen.de*¹¹⁵, die Site des Hamburger Tolkien-Stammtisches, *Faszination Tolkien*¹¹⁶, das trotz vieler Kategorien keine ausführlichen Informationen liefert, oder die österreichische Site *Dol Guldur*¹¹⁷. Das in Kapitel 2 bereits erwähnte *Mittelerde-Portal*¹¹⁸, ebenfalls eine österreichische Site, besticht zwar durch sehr ausführliche Informationen (inklusive der Sternbilder über Mittelerde), liefert jedoch kein außergewöhnliches Extra, das es von anderen reinen Informationsseiten abhebt.



Abbildung 14 Logo des Webrings Die Gefährten

Für Einsteiger in die Internet-Fangemeinde ist wohl der Webring *Die Gefährten*¹¹⁹ sehr hilfreich. Diese Site versteht sich als Wegbeschreibung durch die Fan-Welt von *The Lord of the Rings*. Fan-Sites werden vorgestellt und verlinkt, zurzeit sind 19 Sites Mitglieder im Webring.¹²⁰ Neu hinzukommen kann nur, wer von den bereits bestehenden Mitgliedern bestätigt wird. Hierfür gibt es genaue Richtlinien:

„Nur private Homepages dürfen Mitglied im Tolkien-Webring "Die Gefährten" werden. Kommerzielle, illegale Homepages (z.B. mit Pornographie oder Rechtsradikalismus als Inhalt) oder Homepages, die sonst irgendwie gegen die geltenden Gesetze und Netiquette verstoßen, sind von der Bewerbung und Mitgliedschaft ausgeschlossen. [...]

¹¹³ <http://de.wikia.com/Wikia>

¹¹⁴ http://de.wikia.com/Über_Wikia

¹¹⁵ <http://www.hobbingen.de/>

¹¹⁶ <http://www.faszination-tolkien.de/>

¹¹⁷ <http://www.dol-guldur.com/>

¹¹⁸ <http://www.mittelerde-portal.de/index.php>

¹¹⁹ <http://www.die-gefaehrten.net/index.php?page=start>

¹²⁰ Stand: 27.02.2013

Schwerpunkt der Seite muß J.R.R. Tolkien oder eines seiner Werke sein. Andere Schwerpunkte können aber auch auf der Seite vorhanden sein, jedoch muß Tolkien oder eines seiner Werke im Vordergrund stehen. Die Darstellung soll interessant, ansprechend und informativ sein; d.h. nicht nur "über mich", "meine Freunde", ein paar Bilder und ein paar Links sollen vorhanden sein, sondern die Seite muß Inhalte vorweisen. Selbstgestaltete Inhalte werden [sic!] hierbei bevorzugt.¹²¹

Der Webring besteht bereits seit 1998, also schon bevor der erste Jackson-Film in den Kinos lief. Einige der Links funktionieren nicht mehr, die Wartung scheint also mittlerweile nicht mehr so genau genommen zu werden.

Der *Deutsche Herr der Ringe Fanclub*¹²² (*LotR-FC*) ist ebenfalls im Internet präsent. Neben den allfälligen Informationen bietet die Website auch ein Zitate-Lexikon, das über 5000 sowohl Film- als auch Buchzitate beinhaltet. Wichtig für Fans sind wahrscheinlich auch die Autogrammadressen sämtlicher an den Filmen beteiligter Mitglieder der Main Crew und der Schauspieler. Mitglieder werden in Klassen eingeteilt, die gemeinsam (über das Forum) Aufgaben erledigen können. Nicht jedes Forumsmitglied kann jedoch auch Mitglied im Fanclub werden. Hierfür gibt es noch einen Aufnahmetest, der gleichzeitig auch die Klasse des Neuzugangs bestimmt.

Nicht alle Fan-Sites beschäftigen sich so global mit dem Universum, das Tolkien erschaffen hat. Manche spezialisieren sich auf Details. Die literarische Site *polyoinos*¹²³ konzentriert sich beispielsweise auf die Darstellung von Gewalt in Tolkiens Büchern und bietet eine politisch korrekte und für Kinder passende Neufassung, in der unter anderem auch nicht mehr geraucht wird. *Lindinien*¹²⁴ informiert über die elbische Sprache, genauer gesagt über die Hochsprache Quenya. Die Aussprache wird anhand von Hörbeispielen deutlich gemacht, Grammatik und Vokabeln werden in Lektionen vermittelt. Auch *Das Sindarin-Lexikon*¹²⁵ widmet sich der Sprache der Elben, jedoch – wie der Name schon verrät – deren Umgangssprache Sindarin. Hier kann man in einem Online-Lexikon von Deutsch in Sindarin und umgekehrt übersetzen, ebenso wird die Grammatik erklärt. Die Site *Thror.de* beschäftigt sich mit den Runen der Zwerge in Tolkiens Welt. Hier wird viel Hintergrundwissen geliefert, welches auch nötig ist, will man die Runen tatsächlich (richtig) verwenden.

¹²¹ <http://www.die-gefaehrten.net/index.php?page=kriterien>

¹²² <http://www.lotr-fc.de/>

¹²³ http://www.polyoinos.de/tolk_stuff/tolk_start.htm

¹²⁴ <http://www.lindienen.de/>

¹²⁵ <http://www.sindarin.de/index.html>

Die Liste der Fansites ist lang, die Inhalte jedoch oft austauschbar. Viele Kultisten bieten ihrer Leidenschaft durch eine Fansite eine Bühne, jedoch nur einige heben sich auch aus der Masse hervor. Nicht alle untersuchten Fan-Sites wurden hier behandelt, jedoch ist ein erster, deutlicher Eindruck über die Gebiete, mit denen sich *The Lord of the Rings*-Fans im Internet beschäftigen, gegeben.

3.2.2. Fan-Foren

Viele der oben angeführten Fan-Sites unterhalten Foren, in denen sich User über die Inhalte der Sites und allgemeine Themen (*The Lord of the Rings* betreffend, aber auch ganz allgemein gehalten) austauschen können. Die Gliederung der Foren ist sehr oft identisch: ein Teil beschäftigt sich mit *The Lord of the Rings*, ein Teil mit Fantasy im Allgemeinen und ein Teil schafft für die User Raum zum Plaudern über alles Mögliche, abseits vom eigentlichen Thema des Forums oder auch nur zum Kennenlernen der Forumsmitglieder. Hier wurden sieben Foren untersucht, die Unterscheidungen sind, wie angenommen, minimal.



Abbildung 15 Logo des Tolkienforums

Als eines der umfangreichsten Foren ist wohl das *Tolkienforum*¹²⁶ anzuführen. Es ist sowohl das Forum des Webrings *Die Gefährten*, als auch der Fan-Site *Die Tolkienwelt*¹²⁷. Dieses Forum bietet seinen 2931 Mitgliedern¹²⁸ nicht nur – wie so viele andere – die Möglichkeit, sich über Peter Jacksons Filme auszutauschen, sondern auch einen Thread, in dem Tolkien gemeinsam kapitelweise gelesen und diskutiert wird. Genauso werden Jacksons Filme gemeinsam geschaut und diskutiert, wobei sie in Sequenzen unterteilt werden, welche von den Forum-Usern dann sehr ausführlich analysiert werden. In Unterforen findet sich Platz für Rollenspiele, Computer-Games und die Werke anderer Autoren. „Es muss nicht immer Fantasy sein“ bietet, wie der Name schon sagt, eine Plattform für den Austausch über alle möglichen Themen, und

¹²⁶ <http://www.tolkienforum.de/>

¹²⁷ <http://www.tolkienwelt.com/index/index.htm>

¹²⁸ Stand: 13.04.2013

in der „Web-Community“ kann einfach drauf los geplaudert werden, es finden sich Forumspiele und Tauschmärkte.

Die *DTG* bietet mit *Treffpunkt DTG*¹²⁹ ebenfalls ein Forum an. Die Mitgliederzahl ist mit 590¹³⁰ erwartungsgemäß um einiges kleiner, die Themen sind vorwiegend literarischer Natur. So werden die Publikationen der *DTG* diskutiert, wie der „Flammifer von Westernis“ oder „Hither Shore“, die Veranstaltungen der *DTG* werden angekündigt und kommentiert, „Tolkien, Mittelerde, Fantasy“ schließlich bietet Raum für Diskussionen zum eigentlichen Kernthema, aber auch etwaigen Abweichungen im Thread: „Andere gute Fantasy - und was man nicht lesen sollte...“. Die kritische Betrachtungsweise steht auch hier immer im Vordergrund. Nichtsdestotrotz beendet das Forum die Rubrik: „Spiel, Spaß & Spannung“, bei allem Ernst kommt also auch der Spaß nicht zu kurz.

Das Forum des *Der Herr der Ringe Wiki*¹³¹ unterscheidet sich etwas von den andern. Es ist sehr klein gehalten und betrifft ausschließlich Fragen zu Wiki-Einträgen. Am 28. April 2013, dem letzten Besuch der Site, fanden sich hier 19 Themen. Generelle Diskussionen (themenbezogen oder nicht) finden hier nicht statt.

Auch das Forum des *LotR-FC*¹³² ist klein und betrifft fast nur Fanclub-spezifische Themen. Hier finden sich Ankündigungen, die zuvor bereits erwähnten Wettbewerbe der Community und ein Thread für Anregungen und Kritik bezüglich der Website. „Mittelerde und darüber hinaus (Tolkiens Welt)“ wird in zwei Threads zusammengefasst, alles andere findet sich in den vier Threads unter „Fernab von Mittelerde (Sonstiges)“. Bemerkenswerterweise sind diese vier diejenigen mit den meisten Beiträgen – nicht nur, weil hier Forenspiele wie Wörterketten oder Hangman angeboten werden. Das Thema „Mittelerde“ scheint sich auch für die Forumsbenutzer langsam zu erschöpfen (die Auswirkungen von *The Hobbit* fließen hier noch nicht mit ein).

¹²⁹ <http://treffpunkt.tolkiengesellschaft.de/>

¹³⁰ Stand: 24.04.2013

¹³¹ <http://de.lotr.wikia.com/wiki/Forum:%C3%9Cbersicht>

¹³² <http://forum.lotr-fc.de/>



Abbildung 16 Logo von Herr-der-Ringe-Film.de

Das Forum der Site *Herr-der-Ringe-Film.de*¹³³ scheint eines der meistbesuchten themenbezogenen Foren zu sein. Zu jeder Rubrik (mit der Ausnahme „Tickettausch- & Mitfahrerbörse“ in der Rubrik RingCon) sind über 1.000 Beiträge zu finden, bei den Spielen und Zeitvertreibs-Gruppen sind es sogar sechsstelligen Zähler. Der Aufbau des Forums ist jedoch nicht weiter auffällig. Den Filmen und Büchern ist jeweils eine Rubrik gewidmet, die „Kreativschmiede“ bietet (Ausstellungs-)Raum für das literarische oder bildnerische Schaffen der User. Sehr breit gefasst sind die Themen abseits von *The Lord of the Rings*, von Musik über Kino & Fernsehserien bis zum „Spiele-Forum“. Der Community wird eine eigene Gruppe für die Bildung von Freundeskreisen angeboten, Veranstaltungen und Kleinanzeigen komplettieren diesen Teil des Forums. Die RingCon hat eine eigene Rubrik mit Informationen zur größten deutschsprachigen Veranstaltung dieser Art.

The Lord of the Rings ist allerdings auch in Foren präsent, die sich nicht ausschließlich mit diesem Thema befassen. So unterhält der Fantasy-Online-Shop *Elbenwald.de*¹³⁴ ein eigenes Forum¹³⁵, das sich zwar im ersten Abschnitt auf Elbenwald-eigenen Themen wie Fragen zu Produkten konzentriert, jedoch von Mittelerde-Themen durchdrungen ist, nicht nur in der eigenen Rubrik „Tolkien und Herr der Ringe“, sondern beispielsweise in der „Mittelerdeakademie“. In der Prüfungsordnung findet man dies:

„Die Mittelerde-Akademie des Elbenwaldes wurde als Möglichkeit für alle Fans von Tolkiens Werken geschaffen, um sich und ihr Wissen einer Prüfung zu unterziehen. Bei aller akademischen Korrektheit soll dieser neue Thread in allererster Linie der Freude dienen. [...] Jeder ‚Einwohner‘ des Elbenwaldes [Anm.: gemeint sind die Forums-Mitglieder] kann Prüfling werden. [...] Grundlage der Fragen sind - soweit nicht anders angemerkt - immer die deutschen Übersetzungen der drei Hauptwerke 'Der (kleine) Hobbit', 'Der Herr der Ringe' und 'Das Silmarillion'. Diese gelten in Zweifelsfällen immer als

¹³³ <http://forum.herr-der-ringe-film.de/ubbthreads.php>

¹³⁴ <http://www.elbenwald.de/>

¹³⁵ <http://www.elbenwaldforum.de/>

richtig und vorrangig gegenüber anderweitigen Auslegungen durch andere Schriften.

Es gibt folgende fünf Prüfungsgrade:

1. Adept/Adeptin,
2. Meister/Meisterin,
3. Großmeister/Großmeisterin,
4. Gelehrter/Gelehrte,
5. Weiser/Weise.

Der Prüfungsgrad „Gelehrter/Gelehrte“ kann in neun verschiedenen Kategorien absolviert werden:

1. Gelehrte/r der Hobbits,
2. Gelehrte/r der Zwerge,
3. Gelehrte/r der Elben,
4. Gelehrte/r der Valar/Maiar/Istari
5. Gelehrte/r der Menschen des ersten Zeitalters,
6. Gelehrte/r von Numenor,
7. Gelehrte/r von Gondor/Arnor/Rohan,
8. Gelehrte/r der Kreaturen der Finsternis,
9. Gelehrte/r der Jackson-Trilogie.“¹³⁶

Mittelerde ist also, obwohl der Shop ebenso Produkte zu *Harry Potter*, *Batman* oder *Star Wars* anbietet und diese Themen auch teilweise im Forum präsent sind, das wichtigste Thema des Shops (der Name lässt schon darauf schließen, dennoch ist aufgrund der breitgefächerten Produktpalette darauf hinzuweisen).

Ein Blick über den Fantasy-Tellerrand liefert ebenfalls Ergebnisse: Auch in einem thematisch noch etwas weiter entfernten Forum findet sich eine eigene Rubrik zu *The Lord of the Rings*: Das *SciFi-Forum.de*, mit 32.222 Benutzern, 63.953 Themen und 2.756.433 Beiträgen¹³⁷, hat unter „Filme, TV-Serien und Co.“ eine eigene Kategorie dafür eingerichtet¹³⁸. Hier unterhalten sich Fans in 293 Themen und 11.968 Beiträgen

¹³⁶ <http://www.elbenwaldforum.de/regeln-leitfaden-codex-t3263823.html>

¹³⁷ <http://www.scifi-forum.de/>

Stand: 12.07.2013

¹³⁸ <http://www.scifi-forum.de/filme-tv-serien-co/filme/herr-ringe/>

über Themen rund um Tolkiens Welt und stellen sich und anderen Fragen wie „Wie kommt der Ring ins Auenland“ oder „Ist Elrond mit schuld an der Tragödie“. Es finden sich Usernamen wie „La Forge“, „Han Solo“ und „Darth Sidious“, was deutlich zeigt, dass das Thema *The Lord of the Rings* auch die Fans komplett anderer Genres anzieht.

Abschließend ist hier zu sagen, dass das Thema *The Lord of the Rings* längst nicht „ausdiskutiert“ ist. Tolkiens Werk und Jacksons Visualisierung lassen die Fans auch 59 beziehungsweise 12 Jahre später immer noch fantasieren, argumentieren, fragen und anzweifeln. Die Internet-Foren sind die Plattform des 21. Jahrhunderts für diesen Austausch.

3.2.3. Fanfiction

Wie in Kapitel 2.4.3. erläutert, so handelt es sich bei den Autoren von Fanfiction häufig (man ist versucht zu sagen: meistens) um Frauen, die versuchen, einer Geschichte die ihrer Meinung nach noch fehlende emotionale Tiefe zu verleihen. Tolkien bietet seinen (weiblichen) Fans hier alle erdenklichen Möglichkeiten, ist seine Schilderung der Gefährten, die sich aufmachen den Ring zu zerstören, doch sehr emotionsarm und sachlich gehalten; um die tiefen emotionalen Bindungen zu finden muss zwischen den Zeilen gelesen werden.

Hier kommen die Fans ins Spiel, die diese Bindungen an die (literarische) Oberfläche bringen wollen. Für die Untersuchung von Autoren von Fanfiction zu *The Lord of the Rings* bietet sich eine Einteilung in drei Kategorien an:

1. Die Figuren-Autoren: für sie steht die Gefühlswelt der Charaktere im absoluten Mittelpunkt. Es gilt, mittels Fanfiction die emotionale Welt der Figuren genauer zu beleuchten, durch neue Erlebnisse mit neuen Charakteren die altbekannten Helden in neuem Licht erstrahlen zu lassen oder durch zusätzliche Informationen schon bekannte Handlungsstränge anders zu betrachten.
2. Die Welt-Autoren: hier liegt der Fokus auf der von Tolkien erdachten Welt und den Figuren, die darin vorkommen könnten. Die Geschichten weichen (teilweise total) von der Ursprungs-Story ab und erschaffen eine völlig autonome Handlung mit noch unbekannten Charakteren. Hierbei wird Wert darauf gelegt, die neuen Figuren glaubhaft darzustellen. So werden beispielsweise gerne Hobbits oder

Elben verwendet, da deren Lebensweise am besten bekannt ist. Tolkiens ausführliche Schilderungen von Mittelerde erlauben den Fans, ihre Figuren nahezu perfekt in die diegetische Welt einzupassen.

3. Die Realpersonen-Autoren: die Helden ihrer Geschichten sind nicht die fiktiven Figuren, sondern die Schauspieler, die sie verkörpern. Meist handeln die Geschichten von einer (romantischen) Begegnung mit dem Star.

Wichtig in der Welt der Fanfiction ist die genaue Einteilung der Geschichten in Kategorien und eine Altersfreigabe. Bei allen der elf untersuchten Fanfiction-Seiten war sehr deutlich die rechtliche und thematische Abgrenzung zu bestimmten Inhalten erkennbar. Stellvertretend dafür sind hier die Regeln von *myfanfiction.de*:

„Pornographie ist nicht erlaubt. Das schließt sogenannte "PWP-One Shots" [Anm.: i.e. „Plot? What Plot?“ und bezieht sich auf Porno ohne Handlung] ein, in denen es lediglich um den Geschlechtsakt geht.

Texte sind dann pornographisch, wenn nicht mehr die Handlung im Vordergrund steht, sondern der Geschlechtsakt der Protagonisten. Einzelne Sexszenen sind in Geschichten auch weiterhin erlaubt, solange sie nicht obszön formuliert sind und in einem angemessenen Verhältnis zur Handlung stehen.

Als Faustregel gilt: Wenn man die sexuellen Szenen aus einer Geschichte komplett entfernt, muss die übriggebliebene Handlung noch für sich selbst stehen können, ohne dass Verständnisschwierigkeiten auftreten.

Gewaltverherrlichende, rassistische oder sittenwidrige Inhalte sind nicht erlaubt. (Schließt ein: Inzest, Missbrauch - insbesondere Minderjähriger, Kannibalismus, Sodomie, Nekrophilie, Hetze gegen Minderheiten oder Menschen anderer Herkunft bzw. anderen Lebensstils)

Außerdem sind Hass-Texte nicht erlaubt, unabhängig davon, ob sich der Hass auf einen Myff-User [Anm.: MYFanFiction], einen Star oder eine sonstige (reale oder fiktive) Person bezieht.

Verrisse und MSTings sind nicht erlaubt. (MSTings machen sich über fremde – meist grammatikalisch schlechte – Texte lustig, die die MSTing-Autoren mit boshaften und sarkastischen Kommentaren versehen [Anm.: Kommentare in der Form von *Mystery Science Theater 3000*]). Ausnahme sind MSTings, die vom Originalautor ausdrücklich erlaubt wurden.“¹³⁹

Manche Websites bieten allen Autoren von Fanfiction eine Veröffentlichungsmöglichkeit, andere zeigen nur das Schaffen der betreibenden Personen. In letztere Kategorie fällt die Site *Herr der Ringe-Fanfictions*¹⁴⁰, welche die Literatur zweier Mädchen im Teenager-Alter beinhaltet. Die Site erscheint

¹³⁹ <http://www.myfanfiction.de/texte/myfanfiction-intern/myfanfiction-de-regeln.153017.336393.html>

¹⁴⁰ <http://hdr-fanfiction.npage.de/>

bemerkenswert, lässt sie in Gestaltung und auch in der Sprache nicht auf dreizehnjährige Teenager schließen. Die Fanfictions spielen alle in der Welt der Elben, neue Charaktere zeigen andere Sichtweisen bekannter Storylines.

Größenverhältnisse ganz anderer Art bietet den Lesern und Autoren *herrderringe-fanfiction.de*¹⁴¹. Hier warten 693 Fanfictions darauf, gelesen zu werden.¹⁴² Bevor man jedoch im Menü auf die Fanfictions stößt, bietet sich eine „herkömmliche“ Fan-Site dar. Die Fanfictions sind dann in Kategorien unterteilt, die Überbegriffe „Mittelerde“, „Hobbit“ (Link noch leer), „Realperson“, „Filmtopic“ (andere Filmprojekte der Schauspieler aus Jacksons Filmen), „Contest“, „Englisch“ und „Drabbles“ [i.e. eine Geschichte aus genau 100 Wörtern] werden durch weitere, genauere Themenbereiche gegliedert. Ein eigener Platz findet sich für Gedichte. Der Zugang zum „Ab 18 Bereich“ ist nur registrierten Usern gestattet.

*Fanfiction Tolkienwelt*¹⁴³ spezialisiert sich auf Geschichten NACH *The Lord of the Rings*. Es ist die Fanfiction-Rubrik der *Tolkienwelt*. Hier werden einige wenige Autoren und Autorinnen vorgestellt, die sich mit Fortsetzungen von Tolkiens Geschichte auseinandersetzen. Es finden sich hier nicht sehr viele, jedoch durchaus umfangreiche Storys.

*Cúthalions Bogen*¹⁴⁴ bietet den Lesern Übersetzungen von englischer Fanfiction an. Die Betreiberin der Website verlässt sich hier auf ihren eigenen Geschmack und ihr eigenes Können beim Übersetzen:

„Als ich als alter Tolkienleser (ich kenne den „Herrn der Ringe“ seit 25 Jahren) die Tolkien-Fanfiction entdeckte, fand ich heraus, dass seinem Legendenbaum dadurch ständig frische Äste wachsen, genau wie in seiner Kurzgeschichte „Blatt vom Tüftler“. Es sind jede Menge höchst seltsamer Auswüchse dabei (über manche würde man am liebsten mit der Baumschere herfallen), aber auch wunderbar gelungene Triebe. Die allermeisten von denen, die mir wirklich gefallen, sind auf Englisch.

Und da ich weiß, dass so mancher Tolkien-Fan die englische Sprache nicht so gut beherrscht wie den Stoff der Ring-Trilogie, bin ich auf die Idee gekommen, die Geschichten, die mich wirklich begeistern, so gut (und so schön) wie möglich ins Deutsche zu übersetzen. Wenn die Leser dieser Übersetzungen dadurch verlockt werden, sich auch die Originale anzuschauen, freut mich das um so [sic!] mehr.“¹⁴⁵

¹⁴¹ <http://www.herrderringe-fanfiction.de/main.htm>

¹⁴² Stand: 19.07.2013

¹⁴³ <http://www.tolkienwelt.com/interpretation/fanfiction/fanfiction.html>

¹⁴⁴ <http://www.cuthalionsbogen.de/>

¹⁴⁵ <http://www.cuthalionsbogen.de/einfuehrung.html>

Auch diese Site bietet den Lesern eine Einteilung in Literatur bis und ab 18 sowie zwei Geschichten von der Betreiberin selbst. Aus persönlichem Interesse fügte sie auch noch eine „Harry Potter“- sowie eine „Multifandom“-Kategorie hinzu.

Die zuvor schon kurz vorgestellte österreichische Fansite *Dol Guldur* unterhält einen Fanfiction-Teil¹⁴⁶, genauso wie der *LotR-FC* Mitgliedern eine Plattform für ihre Fanfiction bietet¹⁴⁷, solange Urheberrechte und Copyright geachtet werden.

Auch auf allgemeinen Fanfiction-Sites findet sich meistens eine eigene Rubrik für *The Lord of the Rings*. Das *Fanfiction Paradies*¹⁴⁸, *myfanfiction.de*¹⁴⁹ oder *Fanfiktio.de*¹⁵⁰ bieten den Autoren Möglichkeiten, ihre Storys über Mittelerde zu publizieren. Letztere Site ist wohl eine der größten im deutschsprachigen Raum mit insgesamt 220.457 Texten, wobei 3.554 Werke zu J.R.R. Tolkien zu finden sind¹⁵¹. Aufgrund der Größe bietet die Site eine Vielzahl an Suchoptionen, die es den Lesern einfacher macht, in den einzelnen Kategorien schnell zu den gewünschten Texten zu finden. Die Parameter hierfür sind:

- Stichwortsuche im Titel
- Stichwortsuche in der Kurzbeschreibung
- Autor
- Länge der Geschichte (in Worten)
- Typ der Geschichte (Drabble, Gedicht, Kurzgeschichte, etc.)
- Genre der Geschichte (Abenteuer, Fantasy, Humor, etc.)
- Altersempfehlung
- Ergebnis sortieren nach (Relevanz, Kapitelanzahl, Erstellungsdatum, letztem Update)
- Status (fertig, in Arbeit, pausiert)
- Charaktere, die in der Geschichte vorkommen müssen (76 Checkboxes)¹⁵²

¹⁴⁶ <http://www.dol-guldur.com/fansection/fanfiction/>

¹⁴⁷ <http://www.lotr-fc.de/fanclub/fanfics>

¹⁴⁸ <http://www.fanficparadies.de/index2.php>

¹⁴⁹ <http://www.myfanfiction.de/>

¹⁵⁰ <http://www.fanfiktio.de/>

¹⁵¹ Stand: 13.05.2013

¹⁵² <http://www.fanfiktio.de/Der-Herr-der-Ringe/c/103002001/search>

Auf diese Weise lassen sich auch die weitaus größeren Kategorien „Bis(s)“ und „Harry Potter“ mit fünfstelligen Zahlen an Einträgen leicht filtern.

3.2.3.1. Slash Fiction

Das *Fanfiction Paradies* und *Fanfiktio.de* haben auch für Slash Fiction Platz. Auf beiden Websites „verstecken“ sich die Slash Fictions in den Überkategorien. *Fanfiktio.de* bietet in seiner Suche eigene Slash-Parameter an. In beiden Portalen finden sich die meisten Slash-Geschichten zu Legolas (mit Aragorn, Haldir oder Eomer) sowie Frodo/Sam und Merry/Pippin. *The querstrich archive*¹⁵³ ist die Website der *German speaking Slashers United*. 50 Autoren und Autorinnen veröffentlichten hier 978 Stories in 111 Fandoms. Am 30.09.2012 veröffentlichte der/die Betreiber(in) jedoch diese Meldung:

“Many years ago I created the GSSU archive (German Speaking Slashers United) for the German fannish contingent that I was a part of. The stories were in German and English from a variety of fandoms. It was the archive of the Querstrich mailinglist.

While this mailinglist still exists, our mode of communication has changed and moved to other channels like LJ/DW, Twitter, Tumblr, etc. By the same token people have started posting and/or archiving their stories other places as well.

Therefore, after many many years of maintaining the GSSU archive, I've decided to give it up.”¹⁵⁴

3.2.3. Sammler und Bastler

“Aus dem großen und weltweit verteilten Angebot an fantastischen Sammlerartikeln stellen wir für Euch ausgewählte Produkte zusammen, die es wert sind zu sammeln. Als eingefleischte Fans wissen wir, was Fans sich wünschen und welche Ansprüche Ihr habt. Mit unserer Produktauswahl erfüllen wir Sammlerwünsche und hoffen, Euch schon beim "Stöbern" durch den Elbenwald zum Staunen zu bringen.”¹⁵⁵

¹⁵³ <http://skybs.slashcity.net/gssu/>

¹⁵⁴ http://users.livejournal.com/_bettina_/742804.html

¹⁵⁵ <http://www.elbenwald.de/content/Ueber-uns.html>

Für die Sammler von *The Lord of the Rings*-Merchandise-Objekten ist das Internet der perfekte Marktplatz. Abseits von großen Online-Händlern behaupten sich kleine, spezialisierte Shops, die genauer auf die Wünsche der Fan-Kundschaft eingehen können. In Shops wie dem bereits erwähnten *Elbenwald.de* werden Sammelobjekte verschiedenster Art angeboten, nicht nur aus dem *The Lord of the Rings*-Fandom, sondern auch für *Harry Potter*, *Star Wars*, *Superman*, *Game of Thrones* und einiges mehr. Die Produktpalette für *The Lord of the Rings* ist sehr umfangreich, Sammler können sich hier unter anderem mit Kostümen, Waffen, Schmuck, Figuren, Flaggen, Tassen oder T-Shirts eindecken. Bemerkenswert ist auch der Preis, der für manche Produkte zu bezahlen ist. Für die 60cm große „Herr der Ringe - Aragorn Cinemaquette“ ist eine Ausgabe von 1.899,- EUR nötig. Es ist auch möglich, *den einen Ring* aus 18 karätigem Gold zu besitzen – um 1.099,- EUR.



Abbildung 17 Aragorn Cinemaquette bei Elbenwald.de



Abbildung 18 Der Eine Ring bei Elbenwald.de

Zu besonderen Fundstücken des Online-Händlers zählen eine lebensgroße Orc-Statue oder Gollum-Smeagol-Buchstützen:



Abbildung 19 lebensgroßer Orc bei Elbenwald.de



Abbildung 20 Gollum-Smeagol-Buchstützen bei Elbenwald.de

Für viele Sammler sind Figuren sehr wichtig. Diese werden dann auf liebevoll gestalteten Displays ausgestellt, manchmal in Nachstellung einer Szene, manchmal nur als reines Schau-Objekt. Eine Seite, die solche Figuren in hoher Qualität anbietet ist *Herr der Ringe-Sammelfiguren.de*¹⁵⁶, eine Seite des Sammelwerke-Verlags De Agostini. Auch wenn Abonnements schon länger nicht mehr möglich sind, da die Sammelreihe schon beendet ist, besteht immer noch die Möglichkeit, über Morawa&Co (in Österreich) nachzubestellen.¹⁵⁷

Sollte es passieren, dass ein Sammlerstück aus diversen Gründen unbeliebt wird oder die Sammlung komplett aufgelöst werden soll, so finden sich im Internet Sammlerbörsen wie diejenige der Seite *Sammeln.at*.¹⁵⁸ Hier können komplette Sammlungen oder Einzelstücke angeboten oder gesucht werden.

Auch für die Ausstellung von Sammlungen bietet das Internet Gelegenheit. Die Website *Meinesammlung.com*¹⁵⁹ ist unterteilt, sowohl in die Kategorien „biete“, „suche“ und „tausche“, als auch „präsentiere“. Hier zeigen die User Bilder ihrer Sammlerstücke – manche in Vitrinen aufgestellt, manche originalverpackt (was übrigens den Wert des Sammlerstücks enorm erhöht).

Die Sammelobjekte können kategorieweise – zum Beispiel Actionfiguren, Schwerter oder Schmuck – oder auf einen Sammler konzentriert angesehen werden. Der fleißigste Sammler stellt auf dieser Website 138 Artikel zum Thema *The Lord of the Rings* aus.¹⁶⁰

Für Bastler bietet das Thema *The Lord of the Rings* wie es scheint fast unendliche Möglichkeiten – viele davon im Internet ausgestellt oder sogar gemacht. Unter den faszinierenden Exponaten findet sich beispielsweise ein Diorama über die Schlacht von *Helm's Deep* aus 150.000 Lego-Steinen:

„Das riesige Lego-Kunstwerk wiegt über 80 kg und wurde von Rich-K und Big J zusammen gebaut. Sie fanden das Original-Legoset zum gleichen Thema zu langweilig und entschieden, dem etwas entgegen zu setzen, was der epischen Schlacht eher gerecht wird. Auch wenn das offizielle Set das größte ist, das Lego aus der Herr-der-Ringe-Serie im Angebot

¹⁵⁶ <http://www.dhdr-sammelfiguren.de/>

¹⁵⁷ <http://www.dhdr-sammelfiguren.de/contactus.html>

¹⁵⁸ <http://www.sammlerboerse.at/herr-der-ringe/>

¹⁵⁹ <http://www.meinesammlung.com/>

¹⁶⁰ <http://www.meinesammlung.com/php/sammlerliste/Herr-der-Ringe>
Stand: 10.08.2013

hat (1.368 Teile) ist dieses Diorama mit seinen 150.000 Teilen einfach überirdisch groß.“¹⁶¹

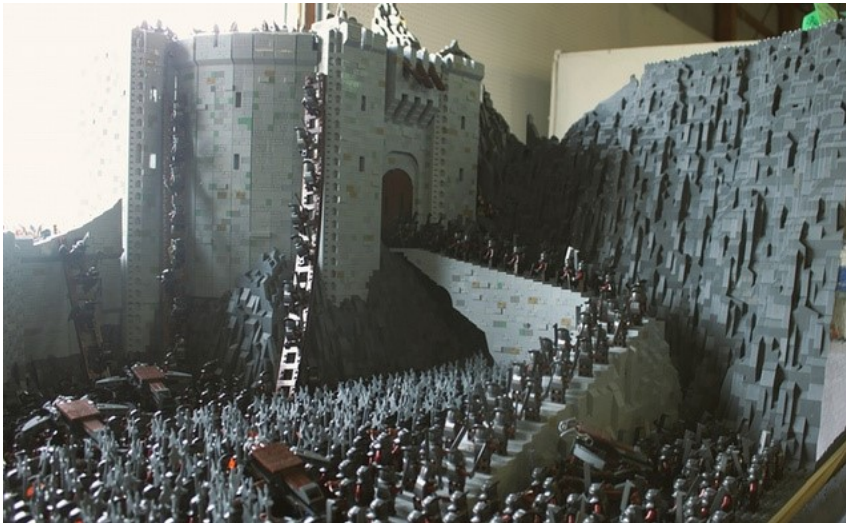


Abbildung 21 Lego Schlacht von Helm's Deep

Dass es noch größer geht, beweist die Firma LEGO® selbst, mit einem begehbaren *Bag End* aus 2 Millionen Legosteinen, gebaut in 3.000 Arbeitsstunden zur Feier von *The Hobbit*:



Abbildung 22 Lego Bag End in Lebensgröße

Manche Bastler machen ihre Leidenschaft sogar zum Beruf und benutzen das Internet als Verkaufsraum. Der aus dem Modellbau kommende Michael Schmitt zum Beispiel stellt auf seiner Site *LotR-Customs*¹⁶² seine selbstgefertigten Dioramen und

¹⁶¹ <http://www.gizmodo.de/2013/05/29/150-000-teile-lego-diorama-von-der-schlacht-um-helms-klamm.html>

¹⁶² <http://www.lotr-customs.de/index.html#top>

Figuren aus und bietet diese auch zum Verkauf an. Weiters ist es möglich – wie der Name der Website schon verrät - Extra-Anfertigungen nach eigenen Kundenwünschen bauen zu lassen.



Abbildung 23 Detail aus einem Diorama von LotR-Customs

Besonders beliebt bei Bastlern ist das Fertigen von Kostümen. Natürlich ist es möglich, originalgetreue *The Lord of the Rings*-Kostüme im Internet zu finden und zu bestellen. Die bereits mehrmals erwähnte Site *Elbenwald.de* führt Kostüme in ihrem Shop. Außerdem haben einige Schneiderinnen Websites, auf denen sie ihre Fertigkeiten den Fans zur Verfügung stellen. Hier können die aus den Filmen beliebten Kleider (und manchmal auch Rüstungen) bestellt werden. Dabei wird auf hochwertige Verarbeitung Wert gelegt:

„Alle von mir angefertigten Kostüme (bis auf Kostüme, die ich auf Lager herstelle), sind maßgefertigt.

Ich habe durch mein Kostümdesign-Studium einen sehr hohen Qualitätsanspruch an meine Werke und mache von der ersten Planung + Beratung über Entwürfe, Stoffeinkauf, Färben, Besticken, Maßschnitt-Anfertigen, Zuschnitt, Nähen, Accessoire-Anfertigung, Fotos und deren digitale Bearbeitung, Website-Gestaltung, Verpackung und Versand ALLES selbst, und ich lebe ausschliesslich von dieser Arbeit.

Sie bekommen daher bei mir kein Kleid 'von der Stange', sondern echte künstlerische Einzelstücke, die Sie so in keinem Laden der Welt kaufen können.“¹⁶³

Manchen Fans ist aber das Besitzen eines solchen Kostüms nicht genug. Sie entwickeln den Ehrgeiz, ein solches Kostüm selbst zu nähen. Dabei helfen

¹⁶³ http://www.tagtraumkleider.de/Fantasykostueme_HDR_Menschen.html

Schnittmuster, welche von manchen Schneiderinnen, wie beispielsweise Evelyn Preikschat auf ihrer Homepage *Atelierblick.de*¹⁶⁴ verkauft werden.

Anfang des 21. Jahrhunderts, als die Verfilmungen von Peter Jackson die Fans in Strömen in die Kinos trieben, war der Enthusiasmus verständlicherweise am größten. So kostümierten sich auch Fans, die von Schneiderei an sich nichts verstanden. Die Liebe zum Fanobjekt sorgte dennoch für kreative und beeindruckende Ergebnisse. So fanden sich auf einer von mir veranstalteten Themenparty 2004 neben „herkömmlichen“ Charakteren ein Ent (mit einem Kostüm aus Tannenzapfen aus dem Fundus der Staatsoper), ein Uruk (mit Leder-Wams und einer stilechten weißen Hand im Gesicht), ein Nazgûl (mit schwarzer Kapuze), Gandalf (mit eingefärbtem Wattebart und Filzhut), der Turm von Barad-dûr (mit einem Karton-Auge auf einem Zylinder) und ein Elbisch-Wörterbuch:



Abbildung 24 The Lord of the Rings Party 2004

Einige Fans versuchen ihr schneiderisches Können beim Selbermachen von Kostümen zu perfektionieren. Sie probieren so lange, bis das gewünschte Ergebnis erreicht wird, holen sich Inspirationen von diversen Websites und den vielen Abbildungen auf den Extras der *Special Extended Edition* der Peter Jackson-Verfilmung, welche in jeder Hinsicht – also auch für die Hobby-Schneiderinnen – sehr ausführliche Informationen bieten. Und dieses Ergebnis kann sich dann durchaus sehen lassen:

¹⁶⁴ <http://www.atelierblick.de/hdrschnittmuster.htm>



Abbildung 25 Birgit B. und Mirjam St. in Eigenkreationen von Birgit B.

Wie man hier sehr gut sehen kann, führt das Abbilden der Kostüme schon bald zur nächsten in Kapitel 2 behandelten kreativen Ausübung des Fan-Seins: Cosplay.

3.2.2. Cosplay

Cosplay bietet den Fans die beste Möglichkeit, sich als Teil des Fanobjekts zu sehen. Sie tauchen ein in die diegetische Welt und bereichern sie mit ihren eigenen Geschichten. Ausgehend von *Live Action Role Playing*, kurz *LARP*, entwickeln sich interessante Projekte, von denen einige hier erwähnt seien.

So gibt es die Gruppe der *Dúnedain Germany*¹⁶⁵, die „von Peter Jacksons Filmumsetzung von Tolkiens Beschreibungen des Volkes der Dúnedain“¹⁶⁶ inspiriert Conventions und andere Fantasy-Events besuchen und an *LARPs* teilnehmen. Optisch an die Filmtrilogie angelehnt, treten die Kostümierten immer als Gruppe auf. Als solche nehmen sie beispielsweise am jährlich stattfindenden *Drachenfest*¹⁶⁷ teil, einem großen Fantasy-*LARP* in Diemelstadt, bei dem verschiedene Drachenlager gegeneinander in Quests antreten.

¹⁶⁵ <http://www.dunedain-germany.de/index.php>

¹⁶⁶ Ebd.

¹⁶⁷ http://www.drachenfest.info/df/index.php?article_id=1&clang=0



Abbildung 26 Dúnedain am Drachenfest (Bildmitte)

Wichtig ist für die Mitglieder, dass ihre Kostüme komplett selbst gefertigt sind. Anleitungen dazu bietet die Gruppe auf ihrer Homepage. Die Gruppe besteht aus ständigen Waldläufern und „Gastläufern“.

Eine andere Fan-Gruppe hat aus ihrer Leidenschaft für Cosplay heraus einen Verein gegründet: *Project-Silmarillion* e.V.¹⁶⁸ ist „ein Kulturverein, der die Auseinandersetzung mit Literatur in multimedialer, künstlerischer als auch handwerklicher Art und Weise fördert und hierzu Projekte unterschiedlicher Art durchführt. Aktuell arbeitet der Verein an einem Filmprojekt, das sich mit der Literatur von J.R.R. Tolkien befasst.“¹⁶⁹ Die derzeit rund 30 Mitglieder haben sich auf deutschlandweiten Veranstaltungen kennengelernt und 2011 den Verein gegründet.

In ihrem Filmprojekt *THE SILMARILLION: Arda – A World Is Rising* behandeln die Vereinsmitglieder einige „der essentiellen Kernthemen des Silmarillions, wie der Schaffung und Formung Ardas und ihrer Völker als auch die Bedeutung der Valar und Maiar bei diesem Prozess, insbesondere bei der Schaffung des Lichts und welche Bedeutung diesem beikommt.“¹⁷⁰ Das *Silmarillion* soll also nicht komplett umgesetzt werden (was auch eine immense Aufgabe wäre), sondern nur Teile davon.

¹⁶⁸ <http://www.project-silmarillion.de/index.html>

¹⁶⁹ <http://www.project-silmarillion.de/verein.html>

¹⁷⁰ <http://www.project-silmarillion.de/filmprojekt.html>

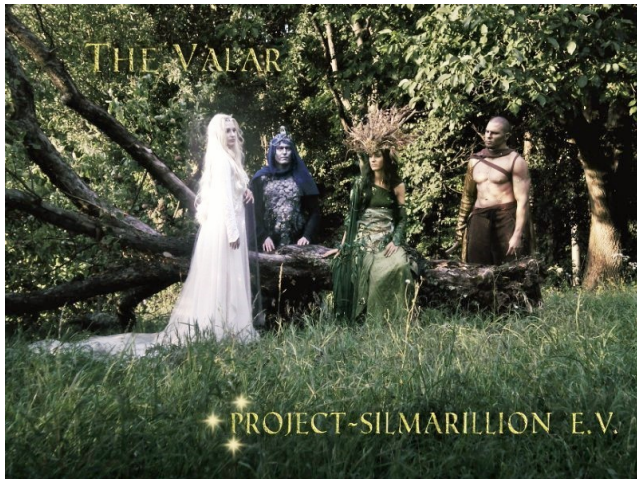


Abbildung 27 Project-Silmarillion

Bislang gelang die Verfilmung eines zweiminütigen Teasers, welcher auf der RingCon 2011 präsentiert wurde. Die positive Resonanz bewog den Verein, weiter zu machen. Derzeit steckt er in den Vorbereitungen für die Produktion, welche mit einzelnen Drehtagen 2013 und den Hauptdreharbeiten 2014 geplant ist.

Eine weitere Cosplay-Theater-Gruppe, die RING-STARS, wird in Kapitel 4 ausführlicher vorgestellt. Diese Gruppe entstand auf einer Convention, eine der besten Plattformen für Cosplayer, ihre Projekte vorzustellen.

3.2.3. Conventions



Abbildung 18 Logo der RingCon

Deutschlands größte Convention für Fans von *The Lord of the Rings* ist zweifelsfrei die RingCon¹⁷¹, die jährlich im Hotel Maritim in Bonn stattfindet. Die Veranstalter dieser Convention haben Erfahrung, sind es doch dieselben welche die in Kapitel 2 vorgestellte FedCon verantworten. Das Hotel als Location ist für das Gelingen der Veranstaltung sehr wichtig, denn:

„Ein wichtiger Punkt für viele Besucher sind mit Sicherheit die Stars. Schauspieler aus Filmen und Serien hautnah zu erleben ist ein ganz

¹⁷¹ <http://www.ringcon.de/de/>

besonderes Erlebnis. Sie live auf der Bühne zu sehen, ihnen Fragen stellen zu können. Aber damit hört es nicht auf! Es gibt immer auch die Möglichkeit, sich Autogramme zu holen oder ein Foto mit seinen Lieblingsstars zu machen. Und so manchen trifft man gerne am Frühstücksbuffet oder auch im Schwimmbad, abends in der Bar oder bei einem Spaziergang. Denn das Schöne an einer Convention ist, dass sie in einem Hotel stattfindet. Der ganze Mikrokosmos, wenn man es so nennen mag, spielt sich dort ab. Man fühlt sich wie in einer anderen Welt. Und das ist auch gut so, denn ein paar Tage abzutauchen und den Alltag hinter sich zu lassen, ist das, was Cons auch zu etwas Besonderem macht.“¹⁷²

Die Geschichte der RingCon beginnt 2002 mit einem Lineup von sechs Stargästen – von denen Brad Dourif (*Grima Wormtongue*) und Craig Parker (*Haldir*) die bekanntesten waren – und vier Experten zum Thema *The Lord of the Rings*, welche in Panels das Publikum an ihren Erkenntnissen teilhaben ließen.

Über die Jahre wuchs die Convention stetig, sodass sich die Zahl der Stargäste bis zum Jahr 2012 auf 16, und die Zahl der Vortragenden Experten auf 38 erhöhte. Auch einige der Hauptdarsteller, wie Sean Astin (*Samwise Gamgee*), John Rhys-Davies (*Gimli*) und Billy Boyd (*Peregrin Took*) besuchten bereits die Veranstaltungen als Stargäste und stellten sich den Fragen der Gäste und gaben Autogramme.

Mittlerweile deckt die RingCon auch andere Fantasy-Fandoms ab und beschränkt sich nicht nur auf *The Lord of the Rings*. Stars und Veranstaltungen zu der zurzeit sehr populären Fernsehserie *Game of Thrones* locken weitere Fans zur Convention. So kam es 2012 vor, dass Billy Boyd seine Fragestunde am Eisernen Thron von Westeros abhielt:



Abbildung 29 Billy Boyd am Eisernen Thron von Westeros

¹⁷² Conventions? Conventions! Einfach mehr ... das kleine Handbuch. Download-Broschüre der Fed-Con Veranstaltungs GmbH. S.5. http://downloads.fedconevents.com/images/pdf/fedconevents-brochure-what_is_a_convention.pdf

Und natürlich bekamen die Fans die Möglichkeit, sich in ihren schönsten Fantasy-Kostümen zu präsentieren – manchmal auch mit kreativen Designs:



Abbildung 30 Fans auf der RingCon 2012

Neben den Stargästen locken auch die Workshops und Events viele Fans an. 2013 etwa wird es erstmals eine Ausstellung von LEGO® geben. Hier wird das vorläufige Ergebnis von sechs Jahren Arbeit präsentiert, in denen unzählige Bausteine zu Szenen aus den Peter Jackson-Verfilmungen zusammengesetzt wurden, so wie hier die Belagerung der weißen Stadt *Minas Tirith*:



Abbildung 31 LEGO® Diorama Minas Tirith

In den Workshops kann man beispielsweise lernen, sich als Cosplayer der gewählten Rolle entsprechend zu bewegen, sich selbst Narben zu schminken oder in einem Mittelerde-Chor die Stimme zu Howard Shores Kompositionen zu erheben. Am Abend schließen Konzerte und Partys das Programm ab.

Zum Start der Aktuellen Verfilmung von *The Hobbit* gibt es nun eine zusätzliche Veranstaltung, die HobbitCon¹⁷³, welche im April 2013 das erste Mal stattfand. Hier konzentriert sich alles auf die kleinen Bewohner des *Shire* sowie auf die Zwerge, welche mit *Bilbo Baggins* ausziehen, um einen Drachen zu töten. Der Aufbau ist der RingCon sehr ähnlich, was logisch erscheint, ist doch auch hier der Veranstalter die Fed-Con Veranstaltungen GmbH.

3.2. Exkurs in die USA: Gary Appenzeller

Hinter allen hier präsentierten Arbeiten der Fans steht die Liebe zum Fanobjekt *The Lord of the Rings*. Für manche konzentriert sich die Faszination mit der Zeit auf einen bestimmten Aspekt, für andere bleibt Tolkiens Werk an sich das Fanobjekt. Dazu sei kurz die Aufgabe präsentiert, der sich der US-Amerikaner Gary Appenzeller¹⁷⁴ gestellt hat. Er hat in mühsamer Kleinarbeit die Unterschiede zwischen den Büchern Tolkiens und den Filmen Jacksons ausgearbeitet. Was als kleines Spaßprojekt begann, wurde bald zu akribischer Dokumentation:

„This page began soon after I saw the film. My friends and I began discussing noticeable differences between the film and the book, and we were curious about why some of the changes were made. The initial version of this page was the result. I decided to make a webpage out of the list, since I thought it would be of interest to those who love the Tolkien stories and to those who have seen the movie. Because of this, I had to devote more time than I anticipated to put the page together. Also, I received suggestions from my friends and those who found the page. As a result, I have added new Differences or changed existing ones that I felt warranted it.“¹⁷⁵

Die Auflistung folgt der Chronologie der Bücher. Appenzeller vergleicht die Texte nicht nur mit den Kinoversionen, sondern auch mit den Extended Editions der Verfilmungen. Ein A4-Ausdruck der Analysen aller drei Verfilmungen würde 125 Seiten umfassen. Wie genau Appenzeller seine Aufgabe genommen hat, soll diese Abbildung verdeutlichen:

¹⁷³ <http://www.hobbitcon.de/>

¹⁷⁴ <http://gary.appenzeller.net/>

¹⁷⁵ <http://gary.appenzeller.net/FotRDifferences.html>

Book 2, Chapter 9 - "The Great River"				
		THE BOOK	THE MOVIE Theatrical Release	THE MOVIE Extended Version
148	Sighting of Gollum (3)	Gollum is on a log behind Gimli's boat following the company down the Anduin River from Lothlorien. Sam and Aragorn see him at night.	Not in the movie.	Boromir sees Gollum. He is on a log, but he does not approach any of the boats. His log runs aground across the river.
Rating: 3 - would have been nice to have been in the theatrical release version, it's nice that they added it to the extended DVD version. Comment: This is the third sighting of Gollum. The others are: FotR120 , FotR140 , FotR149 .				

Abbildung 32 Ausschnitt aus Gary Appenzellers Liste zu FotR

4. Fans werden zu Schauspielern – Die RING-STARS

„Die RING-STARS sind eine außergewöhnliche Gruppe von Gleichgesinnten, die sich intensiv mit dem Thema Fantasy auseinandersetzen. Sie entwickeln spektakuläre Shows, die sie live und aktiv auf der Bühne präsentieren, um die Zuschauer zu verzaubern.“¹⁷⁶

4.1. Entstehung der Gruppe¹⁷⁷

Die Geschichte der RING-STARS beginnt im Jahr 2003 auf einer Veranstaltung, die mit *The Lord of the Rings* überhaupt nichts zu tun hat, der FedCon, einer Star Trek/Science Fiction-Convention. Dort traf eine Gruppe kreativer Cosplayer rund um Mastermind Marc Blasweiler den Entschluss, eine Comedy Space Opera zu kreieren. Ein Jahr darauf kam *Die Rückkehr der Legenden* auf der nächsten FedCon zur Aufführung. Die Truppe gab sich den Namen War-Stars, denn, so Blasweiler: „Da wir das ganze STAR WARS Universum einfach verdreht hatten, nannten wir die Show WAR-STARS.“¹⁷⁸

4.2. Die Darbietungen auf der RingCon

Noch im selben Jahr fiel auf der RingCon erstmals der Name RING-STARS, als vier Mitglieder der War-Stars die Show *The One Ring In Wrong Hands And Secrets Of Lady Galadriel* dem Publikum präsentierten. Die Show beantwortet die Frage, was passiert wäre, wenn Boromir doch den einen Ring in seine Hände bekommen hätte. Es wurde eigens Musik geschnitten, die Kostüme waren zwar vorhanden, wurden jedoch um einige ungewöhnliche Requisiten, beispielsweise Sonnenbrillen, erweitert.

¹⁷⁶ RING-STARS Legacy. The Musicals. Hüllentext

¹⁷⁷ Quellen: <https://www.facebook.com/ringstars/info>
<http://www.ringstars.de/Inhalt/geschichte-und-shows.html>

¹⁷⁸ <https://www.facebook.com/ringstars/info>



Abbildung 33 *The One Ring In Wrong Hands*

Das Feedback der Fangemeinschaft war so umwerfend positiv, dass sich die Truppe nun größeren Projekten zuwandte.

Die RingCon 2005 war der Veranstaltungsort für die Show *The Unleashed Tales*, welche in dieser Arbeit als Grundlage für die inhaltliche Analyse dienen wird, da sie die letzte Show der Truppe ist, die noch rein auf *The Lord of the Rings* basiert. Die Grundidee beschreiben die RING-STARs auf ihrer Website so:

„Man nehme verschiedene Pop-Lieder, die jeder kennt, suche deren Synergie zu Tolkiens Werken, mische beides und entwerfe so ein Drehbuch für eine rasante Show, die den 'Herrn der Ringe' in nur knapp 60 Minuten mit Tanz und Gesang in einer rasanten Revue mit viel Witz darstellt.“¹⁷⁹ Die Zahl an Darstellern hat sich auf 30 erhöht, die der Zuschauer von erwarteten 500 auf über 3000. Wieder war die Reaktion des Publikums ein Ansporn, noch größeres zu versuchen.

Mit dem nächsten Projekt, *Thrill Ride*, begannen die RING-STARs sich von Kultisten zu Enthusiasten zu entwickeln und entfernten die Show vom ursprünglichen Fanobjekt, um eine eigene Welt zu erschaffen, welche wohl noch in Verbindung zu *The Lord of the Rings* steht, dieses aber nur als Hintergrund benötigt:

„Wir setzten uns das Ziel alles professioneller, größer und besser als im Vorjahr zu machen. Nach dem Casting hatten sich im Jahr 2006 über 40 Fans zusammengefunden, um erneut unter dem Namen 'RING-STARs' eine noch imposantere Show auf die Beine zu stellen als in den Vorjahren. Wir wollten die Zuschauer auf eine emotionale Achterbahnfahrt schicken. Die Idee war, den Zeitpunkt darzustellen als Peter Jackson, Regisseur der Filmtrilogie, den Zuschlag für die Verfilmung des 'Herrn der Ringe' bekam.“¹⁸⁰

Für diese Show stellte sich die Gruppe nun die Frage, welche Ideen Peter Jackson durch den Kopf gegangen sein mögen, als er begann, die Verfilmung zu konzipieren. Dabei wurde dem filmischen Background Jacksons Tribut gezollt, der sich aus Independent- und Splatter-Werken zusammensetzt. So fanden denn auch einige unerwartete und ungewöhnliche Figuren ihren Weg in die RING-STARs Show, wie diese Abbildung zeigt:

¹⁷⁹ <http://www.ringstars.de/Inhalt/the-unleashed-tales.html>

¹⁸⁰ <http://www.ringstars.de/Inhalt/thrill-ride.html>



Abbildung 34 Figuren aus *Thrill Ride*

Die Show dauert 100 Minuten und bietet gewohnte und beliebte Persiflagen genauso wie erstmals ernstere Elemente. Jacksons Splatter-Vergangenheit wurde mit einer einzigen Einlage gewürdigt, welche beim Publikum für „mehr Furore als [den Darstellern] lieb war“¹⁸¹ sorgte.

4.3. Shows bei den FANTASYDAYS

Die Show *Little Earth* sollte 2007 die letzte Mittelerde-orientierte Aufführung der RING-STARS sein. Die Truppe entwickelte sich sukzessive weiter und wandelte sich von einer Gruppe Enthusiasten in eine Theatertruppe.

2008 brachten die RING-STARS mit *TRIBUTE*¹⁸² eine Show zur Aufführung, die sich nur mehr entfernt an *The Lord of the Rings* anlehnt (genau genommen nur in der Verwendung der Charaktere Aragorn, Boromir und Faramir), weder in der Tolkien-Welt angesiedelt ist noch die Ring-Geschichte streift. Dennoch greift die Story noch auf bereits bestehende Figuren zurück. Als zusätzliche Charaktere fanden sich Indiana Jones, Lara Croft, die Feen aus Peter Pan und Figuren aus den Shrek- und Harry Potter-Universen.

¹⁸¹ Ebd.

¹⁸² <http://www.ring-stars.de/Inhalt/tribute-on-stage-.html>



Abbildung 35 Figuren aus *TRIBUTE*

Die Produktion der Show ist um einiges umfangreicher und professioneller als es bei den vorigen Produktionen der Fall war. So wurde die Bühnendekoration vom Dekoteam Savage Fellowship erstellt, einem Team, das sich hauptsächlich mit Dekoration von Veranstaltungen, Kulissenbau und Schmink-Aktionen spezialisiert.¹⁸³ *TRIBUTE* wurde, wie auch *Little Earth*, bei den FANTASYDAYS¹⁸⁴ – eine Open Air-Convention initiiert von Marc Blasweiler – uraufgeführt und im gleichen Jahr in einer überarbeiteten Indoor-Version (die über 300 Licht-Cues verdeutlichen die zunehmende Professionalisierung der Truppe) auf der RingCon wiederholt.

2009 sollte es zu einer noch größeren Produktion kommen, welche sich endgültig von *The Lord of the Rings* entfernte. Gemeinsam mit dem deutschen Autor Wolfgang Hohlbein brachten einige Darsteller der RING-STARS mit den Düsseldorf Dancers und 8Counts *Glut & Asche*¹⁸⁵, eine Show basierend auf Hohlbeins gleichnamigen Buch (aus der Reihe „Chronik der Unsterblichen“) auf die Bühne. Hohlbein fungierte als Erzähler, die Musik komponierten Volker Lesons von der deutschen Heavy Metal-Band Wizard und Davy Vain, welcher schon mit Bands wie Van Halen oder Metallica

¹⁸³ <http://www.savage-fellowship.de/>

¹⁸⁴ <http://www.fantasydays.de/Inhalt/>

¹⁸⁵ <http://www.ringstars.de/Inhalt/glut-a-asche.html>

gearbeitet hatte.¹⁸⁶ Für die Ausstattung sorgte die Firma *Anderswelt*. Wieder im Rahmen der FANTASYDAYS wurde die Show vom Publikum frenetisch gefeiert.

4.4. „Großes Kino“ – *Cysalion*

Beflügelt von den vorangegangenen Erfolgen, begann das RING-STARS-Team ein Projekt epischen Ausmaßes: *Mit Das Schicksal von Cysalion* entwickelte die Truppe ein gänzlich neues eigenes Sujet. Ähnlich ihrem Vorbild J.R.R. Tolkien erfanden sie nicht nur eine Story, sondern gleich eine ganze Welt. Für Cysalion, so der Name dieser Welt, entwickelten sie (und entwickeln immer noch) eine knapp 3000 Jahre alte Geschichte, unterteilt in 3 Epochen. Die verschiedensten Rassen bewohnen Cysalion, beispielsweise Boonlinge:

„Sie neigen zu Übertreibungen und erzählen viel, lange und gerne. Da spielt Zeit meist keine Rolle. Sie verstehen viele fremde Sprachen und sammeln alles, was in ihren Augen schön ist. Die kleinen Boonlinge von Cysalion!“¹⁸⁷



Abbildung 36 *Cysalion* Promotion-Plakat

Die Website *Cysalion – The official Site*¹⁸⁸ bietet einen Einblick, wie genau diese Welt noch vorgestellt werden soll. Viele der Links funktionieren zum Zeitpunkt des Besuches (08. Dezember 2013) noch nicht, dürften jedoch, da die Show wieder aufgeführt werden soll, noch mit Informationen ausgestattet werden. So soll

¹⁸⁶ http://www.chronik-der-unsterblichen.de/de/album/_main/index.htm

¹⁸⁷ <http://www.cysalion.com/index.php/chroniken/dunkelzeit-auf-cysalion/mitwirkende-figuren/boonlinge.html>

¹⁸⁸ <http://www.cysalion.com/>

Cysalion – wenn man von den vorhandenen Links ausgeht – über eine ausgearbeitete Sprache, Rhytanisch genannt, verfügen, eine Schöpfungsgeschichte und Hintergrundinformationen zu den Völkern. Die Ähnlichkeit zu Tolkiens Aufbau seiner Welt ist nicht zu leugnen, dennoch muss man dem Team angesichts des enormen Aufwands, all diese Informationen zu liefern, Respekt zollen.



Abbildung 37 Ausschnitte aus dem Musical *Cysalion*

Das *Schicksal von Cysalion* wurde am 01. Oktober 2010 auf den FANTASYDAYS uraufgeführt.¹⁸⁹ Wolfgang Hohlbein beehrte die Truppe mit einem Cameo-Auftritt, genauso wie Tommy Krappweis (der sich nach seinem Durchbruch in „RTL Samstag Nacht“ und der Erfindung der Figur „Bernd das Brot“ auf Fantasy-Conventions mit seiner Band „Harpo Speaks!!“ eine Fangemeinde im Fantasy-Sektor aufgebaut hatte, und dieser auf die FANTASYDAYS 2009 mit seinem Roman „Mara und der Feuerbringer“ auch gleich neuen Lesestoff mitbrachte¹⁹⁰). Die Story von *Cysalion* dreht sich um die beiden Mädchen Tara und Aneta. Letztere war eigentlich nur auf der Suche nach Abenteuern, begleitet von einer unwilligen Tara, jedoch sollten die beiden schließlich das Schicksal der ganzen Welt mitgestalten. Die Musik komponierte Jan Glembotzki, der Soundtrack zum Musical ist auf CD erhältlich. Wieder war die Show ein großer Erfolg und wurde im Oktober 2012 erneut aufgeführt. Auch für 2014 sind drei Aufführungen in Herne geplant.

¹⁸⁹ <http://www.ringstars.de/Inhalt/cysalion.html>

¹⁹⁰ <http://www.ringstars.de/Inhalt/comeo/tommy-krappweis.html>

4.5. Genauere Betrachtung von *The Unleashed Tales*

The Unleashed Tales ist die zweite Show der Truppe, welche sich mit *The Lord of the Rings* beschäftigt. Der Auftritt wurde – wie die Vorjahres-Show *The One Ring in Wrong Hands* – aufgezeichnet und in limitierter Auflage als Promotion-DVD vervielfältigt. Die Entwicklung der Truppe ist schon bei Betrachtung dieser beiden Shows deutlich.

The One Ring erzählt, wie Boromirs Schicksal ausgesehen hätte, hätte er den Ring an sich genommen und behalten. Es beginnt mit Frodo, der (wohl unter der Last des Rings) erschöpft zusammenbricht. Boromir tritt auf und nimmt zur Musik von „Die unstillbare Gier“ aus *Tanz der Vampire* den Ring an sich. Faramir kommt dazu, und zu Songs aus dem Musical *Jekyll & Hyde* beginnt eine Konfrontation der beiden Brüder. Die Musicaltexte erweisen sich hier als sehr passend. Faramir übernimmt quasi den Part des Dr. Jekyll, während Mr. Hydes Aussagen sehr gut auf Boromir passen. Boromir schwärmt also – analog zu Hyde – von dem erhebenden Gefühl lebendig zu sein, träumt von der Macht und kann sogar den Ring besingen:

„Halt, nur sacht, ich dacht, ich hätt dich verloren,
nun sieh, die Macht, sie lacht, ich hab dich erkoren,
Schatz, mein Schatz, sieh her, entkommst mir doch nicht mehr,
komm her, gib mehr, du wirst bezahlen so schwer...“¹⁹¹

Zu den durchaus sehr passenden Klängen von *Jekyll & Hyde* bekämpfen sich Boromir und Faramir, bis sie sich schließlich gegenseitig tödlich verletzen. Bis hierhin war die Darbietung auch durchaus ernst gemeint, mit dem nachfolgenden Auftritt der Elbe Galadriel driftet die Show dann in die unterhaltsame Skurrilität ab, die das Markenzeichen der Ringstars über Jahre hinweg werden sollte.

Galadriel tritt auf mit den Zeilen „Where have all the good men gone and where are all the gods“. Doch noch bevor sie zum Refrain „I need a Hero“ kommt, erwachen Boromir und Faramir und umgarnen die Elbe zur Musik „Living la Vida Loca“. Um die Partystimmung im Publikum noch mehr zu schüren, setzen sie Sonnenbrillen auf und werden zu coolen Street-Boys. Beendet wird die Tanz- und Klamauk-Nummer mit der berühmten Wasser-Szene aus Flashdance (wobei Faramir das Seil und Boromir den Wasserkübel halten dürfen):

¹⁹¹ <http://www.golyr.de/jekyll-hyde/songtext-welch-gefuehl-lebendig-zu-sein-433258.html>



Abbildung 38 Screenshots aus *The One Ring*

Frodo beendet die Balz der Denethor-Söhne schließlich, indem er am Ende des Songs auftritt und Galadriel stürmisch küsst.

Schon anhand dieses kurzen, etwa zehn Minuten dauernden Stücks lässt sich die Grundidee hinter dem Projekt RING-STARS erkennen. Es liegt ihnen (zumindest in dieser frühen Phase des Bestehens der Truppe) nichts daran, ernsthaftes Musiktheater auf die Bühne zu bringen. Optisch orientieren sie sich voll und ganz an den Peter Jackson-Filmen, inhaltlich verwenden sie die Charaktere und Vorgaben von Tolkien, erlauben sich allerdings einen augenzwinkernden Blick auf so manche Eigenheit oder Szene. Die gewählten Musical-Nummern erweisen sich als ideal für die Geschichte. Interessant wäre es, herauszufinden, ob die Geschichte dem Musical folgt, oder ob (zufällig) ein Musical gefunden wurde, das zur Story passende Texte hat. Der Wechsel von ernst auf humorig erfolgt sehr schnell und hat dann auch keinen erzählerischen Wert mehr. Am Ende der Show steht allein die Unterhaltung des Publikums im Mittelpunkt, die mit persiflierenden, schon fast klamaukigen Ideen erreicht wird.

Noch deutlicher wird das in ihrem zweiten Stück *The Unleashed Tales*. Hier geht es prinzipiell um die Erzählung *The Lord of the Rings*. Wieder wird die Story als Musical präsentiert, jedoch diesmal nicht mehr zu genre-eigener Musik sondern zu den diversesten Pop- und Rocksongs. Es finden sich nur mehr vereinzelt Musical-Nummern, was ein Hinweis darauf sein könnte, dass die RING-STARS ein größeres Publikum ansprechen wollten. Musicals haben eine eingeschränkte Fangruppe, vielleicht kannten einige die Musik aus dem vorigen Programm gar nicht. Mit gängigen, oft im Radio zu hörenden Songs ist dieses Risiko gering. Die humoristischen Einlagen stehen hier ganz klar im Vordergrund, ernsthafte Szenen finden sich dennoch, vor allem wenn es um handlungstragende Geschehnisse geht.

Es beginnt mit Galadriels Auftritt, untermalt vom Originalmonolog aus dem Film. Schon beim nächsten Auftritt wird die Richtung, die die Show nehmen wird klar: Gollum kriecht auf die Bühne und findet den Einen Ring. Schon wechselt die Musik und James Browns „I Feel Good“ begleitet Gollums Freudentanz. In dieser Art geht auch die Vorstellung der nächsten Charaktere von statten: Gandalf und Frodo treten zu „Ring of Fire“ von den H-Blockx auf, Sam folgt zu Sister Acts „I will follow Him“. Jacksons Darstellung von Sam als treuherzigem „Schackl“ Frodos wurde in Fankreisen oft belächelt. Die RING-STARS tragen dieser Einstellung wohl Rechnung, indem sie Sams Gehorsam oftmals überzeichnen.

Das Publikum wird zum ersten Mal laut, als die Hobbits von den Nazgûl umkreist werden. Will Smiths „Black Suits Comin“ sorgt für einen coolen Auftritt der schwarzen Ringgeister, die mit ihren Umhängen und Schwertern einen beeindruckenden Tanz vorführen. Gerettet werden die Hobbits bekanntermaßen von Aragorn. Zur Musik „Born to be Kings“ von Queen – bekannt aus dem Soundtrack des Films *Highlander* – betritt Aragorn die Bühne und stellt sich (als Hommage an das beliebte Fantasywerk) in derselben Pose wie Christopher Lambert im Musikvideo an den Bühnenrand:



Abbildung 39 Highlanderpose im Queen-Video und im RING-STARS-Musical

Die Fans bejubelten den Helden, viele von ihnen vermutlich auch, weil sie das Zitat erkannten. Während Aragorn nun also die Hobbits rettet, betritt Arwen die Bühne um Frodo zu retten und die Nazgûl zu vertreiben. Um die Sturzflut darzustellen greift sie zu einem unerwarteten Hilfsmittel: mit einer großen Wasserspritzpistole schießt sie auf die Ringgeister, bis sie flüchten. Dies ist ein gutes Beispiel, wie sehr das Publikum Verfremdung zulässt. Nicht nur hat die originale Arwen einen ganzen Fluss zur Verfügung um die Ringgeister loszuwerden, sondern auch die Verwendung einer quietschbunten Wasserspritzpistole entlockt den Fans keine Entsetzens- sondern sogar Entzückens-Schreie. *The Lord of the Rings* war von Anfang an in der Pop-Kultur verankert, darum scheint auch ein kurzer Ausflug ins Lächerliche

nicht unpassend zu sein, mit dem zugleich der Einfallsreichtum der Macher verdeutlicht wird.

Die Liebeszene zwischen Arwen und Aragorn in Peter Jacksons Film wurde von vielen Fans als zu „schmalzig“ empfunden (ist sie doch auch ein Zusatzprodukt Jacksons, das so gar nicht im eigentlichen Buch vorkommt sondern erst im Anhang). Auch die Ringstars dürften dieser Meinung sein, denn sie porträtieren diese Beziehung durch ein Duett zu „I will always love You“, bei dem eine teenager-gleiche Arwen versucht, an ihrem Vater Elrond vorbei zu Aragorn zu gelangen. Schließlich gelingt es ihr, da Gandalf die Bühne betritt und Elrond zur Seite zieht. Im Abgehen streut er dem Paar noch Rosenblätter, um dem Kitsch endgültig die Oberhand zu lassen.

Noch ein Darsteller-Klischee wird von den RING-STARs ausgeschlachtet: die Darstellung von Legolas als Schönling. Der im Buch stille und zielstrebige Elb wird im Film zu einem männlichen Pin-Up mit übertriebenen Stunts. Wenn nun also Legolas die Bühne der RING-STARs betritt um dem Rat von Elrond beizuwohnen, so tut er das zur Musik von Right Said Fred: „I’m too sexy“. Später, bei der Schlacht, von Helm’s Deep, persifliert die Truppe den Skateboard-Stunt von Orlando Bloom (er rutscht auf einer Platte wie ein Skater die Stiegen der Festungsmauer hinunter und schießt dabei Pfeile auf die Orks ab), indem sie den Darsteller Andreas Hani auf einem echten Skateboard einmal quer über die Bühne schicken. Auch diese Geste wird, wie Legolas’ erster Auftritt, vom Publikum verstanden und laut bejubelt. Ein Konsens in der Lesart scheint also unbestreitbar zu bestehen. Dieser Konsens lässt sich relativ leicht nachvollziehen, wenn man bedenkt, dass Fan-Foren voll waren mit Einträgen über die übertriebene Heldenhaftigkeit des Waldelben. Die Entfernung von der Originalvorlage geschah schon zum Teil in der Verfilmung und wurde, wenn man es so sehen will, von den RING-STARs vervollständigt. Wenn schon übertrieben, dann ordentlich.

Die Verbundenheit der RING-STARs zu anderen Fantasy-Phänomenen wird immer wieder deutlich. So auch bei dem Song, der für Frodo ausgewählt wurde, als er zum Ringträger ernannt wird. Hier wird „Walk through the Fire“ verwendet, ursprünglich von Peter Gabriel geschrieben, jedoch in der Fantasy-Szene bekannt und beliebt geworden durch die Verwendung in einer Musical-Folge der Fernsehserie *Buffy the Vampire Slayer*. Dieser Song wird länger zelebriert, die anderen Darsteller fungieren als Backgroundsänger und -tänzer.

Wohl in Anlehnung an *The One Ring* bekommt Boromir seinen großen Auftritt, als er kurz den Ring in Händen hält. Die Szene friert ein, und Boromir tanzt zu Queens „Don't Stop Me Now“ (fast in Originallänge) über die Bühne und feiert sein Hochgefühl.

Bei allem Klamauk legen die RING-STARS sehr wohl viel Wert auf Details. Dies zeigt sich vor allem an den Kostümen. Wie schon erwähnt, wurden sie den Filmen nachempfunden. Woher die Darsteller genau ihre Ausstattung haben, ist nicht zu eruieren, jedoch dürften sie viel aus spezialisierten *Lord of the Rings*-Shops erstanden haben. Interessant wird es erst bei außergewöhnlichen Charakteren, die nicht im Standard-Fundus der Shops zu finden sein dürften, jedoch für die Erzählung der Geschichte äußerst wichtig sind. Erwähnenswert sind hier der Balrog (der Dämon der Gandalf mit sich reißt, was im Endeffekt zu seiner Wiederkehr als Weißer führt), die Haradrim (ein Reitervolk, das bei der Schlacht um Gondor fast kriegsentscheidend ist – und mit seinen elefantenartigen Mûmakil einen weiteren Stunt von Legolas ermöglicht) und die Spinne Shelob (die die Wiedervereinigung von Frodo und Sam verzögert). Die Ringstars setzen diese drei wichtigen Nebencharaktere mit viel Liebe zum Detail (und Humor) in Szene. Hier helfen keine Shops, die Kostüme sind mit Sicherheit selbst gestaltet (zumindest der Dämon und die Spinne zur Gänze). Auch bei der Musikauswahl bleiben die RING-STARS ihrem humoristischen Zugang treu und wählen zum Beispiel für Shelobs Auftritt *Spider Man* von den Ramones.



Abbildung 40 Balrog, Haradrim und Shelob bei den RING-STARS

Auch bei den Requisiten beweisen die RING-STARS immer wieder Kreativität. Wie die schon zuvor erwähnte Wasserspritzpistole Arwens, wird auch Galadriels Spiegel minimalistisch dargestellt: ein mit weißen Federn geschmückter Handspiegel soll Frodo einen Blick in die (mögliche) Zukunft ermöglichen, untermalt von Sheena Eastons „For Your Eyes Only“ (begleitet von Legolas – der wieder als Witzfigur herhalten muss – am tragbaren Keyboard). Auch die Ents, welchen Merry und Pippin

später begegnen, werden stilisiert dargestellt: die beiden Hobbits treten zu Fools Gardens „Lemon Tree“ auf, mit je zwei Laubzweigen in den Händen. Ein persönliches Highlight findet sich (leider) erst beim Schlusssauftritt der Truppe: der Witch King, Anführer der Nazgûl, hält einen übergroßen Morgenstern an einer Kette in Händen, der komplett aus Plüsch gefertigt ist. Dass dieses Requisit nicht auch in der letzten Schlacht eingesetzt wurde (wo es auch in der Verfilmung vorkommt), ist bedauerlich. Es kann jedoch durchaus sein, dass eben dieser dramatischen Sequenz – die auch auf der RING-STARS-Bühne effektiv umgesetzt ist – nicht durch humoristische Requisiten der Ernst genommen werden sollte.

Es wäre nämlich ein Fehler, den RING-STARS jeglichen ernsthaften Umgang mit der Geschichte abzusprechen. Im Gegenteil, auch bei den Klamauk-artigen Szenen beweisen sie sehr viel Hintergrundwissen und Aufmerksamkeit. Wenn etwas wirklich ins Lächerliche gezogen wird (beispielsweise Legolas), dann geschieht dies im Einklang mit einer in der Fan-Gemeinde vertretenen Meinung (denn auch die Legolas/Bloom-Fans sehen sehr wohl die übertriebene Darstellung des Elben). Bei einem Großteil der Szenen zeigen die RING-STARS jedoch einfach nur respektvollen Humor.

Bei einigen Szenen wird die Wichtigkeit nicht abgestritten, und demnach werden sie auch mit einigem Ernst wiedergegeben (wenngleich diese Szenen nur kurz sind und sofort wieder mit einer „Einlage“ von ihrer Schwere befreit werden). So zum Beispiel die Erweckung Theodens aus seinem Dämmerschlaf: Zu Linkin Parks „Numb“ betreten die Darsteller die Bühne, Grima umschwänzelt den tauben König, Aragorn, Legolas und der in einen grauen Umhang gehüllter Gandalf folgen in den Thronsaal. Plötzlich wirft Gandalf den Umhang ab und schwingt seinen weißen Stab über Theodens Kopf. Grima und ein Wächter werden von den Gefährten in Schach gehalten, während Theoden immer mehr seine Kraft und Präsenz zurückgewinnt. Das endgültige Wiederaufleben Theodens bringt jedoch auch wieder die Rückkehr zum Humoristischen: Theoden springt aus seinem Thron und zeigt seine Freude mit dem Originaltanz zu „Staying Alive“ der Bee Gees.

Auch die Schlacht um Helms Deep scheint zunächst eine ernsthafte Darstellung zu werden, als die Kämpfer zu treibender Orchestermusik auftreten und ein episches Gefecht ansteht. Zuvor wird noch eines der in der Fanszene beliebtesten Zitate aus dem Film, „Shall I describe it to you? Or would you like me to find you a box?“ von Legolas und Gimli hier verwirklicht. Die Schlacht selbst wird dann musikalisch untermalt von ABBAs „Waterloo“, auf der Bühne dargeboten von Galadriel mit einer

Dame Edna-gleichen Sonnenbrille, wieder begleitet von Legolas auf seinem Keyboard. Die Gefährten und Orks bekämpfen sich im Takt, während Legolas seinen Skateboard-Stunt vollführt. Hier könnte man den RING-STARS ein Abweichen von ihrem Konzept vorwerfen, handlungstragende Szenen nicht durch Klamauk zu verändern. Die Schlacht von Helms Deep ist von Peter Jackson sehr bildgewaltig umgesetzt, viel ausführlicher als im Buch. Eine mögliche Motivation der RING-STARS, die Szene so zu gestalten, könnte in Jacksons ausufernder Darstellung liegen. Die genaue Choreografie der Orks und Menschen auf der Bühne lässt dies vermuten. Auch das Ende bleibt klamaukig und bringt noch ein weiteres übertriebenes Requisit auf die Bühne. Beendet wird der Kampf nämlich von Gandalf und einer Konfetti-Kanone zu „We Are the Champions“.



Abbildung 41 Die Schlacht von Helms Deep bei den RING-STARS

Den Sieg feiern die Hobbits Merry und Pippin danach zu „I Got High“ von Afroman, die Helms Deep-Kämpfer zu „Red Red Wine“ von UB40.

Sams hundeähnliche Anhänglichkeit wird noch einmal demonstriert, als Frodo durch Gollums Manipulation Sam verstößt. Mit der Musical-Arie „Memories“ aus *Cats* verleiht Sam seiner Traurigkeit Ausdruck, nur um dann doch umzukehren. Gerade noch rechtzeitig, um Frodo vor der Riesenspinne Shelob zu retten, die Frodo (und zuvor auch das Publikum) mit Sprühfäden aus Dosen einwickelt. Dennoch kann er die Verschleppung Frodos durch zwei Orks nicht verhindern.

Die Show wechselt den Schauplatz zu Gondor, wo Gandalf versucht, Faramir von seinem Selbstmordkommando abzuhalten. Faramir hatte zuvor schon einen Soloauftritt, in dem er mit Jon Bon Jovi „Keep The Faith“ mir den Zeilen „don't let your love turn to hate“ die schwierige Beziehung zu seinem Vater Denethor besungen hatte. Auch nun kommt Bon Jovi zum Einsatz, als Faramir mit „It's My Life“ klarmacht, dass er nicht blind in diesen Auftrag geht, sehr wohl wissend, dass er nicht zurück kommen könnte. Schon während des Songs treten drei Orks auf, vorerst noch als

Backgroundtänzer zu Faramirs Solo. Ab dem Refrain entbricht ein Kampf, der durchaus sehr rhythmisch und gut choreografiert ist. Er verlangt dem Darsteller und Regisseur Marc Blasweiler einiges ab, muss er doch singen und kämpfen gleichzeitig.

Diese Szene ist ein weiteres Beispiel, dass die RING-STARS auch ernsthaftere Zugänge zum Stoff haben. Hier wird kein einziges humoristisches Element eingesetzt, wie so oft, wenn es ums Wesentliche der Geschichte geht. Wann immer es um handlungstragende Elemente geht, die durch zu starke Veränderung in der Grundstimmung auch die Geschichte (welche von allen Teilhabern und im Publikum ja geliebt wird) in ihrer Grundaussage ändern würde, wird diese beibehalten. Die Musik wird dementsprechend gewählt und erst, wenn die handlungstragenden Elemente gespielt wurden, hat der Humor wieder seine Berechtigung. So ist auch bei der zuvor erwähnten Aufweckung Theodens erst nach der wichtigen Handlung Gandalfs der Klamauk vorgesehen. Dass Theoden sich über seine Wiedererweckung freut, ist schön, aber nicht handlungstragend. Dass Gandalf jetzt in weiß eine solche Macht demonstrieren kann schon, und das wird auch so in diesem Stück transportiert.



Abbildung 42 Aragorn bedroht König der Toten

Ein weiteres Beispiel hierfür ist der Gang von Aragorn, Legolas und Gimli in das Tunnelsystem der Pfade der Toten. Zur Titelmusik von *Halloween* treffen die drei Gefährten hier auf die Armee der Toten (oder zumindest drei Vertreter) und Aragorn verhandelt (mit Original-Voice Over) mit dem König der Toten über dessen Eid, Isildur beziehungsweise seinem Erben zu helfen. Bis zu dem dramatischen Aufruf Aragorns „What say you?“ bleibt die Szene düster, die Darsteller ernst. Erst mit der Zustimmung des Königs der Toten darf die Komik zurück auf die Bühne, und die Gefährten und ihre neue Armee verlassen zu „You Gotta Fight for Your Right to Party“ von den Beastie Boys die Bühne.

Der nächste Auftritt heizt die Stimmung im Publikum weiter an: Drei Ringgeister und vier Orks betreten bewaffnet die Bühne und führen zu „Eye of the Tiger“ von Survivor einen Formationstanz vor. Der Witch King bekommt seine eigene Auftrittsmusik, die jedoch nicht „cool“ ist: zu „Mister Boombastic“ von Shaggy tänzelt der an sich furchteinflößendste aller Nazgûl über die Bühne, und der Aufforderung aus dem Song „touch me on my butt“ wird umgehend nachgekommen. Es ist sehr gut möglich, dass

die Nazgûl aufgrund ihrer Nicht-Körperlichkeit auch nicht unbedingt ernst zu nehmen sein müssen. Sie sind zwar immer wieder handlungstragend, jedoch mehr als Symbol denn als eigene Charaktere. Ihre Auftritte (im Film) sind immer mit Angst verbunden, sie geben dieser Angst jedoch keinerlei Form, sondern nur Schatten. Hinzu kommt noch, dass die Nazgûl jede Form von eigenständigem Handeln verloren haben. Noch mehr als Orks sind sie reine Handlanger ihres Herren, die nicht einmal die Wahl haben, zu fliehen (nicht, dass sie das tun würden). Es ist verhältnismäßig leicht, einer solchen Bedrohung mit Humor zu begegnen (viele andere Mittel stehen nicht zur Verfügung). Die RING-STARS zollen der Bedrohung durch die Nazgûl (als Gruppe) durchaus Tribut, indem sie ihnen zweimal Choreografien zu sehr beliebter Musik geben. Jedoch zeigt der letzte Auftritt des Witch Kings, dass der Respekt diesen Symbolen gegenüber enden wollend ist (auch wenn vom Einsatz des Plüsch-Morgensterns hier Abstand genommen wird).

Der nachfolgenden Schlacht um Minas Tirith liegt nicht viel humoristisches inne, jedoch finden die RING-STARS auch hier Wege, das Publikum zum Lachen zu bringen. Theodens Tod wird zwar noch dramatisch unterlegt mit „Knocking on Heaven's Door“ von Bob Dylan, jedoch ist Eowyns Rache am Witch King schon viel leichter zu persiflieren. Mit dem Text des Meat Loaf-Songs „Anything for Love“ kriecht der Mörder auf Knien vor der Königstochter, bis sie ihn schließlich mit dem berühmten Stich in den Kopf tötet.

Nachdem die Armee der Toten den Rest der Ringgeister und die Orks in die Flucht schlägt (ein weiteres Element das nur in Jacksons Film vorkommt), finden sich Faramir und Eowyn im Lazarett mit dem Duett „Come What May“ aus Moulin Rouge.

In der letzten Szene, in der Frodos und Sams Weg zu Mount Doom und die Schlacht vor dem Black Gate parallel gezeigt werden, bleibt der Humor tatsächlich außen vor. Hier ist jedes gezeigte Element handlungstragend und sakrosankt. Sam nimmt Frodo zum Original-Voice Over huckepack und trägt ihn runter von der Bühne und durchs Publikum, während Aragorn mit seiner Armee auf Saurons Orks trifft. Der Kampf verlegt sich auf den hinteren Teil der Bühne, während im Vordergrund nun Sam mit Frodo ankommt und von Gollum attackiert wird. Der Kampf zwischen Gollum und Frodo und der dunklen Armee gegen die Armee von Gondor im Hintergrund wird begleitet von „Hymn“, einem Ultravox-Cover der deutschen Heavy Metal-Band Edguy.

Der Schluss ist bemerkenswert, denn das eigentliche Ende der Reise der Gefährten wird scheinbar ausgelassen. Die beiden Kampfszenen frieren am Ende des Liedes

ein, interessanterweise endet der große Kampf mit den Orks über Aragorns Gefährten, während Gollum und Frodo mit dem Ring zu Boden gehen. Die letzte Konsequenz, das Ende des Rings im Feuer und die daraus resultierende Niederlage beziehungsweise Zerstörung der Armee und ihres Anführers Sauron wird nicht mehr



Abbildung 43 Schlusspose von *The Unleashed Tales*

deutlich gezeigt, sondern lediglich durch Gollums Sturz auf der Bühne angedeutet. Marc Blasweiler meinte hierzu in einer schriftlichen Korrespondenz, der ursprüngliche Plan, den Jungen der Gollum spielt von der Bühne springen zu lassen, wurde aus Sicherheitsgründen fallen gelassen. Auch war eine Art Epilog geplant, in dem ein Sprecher das Ende der

Geschichte und das Schicksal der Charaktere schildern sollte. Dazu kam es nicht, die Truppe wob diesen Epilog deshalb in ihre nächste Show *Thrill Ride* ein. Im Audiokommentar auf der DVD zeigt sich Blasweiler verwundert über die Reaktion der Fans, die sich mehr erwartet zu haben scheinen. Diese Erwartung ist wohl nicht ganz unberechtigt, denn bei der im ganzen Stück demonstrierten Liebe zum Detail ist die Auslassung des Schlusses (und damit sind weder Tolkiens noch Jacksons multiple Enden gemeint) gleich einem Vorenthalten der Katharsis, was durchaus als unbefriedigend empfunden werden kann. Dem finalen Applaus tat dies jedoch keinen Abbruch, zu begeistert waren die RingCon-Besucher von der Show.

Die Darbietung der RING-STARS ist ein Höhepunkt in der kreativen Tätigkeit von Fans. Wenn auch die schauspielerische Leistung an sich zu wünschen übrig lässt, so ist doch die organisatorische und auch emotionale Leistung würdigenswert. Hier treffen sich Enthusiasten, die ihrer Begeisterung für *The Lord of the Rings* in höchstem Maße Ausdruck verleihen. Alle kreativen Sparten fließen in einem Projekt zusammen. Die Ideenfindung alleine verlangt eine kollektive Intelligenz innerhalb der Gruppe. Auch wenn es für das Konzept vielleicht ein Leading Team gegeben hat, so haben die individuellen Erfahrungen und Ideen schließlich ein Kollektiv zu einem guten Ergebnis geführt. Das Drehbuch ist eine Form von Fanfiction – eine mit wenig eigenem Zutun was die Geschichte an sich betrifft, aber dafür mit vielen mit Mühe

zusammengesuchten Audiomaterialien (Musik genauso wie Toneinspielungen aus den Filmen) die die Geschichte erzählen. Sammler und Bastler zeichnen für ihre Kostüme verantwortlich – hier finden sich äußerst kreative Ansätze sowohl bei den Kostümen (hier sei nochmal Shelob erwähnt) als auch bei Requisiten. Und alle Darsteller sind zu guter Letzt Cosplayer, die mehr oder weniger professionell an ihre Aufgabe herangehen, einen Charakter aus *The Lord of the Rings* zu verkörpern – in der Fassung, die für diese Aufführung passend ist (man denke wieder an den eigentlich komplett aus der Rolle fallenden Legolas). In der Darbietung der RING-STARS zeigt sich, wozu Fans in der Lage sind, wenn sie sich organisieren und ihre Stärken in jeweiligen Gebieten vereinen.

05 Conclusio – Fanaktivitäten unlimited?

Über ein Jahrzehnt nach Veröffentlichung des ersten Films und fast 60 Jahre nach Erscheinen des Buches ist die Begeisterung der Fans für *The Lord of the Rings* ungebrochen. Die Prequels zum Buch *The Hobbit* tragen sicherlich dazu bei, den Enthusiasmus für Tolkies beziehungsweise (immer deutlicher) Jacksons Welt am Leben zu halten.

Wie gezeigt wurde, erschien der erste Teil der Filmtrilogie in einer Zeit, in der Fantasy-Fans nicht viele ereignisreiche Kinobesuche zu vermerken hatten. Science-Fiction war in den 1990er-Jahren gegenüber der Fantasy erstarkt und übernahm die Vorreiterrolle im fantastischen Kino. Peter Jackson gab den Fans – den *Lord of the Rings*-Fans im Speziellen, jedoch auch der großen Masse der Fantasy-Fans im Allgemeinen – worauf sie so lange warten mussten: ein optisches und emotionales Leinwandspektakel, ausgereift in einer Form, die ihresgleichen suchen musste. Die schon bekannten Vorlieben der Literaturfans wurden in der visuellen Umsetzung berücksichtigt: Alan Lee, der die beliebtesten Illustrationen zu Tolkies Texten entworfen hatte, zeichnet nun auch für das Set-Design in Jacksons Filmen verantwortlich. Viele Fans fühlten sich wahrscheinlich schon deshalb in den Filmen zu Hause. Auch die Ausdehnung der Erzählung auf drei Filme kam den Interessen der Fans sicher entgegen.

Innerhalb kürzester Zeit formierte sich eine Fangemeinde, welche bis heute vor allem im Internet präsent ist. Fan-Sites, Informationsseiten von Kultisten für gewöhnliche Fans (die ihrerseits schnell zu Kultisten wurden), sammeln bis heute für Mitteleurde-Fans relevante Daten. Das Augenmerk liegt (natürlicherweise) in Detailtreue und Genauigkeit. Je umfangreicher und tiefer gehend eine Seite ihre Informationen präsentiert, desto wichtiger war sie in den Augen der User, und desto eher wurde sie bis heute auch upgedated. Kleinere Seiten, die vielleicht durch Verspieltheit am Anfang punkten konnten, verloren mit der Zeit die Interessenten und damit auch den Willen des/der Betreiber(s), sie weiter auf dem letzten Stand zu halten. Oft bezogen sie ihre Informationen von den größeren Seiten und wurden deshalb obsolet. Die Websites, die sich rein mit Tolkies Literatur beschäftigen, sind hier klar im Vorteil.

Sie sind Webportale von Gruppierungen, die sich lange vor den Verfilmungen gefunden, und ihre Begeisterung für *The Lord of the Rings* nicht an ein (kurzlebig geglaubtes) Medienphänomen geknüpft haben. Ihnen kann man die Adaptierung der neuen Medien anrechnen. Organisierten sich die Literatur-Anhänger früher noch rein über Stammtische und Briefverkehr, nutzen sie jetzt die Möglichkeiten des Internets in vollem – ihren Anforderungen entsprechendem – Umfang, während sie dabei nicht auf ihre alten Versammlungen verzichten und nach wie vor auch in Stammtisch-Diskussionsrunden relevante Themen erörtern.

Die Kommunikation erfolgt jedoch nicht nur innerhalb der Fans. Auch auf Produzentenseite herrscht Interesse für die Auftritte der Fans im Netz. Die für alle Interessierten sichtbare Verbreitung und Verarbeitung von Information im Internet ermöglicht es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auch den Produzenten zukünftiger Fanobjekte ihre Projekte bestmöglich zu planen und „fangerecht“ zu präsentieren. Es herrscht viel Platz für „Win-Win“-Situationen: studieren die Produzenten die Vorlieben der Fans eines Genres oder gar eines einzelnen Fanobjekts genau genug, haben sie alles nötige um ein neues erfolgreiches Fanobjekt zu kreieren. Die Fans wiederum erhalten neuen Stoff für ihre diversen informativen und kreativen Aktivitäten. Hier gilt also unter anderem wieder: „Der *skill flow* bedingt den *cash flow*.“¹⁹² Die Produktion von Kultobjekten wird durch die Beobachtung von Fanaktivitäten und –vorlieben begünstigt.

Auch die Fan-Foren sind bis heute (teilweise) rege frequentiert, das allgemeine Interesse richtet sich nun, mit Erscheinen der *The Hobbit*-Filme, eher auf Jacksons jüngere Projekte. Andererseits gibt es immer noch genügend „universelle“ Themen, die sich noch lange nicht zu erschöpfen scheinen, vor allem mit Blick auf die Literaturfreunde, welche nicht müde werden, Tolkiens Werk ausführlich zu diskutieren. Je eingehender sich ein Forum mit der Materie befasst, desto kleiner ist die Zahl der (aktiven) Mitglieder. Hier scheiden sich schnell die gewöhnlichen Fans von den Kultisten und Enthusiasten, welche einen Großteil ihrer Freizeit mit Wissensgewinn verbringen, und in Foren dementsprechend mehr beitragen können. Besonders interessant aus dem Blickwinkel der kollektiven Intelligenz sind hier wohl Fan-Sites mit integriertem Forum. Es ist zu erwarten, dass aufgrund der Artikel zu diversen Themen Fragen auftauchen, die dann im dazugehörigen Forum diskutiert werden. Aus diesen Diskussionen können sich dann wieder neue Artikel ergeben

¹⁹² Lévy, Pierre: Die kollektive Intelligenz: Für eine Anthropologie des Cyberspace. Mannheim: Bollmann, 1997. S. 18

oder schon bestehende erweitert werden. Das kollektive Wissen vergrößert sich durch diese Verbindung wahrscheinlich sehr schnell.

Fanfiction unterliegt seinen ganz eigenen Regeln, welche auf den ersten Blick zwar streng erscheinen mögen, jedoch den Autor(innen) viel mehr Freiheiten lassen, als dies in anderen kreativen Ausdrucksformen möglich wäre. Dieses umfangreiche Regelwerk ist wahrscheinlich mit dem Internet gewachsen. In der Anfangszeit, als Fanfiction noch über Briefverkehr verbreitet wurde, war die Autoren- und Leserschaft naturgemäß eher klein (verglichen mit heutigen Zahlen) und Regeln bezüglich der Freiheiten der Schreibenden wurden vermutlich nur sehr allgemein gehalten, da es immer noch einen Redakteur für die Verbreitung der Stories in Magazinform gab, der die Einhaltung der Regeln – die hier nur innerhalb dieser einen Gruppe gelten – überwachte. Bei einer so umfangreichen Mitgliederliste wie es sie bei manchen Online-Communities gibt, ist strengere und genauere Moderation nötig. Die Leserschaft ist komplett offen, jeder kann die Werke der Mitglieder erreichen. Es obliegt also den Betreibern einer Fanfiction-Site, die allgemeingültigen Grenzen der Kreativität aufzuzeigen und die Autoren zur Einhaltung dieser zu bewegen.

Leser von Fanfiction sind dennoch meist selbst auch Schaffende und haben die Regeln verinnerlicht. Hier herrscht viel Freiheit, was das Porträtieren der Charaktere betrifft. Die Autoren können sich hier selbst in die Geschichte schreiben, Handlungen der Charaktere beliebig ändern (sofern sie die Änderung plausibel oder zumindest emotional nachvollziehbar erklären), Affinitäten der Charaktere auf sich oder andere als ursprünglich geschrieben umlenken, ohne Spott und Hohn der Leser-Community zu erwarten. Viele der Geschichten würden wahrscheinlich, würden sie einem Publikum dargeboten, das nicht gewohnt ist, Fanfiction zu lesen, als Gefühlsduselei eines Einzelnen abgekanzelt werden (genauso wie solche oft extrem emotionalen Szenen aus demselben Grund im Kinofilm keinen Platz hätten), die Motivation des Schreibers würde wohl ausführlich hinterfragt werden, eventuell sogar die Ernsthaftigkeit des Fan-Seins angezweifelt. Nicht so in der Community der Fanfiction-Schaffenden selbst. Hier herrscht ein sehr offenes Klima, was Verfremdung und Aneignung des Stoffes betrifft. Der Umgang damit ist viel freier, als es die vielen Regeln erahnen lassen. Es gibt für alles eine Plattform, jede Plattform hat ihre speziellen User, die genau dort sein wollen. Fanfiction-Liebhaber sind vielleicht etwas außerhalb der „normalen“ Kultisten anzusiedeln (definitiv keine gewöhnlichen Fans, diese hätten wohl auch keinerlei Verständnis für diese Art des kreativen Ausdrucks), weil sie sich die Welt komplett zu Eigen machen können. Kultisten würden dies nicht

in demselben Ausmaß tun. Bei ihnen herrschen weniger, dafür strengere Regeln, was die Verfremdung angeht, wie die Betrachtung der weiteren Fan-Aktivitäten gleich zeigen wird. Bei manchen Autoren ist die Grenze zum Enthusiasmus schon überschritten, wenn sie beispielsweise nur mehr die diegetische Welt des Fanobjekts benötigen, sich in Handlung und Wahl der Charaktere jedoch komplett von der Originalvorgabe entfernen. Hier wird neben erzähltechnischer Kreativität auch noch figurenbildende Einfallskraft gefordert, was, wenn die Geschichte gut sein soll, einiges an belletristischem Können voraussetzt. Eine genauere inhaltliche Betrachtung der Fanfiction lohnt sich auf alle Fälle, da vor allem in der Kategorie Slash Fiction viele Fragen zu beantworten sind, beispielsweise in Bezug auf die Gründe für die Wahl der Hauptdarsteller. Auch die Frage, warum die homoerotischen Begegnungen zweier Männer meist von Frauen erdacht werden, ist einer genaueren Betrachtung würdig, auch in Anbetracht der Tatsache, dass eine emotionale Beziehung eines Hauptcharakters zu einer die Autorin verkörpernden Figur gerne mit dem zweifelhaften Prädikat „Mary-Sue“ abgeurteilt wird.

Für Sammler ist es wichtig, mit dem Aussehen der Sammelobjekte so nahe wie möglich am Original zu sein. Originale (beispielsweise Filmrequisiten) sind demnach das Nonplusultra, Nachbauten sind ebenfalls begehrt, sofern sie originalgetreu sind. Hier ist Verfremdung nur in Maßen erwünscht. Natürlich gibt es auch Sammler von *The Lord of the Rings*-Pez-Spendern oder Tassen mit Abbildungen der Stars, jedoch ist auch hier die Ähnlichkeit zum Original das Wichtigste. Ähnliches gilt für Bastler und Schneider. Die Originaltreue der Werkstücke ist entscheidend, egal ob es aus Lego, Ton, Papier oder Stoff erzeugt wird. Je näher das selbst erzeugte Objekt am (filmisch präsentierten) Original ist, desto besser ist es für das Ansehen des Erzeugers, und desto eher wird es im Internet zu finden sein, denn das versetzt die stöbernden Fans in Erstaunen und erzeugt Bewunderung. So manch ein Fan kann hier sein Geschick und seine Begeisterung sogar vermarkten. Es gibt einige Websites mit Angeboten, sich spezielle Kostüme schneiden zu lassen – die Beschränkung des Angebots auf Kostüme aus *The Lord of the Rings* lässt darauf schließen, dass die Schneiderinnen selbst Fans sind. Ähnliches gilt für den erwähnten Betreiber von *LotR-Customs*, der seine Begeisterung und seine handwerklichen Fähigkeiten vereint und zum Beruf macht. Diese Professionisten kann man schon als Enthusiasten sehen, denn auch wenn sie sich nicht vom Fanobjekt entfernen, so steht ihre eigene Kreation im Vordergrund. Es wird nichts mehr einfach nur reproduziert, es wird produziert und sogar verkauft.

Cosplayer gehen hier noch einen Schritt weiter. Für sie zählt nicht nur die optische Repräsentation eines gewählten Charakters, sondern auch das dementsprechende Auftreten ist von großer Wichtigkeit. Cosplayer finden sich, wie erwähnt, vor allem bei Live Action Role Playing Games und auf Conventions oder ähnlichen Fan-Veranstaltungen. Für die Rollenspieler ist das Schlüpfen in die entsprechende, durch das Kostüm diktierte und vom Träger perfektionierte Rolle stringent. Auf Conventions treffen sich Fans, Kultisten und Enthusiasten aller Richtungen, und auch hier hegt man gewisse Erwartungen an Cosplayer, die sie erfüllen sollten. Eine plumpe, ungeschlachte Galadriel würde sehr wohl mit gehobenen Augenbrauen beobachtet, ein zierlicher, eleganter Ork genauso. Die Entwicklung des Cosplay aus dem historischen Reenactment spiegelt sich in der Ernsthaftigkeit wieder, mit der Cosplayer ihre Kostüme zusammenstellen. Auch wenn das Ziel des Cosplays keinen Ernst beinhaltet sondern auf Komik ausgerichtet ist, liegt sehr viel Liebe im Detail der Kostümierung. Je nachdem wie weit sich Cosplayer von der ursprünglichen Geschichte ihres Fanobjekts entfernen, kann man sie als Kultisten oder schon Enthusiasten bezeichnen. Ein reines Nachspielen (in Form eines Rollenspiels oder auch theatral) der Originalstory ist das Tätigkeitsfeld der Kultisten. Werden eigene Geschichten in der diegetischen Welt eingeordnet, so sind Enthusiasten am Werk. Für sie steht die eigene Kreativität an oberster Stelle, die Welt des Fanobjekts ist (geliebte) Bühne für Selbstverwirklichung. Cosplay beschränkt sich jedoch nicht auf die Erzählung von Geschichten, auch das bloße Verkörpern einer Figur ist Teil davon. Doch auch hier gilt – mit Ausnahme von komischen Rollen – die größtmögliche Authentizität der fiktiven Welt gegenüber. Dass Cosplayer auch auf Seite der Produzenten registriert und, vielmehr noch, anerkannt werden zeigt das Beispiel der Sturmtruppen der *501st Legion* mit George Lucas.

Die Forderung nach Authentizität ändert sich jedoch, wenn die Cosplayer die Bühne der Spiel-Welt beziehungsweise des Convention-Alltags gegen eine wirkliche Bühne eintauschen. Am Beispiel der RING-STARS konnte deutlich gezeigt werden, dass Konventionen, was die Charakterdarstellung oder die Beibehaltung der Regeln in der von Tolkien erschaffenen Welt betrifft, nicht mehr allgemeingültig sind. Wichtig ist hier die Konstanz der Erzählung, die Beibehaltung einer Form. Die RING-STARS haben – vor allem in ihrer Anfangszeit und in den hier genauer behandelten Shows – die Form der musikalischen Persiflage gewählt. Sie gehen manchmal sehr weit in der Entfernung von Tolkiens ursprünglicher Idee, bleiben jedoch ihrem Sujet treu, und das zählt am Ende. Dass sie mit ihrer humoristischen Darbietung den Geschmack der Convention-Besucher genau trafen, verwundert nicht weiter. Das Thema *The Lord of*

the Rings wurde schon in vielfältigster Weise verwertet, man ist also einerseits einiges gewöhnt. Andererseits finden sich auf Conventions Menschen ein, die Spaß am kreativen Umgang mit dem verehrten Fanobjekt haben. Ernsthafte Beschäftigung gibt es dort wohl auch, jedoch ist dies eher eine Randerscheinung. Bei Conventions steht das Spektakel im Vordergrund, und das ist es, was die RING-STARS auf der Bühne darbieten. Sie spielen mit Klischees und (auf Rezipientenseite als solche akzeptierten) Übertreibungen Peter Jacksons (Tolkien hat hier wenig Einfluss).

Dennoch ist die Grenze der erwünschten Verfremdungen enger zu ziehen als es bei Fanfiction der Fall ist. Das Publikum von Schauspiel-Truppen ist wesentlich breiter gefächert, im Zuschauerraum finden sich nicht nur Gleichgesinnte, sondern viele Kultisten und so manche einfache Fans, die ihr Fanobjekt mit (in ihren Maßstäben) gebührendem Respekt, jedoch nicht gleich zwingend sakrosankt behandelt wissen wollen. Es wäre beispielsweise einem Convention-Publikum nur schwer beizubringen, warum sich Aragorn – in einer Nacherzählung der Originalgeschichte – plötzlich für Eowyn entscheiden sollte. Es ist jedoch nicht so schwer zu erklären, warum sich Galadriel – in einer Revue-artigen Show – plötzlich von Boromir und Faramir umgarnen lassen sollte.

Es kommt also sehr auf das gewählte Genre der Darbietung an, wobei auch eine Persiflage nicht jeglichen Respekt verlieren darf. Wichtig für die Autoren und Darsteller ist es, dem Publikum zu vermitteln, dass auf ihrer Seite sehr wohl das Fanobjekt geliebt wird. Anders ist eine wohlwollende Reaktion kaum zu erwarten. Humoriger Umgang mit dem Sujet würde wohl nicht funktionieren, wäre da nicht eine spürbare Identifikation mit den Gefühlen des Publikums. Lächerlichkeit ist sehr wohl möglich (wie im Fall der Darstellung von Legolas) solange auf der Bühne dieselbe Grundeinstellung herrscht wie im Publikum.

Die genaue Motivation der Darsteller lässt sich aus dem Video-Material nur erahnen. Jedoch weist schon die Tatsache, dass sich die Truppe aus einem Convention-Besuch heraus geformt hat, darauf hin, dass Affinitäten für Fantastisches innerhalb der Gruppe den Sentiments ihres Publikums entsprechen dürften. Sie haben einiges an Mühen auf sich genommen um die Show auf die Bühne zu bringen, ist doch alles in Eigenarbeit ohne einem professionellen Team entstanden.

Je nachdem, wie das ursprüngliche Sujet gewählt wird, können Charaktere und Begebenheiten verfremdet werden. Eine konsequente Erzählform und ein genauer Aufbau der Diegese sind jedoch hier unbedingt vonnöten, da ein voreingegenommenes

Publikum zu erwarten ist. Fanfiction-Kultisten haben eben diese Voreingenommenheit abgelegt und spielen sehr viel leichter mit Verfremdung und Aneignung. Ein größeres Publikum bringt, auch wenn es vieles goutiert, einen engeren Rahmen an künstlerischer Freiheit. Innerhalb dieser (meist inhaltlicher) Grenzen haben Cosplay-Akteure jedoch freie Hand, wie das Beispiel der RING-STARS deutlich macht. Man könnte ihnen eventuell manchmal schon respektlosen Umgang mit dem Fanobjekt vorwerfen (wenn etwa Galadriel mit schräger Sonnenbrille „Waterloo“ zum Besten gibt), wäre da nicht die Detailverliebtheit in der Vorbereitung und Umsetzung, die dem Publikum definitiv – wenn auch vielleicht unbewusst – Respekt einflößt.

In diesem Bereich gehen sie schon mit viel Professionalität vor. Kostüme werden dem Einsatzzweck entsprechend gewählt (ob nun gesucht oder selbst gemacht), wobei sich wieder der gezielte Einsatz von Verfremdungselementen in „erlaubten“, also die Handlung nicht unbedingt vorantreibenden Situationen zeigt: so sind die handlungstragenden Hauptdarsteller den Originalen im Film sehr ähnlich, die Spinne Shelob hat einen komischen Kurzauftritt und sieht auch dementsprechend lächerlich aus (der Kopf der Spinne ist eine Gasmasken, die Beine wackeln am Rücken des Schauspielers herum), was bemerkenswert ist, wenn man an die Realitätsnähe der CGI-Spinne im Film denkt. Auch die Organisation der Show verlangte einiges an Übersicht, da sich die Truppe aus Fans aus ganz Deutschland zusammensetzt und Szenen erst teilweise auf der RingCon selbst in voller Besetzung geprobt werden konnten. Auch hier wird von den Darstellern einiges an professionellem Verhalten verlangt, da es nicht einfach ist, bis kurz vor der Aufführung mit imaginären Partnern zu proben. Insgesamt lässt sich sagen, dass die darstellerischen Mängel (kein einziger echter Schauspieler befindet sich in der Truppe) durch organisatorische und dramaturgische Leistung wieder wett gemacht werden. Die RING-STARS sind zwar eine Laien-Truppe, jedoch mit äußerst professionellem Vorgehen im Hintergrund.

Fans erobern ihr Fanobjekt. Es gibt nichts, das unangetastet bleibt. Die Nutzer und Betreiber von Fansites und –Foren analysieren und diskutieren Äußerlichkeiten wie Inhalte: Storytelling in Buch und Film, optische Umsetzung der Vorlage, Motive und Verhalten der Charaktere, was-wäre-wenn-Szenarien. Sammler und Bastler konzentrieren sich auf Erscheinungsformen, dies dafür mit akribischer Genauigkeit. Autoren von Fanfiction bemühen sich um die Darstellung des Inneren, sei es Charakterzüge, Emotionen oder (in ihren Augen fehlende) Hintergründe. Cosplayer vereinen die Genauigkeit der Bastler und das Erzählgeschick der Fanfiction-Produzenten in Kostümen und Rollenbildung. Die persönlichen Vorlieben der Fans

spiegeln sich in ihrer Partizipation in der Fangemeinde. Es ist Platz für jeden, es gibt ein Betätigungsfeld für jedes Talent, wobei es schwierig ist, aus dem Umgang mit dem Fanobjekt eine Definition der Beziehung damit abzuleiten. Zu viele Faktoren die nicht aus einem bloßen Internetauftritt herauszulesen sind fließen hier mit ein: persönliche Motivation für die Betätigung, der Zeitfaktor, generelle persönliche Vorlieben, die sich in der Beschäftigung mit dem Fanobjekt widerspiegeln (so könnte ein auf den ersten Blick liebloser und lächerlicher Film zum Thema *The Lord of the Rings* sich in ein Trash-Meisterwerk verwandeln, wenn über die Intention des Machers genug bekannt ist), emotionale Beziehung zum Fanobjekt, und vieles mehr. Dies sind alles Faktoren, die einer intensiven weiteren Erforschung würdig sind.

Es bleibt nun noch die in der Überschrift angedeutete Frage zu beantworten: Gibt es eine Begrenzung der Fanaktivität? Ja und nein. Ja im Sinne von Genre-Grenzen, nein im Sinne der Auslebung der Kreativität. Jede Art von kreativem Schaffen hat seinen Platz gefunden, die Repräsentation der meisten ist im Internet zu finden. Die einzige Einschränkung der Kreativität liegt im Ort beziehungsweise der Art ihrer Ausübung, sofern Akzeptanz der Ergebnisse durch andere Fans gewünscht wird. Mehr als zehn Jahre nach Ausbrechen des *The Lord of the Rings*-Hype hat jede Fan-Aktivität ihre Nische erobert und genauestens erkundet. Dies heißt aber nicht, dass die Kreativität enden wollend ist, im Gegenteil. Den Fans, Kultisten und Enthusiasten stehen im Internet alle Tore offen, Plattformen für jegliche Art der (Selbs-)Verwirklichung sind vorhanden. Auch in Zukunft ist mit Sicherheit mit jeder Menge kreativen Fan-Schaffens zu rechnen. Die Kombinationen aus den verschiedenen kreativen Strömungen sind längst nicht ausgereizt, und Tolkien hat mit seiner Geschichte, so scheint es, Stoff für unendliche Weiterentwicklung geschaffen.

6. Bibliografie

6.1. Literatur

Abercrombie, N. & Longhurst, B.: Audiences. A Sociological Theory of Performance and Imagination. London (u.a.): SAGE Publications, 1998.

Abraham, Ulf: Fantastik in Literatur und Film. Eine Einführung für Schule und Hochschule. Berlin: E. Schmidt, 2012.

Fowkes, Katherine A.: The Fantasy Film. Chichester (u.a.): Wiley-Blackwell, 2010.

Jenkins, Henry: Convergence Culture: where old and new media collide. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2006.

Jenkins, Henry: Fans, Bloggers and Gamers: exploring participatory culture. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2006.

Kooijman, Jaap (Hrsg.): Mind the Screen. Media Concepts According to Thomas Elsaesser. Amsterdam University Press: 2008.

Kunkel-Razum, Kathrin (Hrsg.): Duden: Deutsches Universalwörterbuch. 6., überarbeitete und erweiterte Auflage. Dudenverlag: Mannheim (u.a.), 2007.

Lévy, Pierre: Die kollektive Intelligenz: Für eine Anthropologie des Cyberspace. Mannheim: Bollmann, 1997.

Lewis, Lisa (Hrsg.): The Adoring Audience. Fan Culture and popular Media. London/New York: Routledge, 2001.

6.2. Videomaterial

RING-STARS Legacy. The Musicals. Drehbuch/Regie: Marc Blasweiler. Promotion-DVD, limitierte Auflage. 2005

6.3. Internetquellen

501st Legion:
<http://www.501st.com/mission.php>
letzter Besuch: 02.02.2013

6000 Trekkies kommen zur FedCon:
<http://www.rp-online.de/region-duesseldorf/duesseldorf/nachrichten/6000-trekkies-kommen-zur-fedcon-1.2715071>
letzter Besuch: 02.02.2013

Abraham, Ulf:

<http://www.uni-bamberg.de/germ-didaktik/lehrstuhlteam/prof-dr-ulf-abraham/>

letzter Besuch: 26.01.2014

Agnew, Vanessa: Introduction: What Is Reenactment? In: Criticism, Volume 46, Number 3. Wayne State University Press: 2004. S.327-339

<http://muse.jhu.edu/journals/crt/summary/v046/46.3agnew.html>

letzter Besuch: 27.01.2013

Akte X – Die unheimlichen Fälle des FBI:

<http://www.imdb.com/title/tt0106179/>

letzter Besuch: 13.07.2012

American Film Institute

Liste der Fantasy-Filme:

http://www.afi.com/members/catalog/SearchResult.aspx?s=&Type=GE&Tbl=&CatID=&ID=73&Value=&ssearchedFor=Fantasy&SortType=ASC&SortCol=RELEASE_YEAR

Liste der Science Fiction-Filme:

http://www.afi.com/members/catalog/SearchResult.aspx?s=&Type=GE&Tbl=&CatID=&ID=84&Value=&ssearchedFor=Science%20fiction&SortType=ASC&SortCol=RELEASE_YEAR

letzter Besuch: 15.02.2014

Angel – Jäger der Finsternis:

<http://www.imdb.com/title/tt0162065/>

letzter Besuch: 13.07.2012

Atelierblick.de

<http://www.atelierblick.de/>

letzter Besuch: 11.08.2013

Babylon 5:

<http://www.imdb.com/title/tt0105946/>

letzter Besuch: 15.09.2012

Buffy – Im Bann der Dämonen:

<http://www.imdb.com/title/tt0118276/>

letzter Besuch: 13.07.2012

Chronik der Unsterblichen

http://www.chronik-der-unsterblichen.de/de/album/_main/index.htm

letzter Besuch: 23.11.2013

Conventions? Conventions! Einfach mehr ... das kleine Handbuch.

Download-Broschüre der Fed-Con Veranstaltungs GmbH. S.5.

http://downloads.fedcnevents.com/images/pdf/fedcnevents-brochure-what_is_a_convention.pdf

Letzter Besuch: 11.09.2013

Cysalion:

<http://www.cysalion.com/>

letzter Besuch: 08.12.2013

Dekoteam Savage Fellowship
<http://www.savage-fellowship.de/>
letzter Besuch: 23.11.2013

Drachenfest
http://www.drachenfest.info/df/index.php?article_id=1&clang=0
letzter Besuch: 27.08.2013

Eco, Umberto: *Casablanca*: Cult Movies and Intertextual Collage. In: *SubStance*. Vol. 14, No. 2, Issue 47: In Search of Eco's Roses. Madison: University of Wisconsin Press, 1985. Online auf: <http://www.mstor.org/stable/3685047>.
letzter Besuch: 07.06.2012

FanFiction.Net Kategorien:
<http://www.fanfiction.net/movie/>
<http://www.fanfiction.net/book/>
<http://www.fanfiction.net/anime/>
<http://www.fanfiction.net/forums/>
letzter Besuch: 23.01.2013

Fanfiction Paradies
<http://www.fanficparadies.de/index2.php>
20.05.2013

FANTASYDAYS
<http://www.fantasydays.de/Inhalt/>
letzter Besuch: 23.11.2013

FedCon:
<http://www.fedcon.de/index.php/de/>
<http://www.fedcon.de/index.php/de/information-de/geschichte-de>
letzter Besuch: 02.02.2013

FedCon 2012 – Informationsdefizite, ruckelnde Sponsorenvideos und fast kein Shatner.
<http://phantanews.de/wp/aartikel/fedcon-2012-informationsdefizite-ruckelnde-sponsorenvideos-und-fast-kein-shatner/>
letzter Besuch: 02.02.2013

Fowkes, Katherine A.:
<http://pavones.highpoint.edu/directory/directory.cfm?KeepAlive=true&profile=kfowkes&StartRow=231>
letzter Besuch: 26.01.2014

Joan the Woman
http://www.imdb.com/title/tt0008150/?ref_=fn_al_tt_1
letzter Besuch: 11.01.2014

Jekyll & Hyde Texte:
Welch Gefühl lebendig zu sein:
<http://www.golyr.de/jekyll-hyde/songtext-welch-gefuehl-lebendig-zu-sein-433258.html>
letzter Besuch: 22.03.2014

Harry Potter dan Metode Rasionalitas

<http://www.fanfiction.net/s/8933452/1/Harry-Potter-dan-Metode-Rasionalitas>

letzter Besuch: 23.01.2013

Henry Jenkins:

<http://henryjenkins.org/aboutmehtml>

letzter Besuch: 16.07.2012

Hercules:

<http://www.imdb.com/title/tt0111999/>

letzter Besuch: 13.07.2012

Kendra Hunter:

http://fanlore.org/wiki/Kendra_Hunter

letzter Besuch: 02.06.2012

Lewis, Lisa A.: The Adoring Audience. London: Routledge, 2001. Online Ressource:

http://books.google.at/books?id=10GznmSA3w4C&printsec=frontcover&hl=de&source=gbv_ViewAPI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

letzter Besuch: 26.08.2012

List of Fantasy Films:

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fantasy_films

letzter Besuch: 21.07.2012

Live Journal

http://users.livejournal.com/_bettina_/742804.html

letzter Besuch: 04.08.2013

Lola rennt:

<http://www.imdb.com/title/tt0130827/>

letzter Besuch: 15.07.2012

MacLeod, Kirsten: Romps with Ransom's King: fans, collectors, academics, and the M. P. Shiel archives. In: English Studies in Canada 30.1, 2004. S. 117ff

<http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA169457856&v=2.1&u=43wien&it=r&p=LitRC&sw=w>

letzter Besuch: 27.01.2013

Matrix-Forum-Beiträge:

<http://www.matrix-forum.de/viewtopic.php?t=3090>

<http://www.matrix-forum.de/viewtopic.php?t=4063>

letzter Besuch: 16.01.2013

Meinesammlung.com

<http://www.meinesammlung.com/>

letzter Besuch: 10.08.2013

Myfanfiction.de

<http://www.myfanfiction.de/>

letzter Besuch: 19.07.2013

Oxford Dictionaries: "convention"

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/convention?q=convention>

letzter Besuch: 02.02.2013

Sammeln.at – Sammlerbörse
<http://www.sammlerboerse.at/herr-der-ringe/>
letzter Besuch: 10.08.2013

SciFi-Forum.de
<http://www.scifi-forum.de/>
letzter Besuch: 12.07.2013

Stargate:
<http://www.imdb.com/title/tt0118480/>
letzter Besuch: 13.07.2012

Star Trek – Das nächste Jahrhundert:
<http://www.imdb.com/title/tt0092455/>
letzter Besuch: 13.07.2012

Star Trek – Deep Space Nine:
<http://www.imdb.com/title/tt0106145/>
letzter Besuch: 13.07.2012

Star Trek – Raumschiff Voyager:
<http://www.imdb.com/title/tt0112178/>
letzter Besuch: 13.07.2012

Star Wars Union:
<http://www.starwars-union.de/>
letzter Besuch: 16.07.2012

Subkowski, Peter: On the Psychodynamics of Collecting. In: The International Journal of Psychoanalysis. Ausgabe 87. Psychoanalytic Electronic Publishing: 2006. S. 383ff
<http://www.pep-web.org/document.php?id=ijp.087.0383a&type=hitlist&num=0&query=zone1%2Cparagraphs|zone2%2Cparagraphs|author%2Cpeter+subkowski|viewperiod%2Cweek|sort%2Cauthor%2Ca#hit1>
letzter Besuch: 27.01.2013

Tagtraumkleider
http://www.tagtraumkleider.de/Fantasykostueme_HDR_Menschen.html
letzter Besuch: 11.08.2013

the querstrich archive
<http://skybs.slashcity.net/gssu/>
letzter Besuch: 20.05.2013

Terry Pratchett – Scheibenwelt-Romane:
<http://www.morpork.net/scheibenwelt/scheibenwelt.html>
letzter Besuch: 13.07.2012

Wikia
<http://de.wikia.com/Wikia>
letzter Besuch: 23.06.2013

Xena: Warrior Princess:
<http://www.imdb.com/title/tt0112230/>
letzter Besuch: 13.07.2012

6.3.1. Websites mit Bezug auf *The Lord of the Rings*

Cúthalions Bogen

<http://www.cuthalionsbogen.de/>

letzter Besuch: 28.04.2013

Das Sindarin-Lexikon

<http://www.sindarin.de/index.html>

letzter Besuch: 23.06.2013

Der Herr der Ringe Wiki

http://de.lotr.wikia.com/wiki/Der_Herr_der_Ringe_Wiki

letzter Besuch: 23.06.2013

Der Tolkienist

<http://www.dertolkienist.de/>

letzter Besuch: 23.06.2013

Deutscher Herr der Ringe Fanclub

<http://www.lotr-fc.de/>

letzter Besuch: 23.06.2013

Deutsche Tolkien Gesellschaft e.V.

<http://www.tolkiengesellschaft.de/>

letzter Besuch: 23.06.2013

Die Tolkienwelt

<http://www.tolkienwelt.com/index/index.htm>

letzter Besuch: 03.03.2013

Dol Guldur

<http://www.dol-guldur.com/>

letzter Besuch: 20.03.2013

Dúnedain Germany

<http://www.dunedain-germany.de/index.php>

letzter Besuch: 27.08.2013

Elbenwald.de

<http://www.elbenwald.de/>

letzter Besuch: 12.07.2013

Elbenwaldforum.de

<http://www.elbenwaldforum.de/>

letzter Besuch: 12.07.2013

Faszination Tolkien

<http://www.faszination-tolkien.de/>

letzter Besuch: 13.03.2013

Game of Thrones:

<http://www.imdb.com/title/tt0944947/>

letzter Besuch: 09.02.2014

Gary Appenzeller
<http://gary.appenzeller.net/>
letzter Besuch: 29.09.2013

herrderringe-fanfiction.de
<http://www.herrderringe-fanfiction.de/main.htm>
letzter Besuch: 19.07.2013

Herr der Ringe-Fanfiction
<http://hdr-fanfiction.npage.de/>
letzter Besuch: 19.07.2013

Herr-der-Ringe-Film.de
<http://www.herr-der-ringe-film.de/v3/de/index.php>
letzter Besuch: 12.07.2013

Herr der Ringe-Sammelfiguren
<http://www.dhdr-sammelfiguren.de/>
letzter Besuch: 10.08.2013

Hobbingen.de
<http://www.hobbingen.de/>
letzter Besuch: 13.03.2013

HobbitCon
<http://www.hobbitcon.de/>
letzter Besuch: 29.09.2013

Lindinien
<http://www.lindienen.de/>
letzter Besuch: 23.06.2013

Mittelerde-Portal
<http://www.mittelerde-portal.de/index.php>
letzter Besuch: 10.02.2013

polyoinos
http://www.polyoinos.de/tolk_stuff/tolk_start.htm
letzter Besuch: 23.06.2013

Project-Silmarillion e.V.
<http://www.project-silmarillion.de/index.html>
letzter Besuch: 27.08.2013

RingCon
<http://www.ringcon.de/de/>
letzter Besuch: 29.09.2013

RING-STARS:
<http://www.ringstars.de/>
letzter Besuch: 23.11.2013
<https://www.facebook.com/ringstars/info>
letzter Besuch: 23.11.2013

Tolkienforum
<http://www.tolkienforum.de/>
letzter Besuch: 12.07.2013

Tolkien-Webring Die Gefährten
<http://www.die-gefaehrten.net/index.php?page=start>
letzter Besuch: 23.06.2013

Treffpunkt DTG
<http://treffpunkt.tolkiengesellschaft.de/>
letzter Besuch: 12.07.2013

6.4. Abbildungen

Abbildung 1 Filmkategorien:
<http://www.starwars-union.de/sw/fanfilme/>
letzter Besuch: 15.07.2012

Abbildung 2 Star Wars Union:
<http://www.starwars-union.de/>
letzter Besuch: 16.07.2012

Abbildung 3 Mittelerde-Portal:
<http://www.mittelerde-portal.de/index.php>
letzter Besuch: 16.07.2012

Abbildung 4 Matrix-Forum:
<http://www.matrix-forum.de/index.php>
letzter Besuch: 16.01.2013

Abbildung 5 FanFiction.Net:
<http://www.fanfiction.net/>
letzter Besuch: 23.01.2013

Abbildung 6 Slashfiction.de:
<http://www.slashfiction.de/>
letzter Besuch: 23.01.2013

Abbildung 7 Bücherregal eines Star Wars Fans:
<http://www.starwars-union.de/forum/board15-das-erweiterte-universum-eu/board18-sammlerecke/823-zeigt-eure-star-wars-sammlung/index31.html>
letzter Besuch: 27.01.2013

Abbildung 8 Evelyn P. und Birgit B. in ihren Kostümen
Foto © Birgit Burin

Abbildung 9 Shadow of the Colossus Festplatte
<http://imgur.com/a/IUfBq>
letzter Besuch: 27.01.2013

Abbildung 10 501st Legion Truppen mit George Lucas
<http://www.501st.com/promotional.php>
letzter Besuch: 02.02.2013

Abbildung 11 Besucher der FedCon
http://www.brueckl-photos.de/fedcon20/panorama_fedcon.jpg
letzter Besuch: 02.02.2013

Abbildung 12 Logo der DTG
<http://www.tolkiengesellschaft.de/>
letzter Besuch: 23.06.2013

Abbildung 13 Logo des Der Herr der Ringe Wiki
http://de.lotr.wikia.com/wiki/Der_Herr_der_Ringe_Wiki
letzter Besuch: 23.06.2013

Abbildung 14 Logo des Webrings Die Gefährten
<http://www.die-gefaehrten.net/index.php?page=start>
letzter Besuch: 23.06.2013

Abbildung 15 Logo des Tolkienforums
<http://www.tolkienforum.de/>
letzter Besuch: 12.07.2013

Abbildung 16 Logo von Herr-der-Ringe-Film.de
<http://forum.herr-der-ringe-film.de/ubbthreads.php>
letzter Besuch: 12.07.2013

Abbildung 17 Aragorn Cinemaquette bei Elbenwald.de
<http://www.elbenwald.de/products/Fantasy/Herr-der-Ringe/Figuren/Statuen/Herr-der-Ringe-Aragorn-Cinemaquette.html>
letzter Besuch: 10.08.2013

Abbildung 18 Der Eine Ring bei Elbenwald.de
<http://www.elbenwald.de/products/Fantasy/Herr-der-Ringe/Schmuck/Der-Eine-Ring/Der-Herr-der-Ringe-Ring-Gold-18-Karat.html>
letzter Besuch: 10.08.2013

Abbildung 19 lebensgroßer Orc bei Elbenwald.de
<http://www.elbenwald.de/products/Fantasy/Herr-der-Ringe/Figuren/Statuen/Orc-The-Lord-of-the-Rings-lebensgrosse-Statue.html>
Letzter Besuch: 10.08.2013

Abbildung 20 Gollum-Smeagol Buchstützen bei Elbenwald.de
<http://www.elbenwald.de/products/Fantasy/Herr-der-Ringe/Figuren/Statuen/Buchstuetzen-Gollum-Smeagol.html>
letzter Besuch: 10.08.2013

Abbildung 21 Lego Schlacht von Helm's Deep
<http://www.gizmodo.de/2013/05/29/150-000-teile-lego-diorama-von-der-schlacht-um-helms-klamm.html>
letzter Besuch: 10.08.2013

Abbildung 22 Lego Bag End in Lebensgröße
<http://www.gizmodo.de/2012/12/21/zwei-millionen-steine-lego-beutelsend-in-lebensgroesse.html>
letzter Besuch: 10.08.2013

Abbildung 23 Detail aus einem Diorama von LotR-Customs
http://www.lotr-customs.de/pageID_4241549.html
letzter Besuch: 11.08.2013

Abbildung 24 The Lord of the Rings Party 2004
Foto © Gudrun Marquardt

Abbildung 25 Birgit B. und Mirjam St. in Eigenkreationen von Birgit B.
Foto © Mirjam Staudacher

Abbildung 26 Dúnedain am Drachenfest (Bildmitte)
http://www.dunedain-germany.de/index.php?page=galerie&lang=de&galerie=2012_Drachenfest
letzter Besuch: 27.08.2013

Abbildung 27 Project-Silmarillion
<http://www.project-silmarillion.de/galerie.html>
letzter Besuch: 27.08.2013

Abbildung 28 Logo der RingCon
<http://www.ringcon.de/>
letzter Besuch: 11.09.2013

Abbildung 29 Billy Boyd am Eisernen Thron von Westeros
<http://www.ringcon.de/de/media-library-de/gallery-de/ringcon-2012-impressions-de?jfpag=1>
letzter Besuch: 11.09.2013

Abbildung 30 Fans auf der RingCon 2012
<http://www.henneth-annun.ru/index.php/stati/stati-o-sobyitiyah/otchet-o-ring-con-2012/2/>
letzter Besuch: 11.09.2013

Abbildung 31 LEGO® Diorama Minas Tirith
<http://www.ringcon.de/de/ringcon-2013-de/guests-de/item/323-lego-herr-der-ringe>
letzter Besuch: 29.09.2013

Abbildung 32 Ausschnitt aus Gary Appenzellers Liste zu FotR
<http://gary.appenzeller.net/FotRDifferences.html>
letzter Besuch: 29.09.2013

Abbildung 33 *The One Ring In Wrong Hands*
<http://www.ringstars.de/Inhalt/the-one-ring.html>
letzter Besuch: 23.11.2013

Abbildung 34 Figuren aus *Thrill Ride*
<http://www.ringstars.de/Inhalt/thrill-ride.html>
letzter Besuch: 23.11.2013

Abbildung 35 Figuren aus *TRIBUTE*
<http://www.ring-stars.de/Inhalt/tribute-on-stage-.html>
letzter Besuch: 23.11.2013

Abbildung 36 *Cysalion* Promotion-Plakat
<http://www.ringstars.de/Inhalt/cysalion.html>
letzter Besuch: 08.12.2013

Abbildung 37 Ausschnitte aus dem Musical *Cysalion*
<http://cysalion.com/index.php/fotos.html>
letzter Besuch: 08.12.2013

Abbildung 38 Screenshots aus *The One Ring*
RING-STARS Legacy. The Musicals. Drehbuch/Regie: Marc Blasweiler. Promotion-DVD, limitierte Auflage. 2005
The One Ring: Min 08:53 und 09:49

Abbildung 39 Highlanderpose im Queen-Video und im RING-STARS-Musical
Queen: Born to be Kings:
<http://www.youtube.com/watch?v=VEJ8lpCQbyw>
Min 0:08
letzter Besuch: 23.03.2014
Aragorn:
RING-STARS Legacy. The Musicals. Drehbuch/Regie: Marc Blasweiler. Promotion-DVD, limitierte Auflage. 2005
The Unleashed Tales: Min 06:05

Abbildung 40 Balrog, Shelob und Haradrim
RING-STARS Legacy. The Musicals. Drehbuch/Regie: Marc Blasweiler. Promotion-DVD, limitierte Auflage. 2005
Balrog: The Unleashed Tales: Min 15:03
Haradrim: The Unleashed Tales: Min 21:35
Shelob: The Unleashed Tales: Min 29:35

Abbildung 41 Die Schlacht von Helms Deep bei den RING-STARS
RING-STARS Legacy. The Musicals. Drehbuch/Regie: Marc Blasweiler. Promotion-DVD, limitierte Auflage. 2005
Gimli und Legolas: The Unleashed Tales: Min 24:02
Galadriel: The Unleashed Tales: 24:41
Choreografie der Schlacht: The Unleashed Tales: Min 25:20

Abbildung 42 Aragorn bedroht König der Toten
RING-STARS Legacy. The Musicals. Drehbuch/Regie: Marc Blasweiler. Promotion-DVD, limitierte Auflage. 2005
The Unleashed Tales: Min: 33:30

Abbildung 43 Schlusspose von *The Unleashed Tales*
RING-STARS Legacy. The Musicals. Drehbuch/Regie: Marc Blasweiler. Promotion-DVD, limitierte Auflage. 2005
The Unleashed Tales: Min: 42:18

7. Anhang

Abstract deutsch

Schon seit Jahrzehnten zieht J.R.R. Tolkiens Werk *The Lord of the Rings* Millionen von Fans in seinen Bann. Durch Peter Jacksons Filmtrilogie sollte die Fangemeinde bis dahin ungeahnte Dimensionen erreichen. Das Internet bietet Fans aus aller Welt eine Plattform zum Austausch von Informationen und zur Darstellung von Fan-Kunst jeglicher Form. Wie die deutschsprachigen Fans mit ihrem Fanobjekt umgehen, auf welche Art sie ihrer Verehrung Ausdruck verleihen, soll diese Arbeit aufzeigen.

So beschäftigt sie sich zunächst mit den verschiedenen Ausprägungen des Fan-Seins. Dazu werden zuerst aktuelle Theorien aus der Fanforschung – einem noch relativ jungem Teil der Medienforschung – erläutert und eine Kategorisierung von Fans aufgrund der Intensität der Beschäftigung mit dem Fanobjekt angestrebt. Weiters werden die verschiedenen Auftritte von deutschsprachigen Fans im Internet betrachtet, von reinen Fansites über Fanfiction bis hin zu Cosplayern. Diese Betrachtung geschieht zunächst allgemein und bezieht sich in weiterer Folge genauer auf die Fans von *The Lord of the Rings*.

Den Cosplayern ist ein eigenes Kapitel gewidmet, da sie für ihr Fan-Sein eine der ausdrucksstärksten Darstellungsformen wählen. Hier werden die Shows der deutschen Formation RING-STARS in Hinblick auf Interpretation und Verfremdungsgrad analysiert. Wie weit gehen Fans bei der Verarbeitung ihres Fanobjekts? Was ist welchem Publikum zuzumuten? Gibt es Tabus, Regeln oder Konventionen?

Abstract englisch

For decades, J.R.R. Tolkien's opus *The Lord of the Rings* cast a spell on millions of fans. With Peter Jackson's movie trilogy the fandom was to reach undreamt-of dimensions. For fans all over the world, the internet provides a platform for sharing information and displaying fan-art of any kind. This paper is to show the ways German-speaking fans treat their object of admiration and how they express their devotion.

Therefore, the paper first deals with the different forms of being a fan. Relevant theories of fan research – a rather young branch of media research – are explained and fans put into categories, according to the intensity of their engagement in fandoms. With this in mind, the different presences of German-speaking fans in the internet are looked upon, going from fan sites via fan fiction up to cosplay. The observation is first done in general and subsequently for the fans of *The Lord of the Rings* in more detail.

The last chapters focus on cosplayers, for they choose the most expressional form of displaying their admiration. For this, the shows of the German formation RING-STARS are analysed concerning interpretation and alienation. How far do fans go when processing their fan-object? What is an audience to be asked of? Are there taboos, rules or conventions?

Lebenslauf

Gudrun Marquardt

*1980 in Waidhofen an der Ybbs

Studium

WS 1998/99	Lehramt Mathematik, Lehramt Anglistik und Amerikanistik <i>Universität Wien</i>
SS 1999 – WS 1999/2000	Anglistik und Amerikanistik, Publizistik und Kommunikationswissenschaften <i>Universität Wien</i>
SS 2000 – WS 2001/02	Anglistik und Amerikanistik, Tibetologie und Buddhismuskunde <i>Universität Wien</i>
WS 2002/03 – WS 2003/04	Technische Physik <i>Technische Universität Wien</i>
Ab WS 2004/05	Theater-, Film- und Medienwissenschaften <i>Universität Wien</i>

Berufliche Laufbahn

Sommer 2000	Ausbildung zur Tonassistentin, Abschluss 06.10.2000 <i>SAE International Technology College</i>
Februar 2001 – Juli 2011	selbständige Editorin <i>Vienna Symphonic Library</i>
Juli 2011	Tonassistentin <i>Sommerspiele Perchtoldsdorf</i>
Seit August 2011	angestellte Editorin <i>Vienna Symphonic Library</i>
Juli 2012	Tonassistentin <i>Sommerspiele Perchtoldsdorf</i>
Juni – August 2013	Tontechnikerin <i>Märchensommer NÖ, Poysbrunn</i>
Seit Februar 2014	Teamkoordinatorin Editing <i>Vienna Symphonic Library</i>

Schule

1986 – 1989

Volksschule Amstetten Allersdorf

1989/90

Volksschule Zell an der Ybbs

1990 – 1998

Bundesrealgymnasium Waidhofen an der Ybbs

Matura 09.06.1998