

## De Apparatspott – Filmemokers

Bernhard Lürßen

(Die Handlungsübersicht der drei Filme stammt von der Website [www.apparatspott.de](http://www.apparatspott.de) und wurde leicht überarbeitet und gestrafft.)

Film 1 (1999): De Apparatspott – Ick heep keene Lust mehr hier ünnen

„De Apparatspott“ gerät in einen Steinschlag nach der Kollision zweier Asteroiden. Die Space-Bauern treffen auf die havarierte Enterprise der zweiten Generation. Captain Picard berichtet in sauberem plattdeutsch über die eigenen Probleme und „beamt“ Nr. Eent herüber zum „Pott“, damit dieser gemeinsam mit den Weltraumlandwirten die galaktische Reise antritt.

Sie übernehmen einen heiklen Auftrag: Das Aufstellen von Steinschlag-Verkehrsschildern und das Beschaffen eines geheimnisvollen Ersatzteils für die Enterprise.

Dann nimmt die Geschichte allerdings eine dramatische Wendung. Als „Chefkoch“ bei seinen Übungen – „all`ns klor to`n ballern“ – den Bierfrachter von Außerirdischen ins Visier nimmt, ist das der Auftakt zu einem intergalaktischen Showdown. Die Bierflaschen verschwinden in schwarzen Löchern und der Unendlichkeit des Alls.

In der außerirdischen Kneipe wird die letzte Flasche auf die Ergreifung der „Biervernichter“ ausgesetzt. „De Apparatspott“ wird von den durstigen Verfolgern in die Enge getrieben ...

Film 2 (2003): De neie Apparatspott – Gerangel in Ruum un Tied

Der blaue Planet ist ernsthaft bedroht. Die komplette Bier-Versorgung auf der Erde ist in der Hand extraterrestrischer Plengonen. Der Bierpreis steigt ins Unermessliche, und das Schützenfest in Sulingen steht unmittelbar bevor. Doch ein Schützenfest ohne Bier – so etwas darf es nicht geben.

Also bittet die dörfliche Bevölkerung ihre Bauern Kork, Spick, Pulle, Schrotty sowie Chefkoch, erneut den Raumkreuzer „Apparatspott“ – ähnelt einem Güllefass mit 2 Zusatz-Boostern - flott zu machen, ins All zu fliegen und den edlen Gerstensaft wieder zu beschaffen.

Wie sich herausstellt, eine verdammt kitzlige Angelegenheit für die Crew um Käpt`n Kork. Der Chef landet allein auf dem Planeten „Rollrich II“ und auf „Alpha Beton“ gibt es keine Kneipe mehr.

Der Pott hat so seine technischen Schwierigkeiten, und währenddessen bauen die Plengonen auch noch munter ihr Bier-Imperium aus.

Findet Kork zu seiner Mannschaft zurück, und wird Pulle den Weltraumtrip ohne Alkoholvergiftung durchhalten? Und kann am Ende die Erde überhaupt noch gerettet werden?

Fragen über Fragen, die nur die Crew der Apparatspott beantworten kann.

Film 3 (2008): Apparatspott – Dat mokt wie gistern

Der Film beginnt mit dem Besuch eines Wissenschaftlers bei der Sulinger Bürgermeisterin. Diese will den Etat des Wissenschaftlers kürzen, da sein Projekt keine Ergebnisse aufweisen kann. Die Bürgermeisterin geht daraufhin in der sogenannten „Sulinger Tiedröhrn“ (STR) verschollen, woraufhin ein Rettungsteam ausgesendet wird.

Die Wissenschaftler haben mittlerweile herausgefunden, dass sich die Bürgermeisterin in der Steinzeit finden lassen müsste. Statt dort zu landen findet sich das Rettungsteam, bestehend aus Chefkoch und Schrotty, zunächst im Mittelalter wieder, wo sie gefangengenommen werden. Chefkoch kann sich jedoch befreien und trifft auf Robert Hut, der ihm mit anderen hilft, Schrotty vor dem Galgen bzw. dem Sheriff von Nordenham zu retten.

Nach der Rettung fliegen die beiden, nun in Begleitung von Spick und Kalle, per Apparatspott durch die Zeit in die Steinzeit, um die Bürgermeisterin zu retten. Währenddessen entdecken die beiden Putzfrauen der Sulinger Tiedröhrn, dass eben jene sabotiert wurde. In der Steinzeit wird die Bürgermeisterin vor den Augen der Retter von einem anderen Raumschiff entführt, kann jedoch nach einem Kampf befreit werden. In diesem Kampf wird der Apparatspott jedoch beschädigt.

Während all dieser Vorkommnisse wird in einer Nebenhandlung ein Traktor gestohlen, dessen Besitzer die Wissenschaftler verdächtigt. Er bricht in das Gebäude der Tiedröhrn ein und kommt durch diese ebenfalls in die Steinzeit, wo er auch seinen Traktor wiederfindet.

Nachdem der Apparatspott beschädigt wurde, stranden dessen Insassen im Wilden Westen. Hier treffen sie auch auf den bereits länger vermissten Kork, als sie verhaftet werden. Dieser ist jedoch kein Verbrecher, sondern leidet unter den Intrigen des Sheriffs. Nachdem Pulle als letzter Helfer gerufen wurde, reist dieser per Auto, an das die Tiedröhrn transportabel montiert wurde, ebenfalls in den Wilden Westen. Währenddessen übernehmen die beiden Putzfrauen der Tiedröhrn die Reparatur ebendieser. Das inhaftierte Rettungsteam wird befreit und überwältigt mit Hilfe von Robert Hut, der aus dem Mittelalter mitgebracht wurde, den Sheriff und seine Männer. Im anschließenden Duell, das aus dem Bauen eines Kartenhauses besteht, wird der Sheriff endgültig besiegt und aus der Stadt gejagt.

Kork und Chefkoch beschließen daraufhin, im Wilden Westen zu bleiben, während der Rest, inklusive der Bürgermeisterin, nach Sulingen zurückkehrt. Dort wurde der Saboteur, dem die Bürgermeisterin den Etat kürzen wollte, festgenommen und die Tiedröhrn repariert.