



Medien und Fans - Zur Konstitution von Fan-Kulturen

von Dr. Rainer Winter

Info:

Der Autor ist wissenschaftlicher Angestellter am Institut für Soziologie der RWTH Aachen und Lehrbeauftragter an der Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf in Potsdam -Babelsberg. Der vorliegende Text ist zuerst erschienen in : SPoKK (Hrsg.): Kursbuch JugendKultur. Mannheim: Bollmann Verlag, 1997, S.40-53.

Zuletzt erschien : Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess (München, 1995). In seinem Beitrag untersucht er die Beziehung zwischen Medien und Fans sowie ihre eigenen medialen Produktionen zu den Objekten ihrer Leidenschaft.

Navigator:

- [Medien und die Konstitution von Kulturen](#)
- [Das negative Bild vom jugendlichen Fan](#)
- [Fans als aktive Konsumenten](#)
- [Praktiken jugendlicher Fans](#)
- [Die Funktion von Fanzines in der Gegenöffentlichkeit der Fans](#)
- [Die Produktionen der Fans](#)
- [Schluss](#)
- [Literatur](#)

Medien und die Konstitution von Kulturen



Jugendliche Fankulturen sind in der "Postmoderne", in der die Jugendzeit zur Medienzeit geworden ist, durch Medien vermittelt. Dies bedeutet nicht, dass sie kausal von diesen hervorgebracht würden, denn Medien existieren nicht an sich, sondern immer nur für sich, d.h. in konkreten alltäglichen, sozialen Zusammenhängen (vgl. Winter & Eckert 1990, 13-16). Eine Fernsehserie zum Beispiel ist das gleiche von der Kulturindustrie erzeugte mediale Produkt, ob es nun in den U.S.A., in Deutschland, in Nordafrika oder in Israel ausgestrahlt wird. Es wird aber erst in den Welten der jeweiligen Zuschauer zu einem Text mit je spezifischen Bedeutungen (vgl. Liebes & Katz 1990). Medien funktionieren also in gesellschaftlichen und kulturellen Kontexten, in denen sie zur sozialen Zirkulation von Bedeutungen beitragen (vgl. Fiske 1987). Hinter dem Konsum verbirgt sich in der Regel, wie Michel de Certeau (1988) gezeigt hat, eine Produktion, denn die Kulturkonsumenten fabrizieren mit den Bildern und Tönen der Medien eigene Bedeutungen und lustvolle Erlebnisse. Sie gestalten ihren Tagesablauf sowie ihre Freizeit mit ihnen. Ebenso werden ihre Phantasien, Gefühle, Wünsche und auch ihre persönlichen Beziehungen in der Interaktion mit den Medien verändert. Da mediale Texte (z.B. Kinofilme, Videoclips oder Computerspiele) polysem (vieldeutig) angelegt sind, eröffnen sie eine Vielzahl von Interpretations- und Gebrauchsmöglichkeiten. Wenn sich ähnliche Umgangsweisen herauskristallisieren, dann können spezialisierte Sozialwelten wie die der Medienfans entstehen. Insbesondere Jugendliche man denke z.B. an die bunte Fülle von medienzentrierten Jugendkulturen, die nach dem Zweiten Weltkrieg entstanden ist - entfalten eine erstaunliche Phantasie und Kreativität im Umgang mit Medien.

Das negative Bild vom jugendlichen Fan

Trotzdem wird von manchen Kulturkritikern primär die Gefahr von Medien für die psychosoziale Entwicklung und Identitätsbildung von Jugendlichen herausgestellt. Vor allem Fans werden sowohl von Journalisten als auch von Wissenschaftlern primär unter negativen Vorzeichen betrachtet. Den

ersteren gelten sie als obsessive, lobotomisierte Fanatiker, die sich enthusiastisch und exzessiv ihrem jeweiligen Kultobjekt widmen, den letzteren als gefährdete Opfer der Kultur- und Freizeitindustrie, die phantasielos, vereinsamt und desorientiert seien. Devianz und Pathologie bestimmen nach dieser Auffassung das Verhalten von Fans, für dessen Exemplifizierung bevorzugt Teenager herangezogen werden, die leidenschaftlich und unkritisch einen aktuellen Popstar verehren. "Beatlemania", "teenieboppers" und "groupies" sind Etikettierungen, um die Aktivitäten dieser Fans zu beschreiben, die eindeutig negative Konnotationen implizieren (vgl. Lewis 1992). Das Fantum wird nicht ernst genommen und auch nicht als aktiver Prozess der Identitätsbildung und der jugendlichen Gemeinschaftserfahrung begriffen. Im wesentlichen ist diese Ausgrenzung und Stigmatisierung darauf zurückzuführen, dass die Personen, die als Fans bezeichnet werden, sich mit Produkten der Populärkultur auseinandersetzen. Wenn sich jemand mit den Werken von Shakespeare, Goethe oder Beethoven beschäftigt, ist seine Tätigkeit bereits durch ihr en Gegenstand nobilitiert. Man wird ihm Intellektualität und Vernunft zuschreiben, ein Madonna-Wannabe, die den Stil von Madonna imitiert, oder ein Fan von Batman werden dagegen in der Regel als emotional unreif und kindisch betrachtet. Nach traditioneller Auffassung sind die Fans also die Anderen, über die man lächelt, um die man sich Sorgen macht und mit denen man nichts zu tun haben will. Erst in jüngerer Zeit wird das Fantum innerhalb der Wissenschaft ernsthaft untersucht und als komplexes soziales Phänomen entdeckt.

Fans als aktive Konsumenten

Es sind vor allem ethnographische Untersuchungen im Feld der Cultural Studies, die zeigen, dass die traditionelle Auffassung vom Fantum auf Vorurteilen und Befürchtungen aufbaut und deshalb korrigiert werden muss (vgl. Eckert et al. 1991; Vogelgesang 1991; Winter 1991; Fiske 1992; Grossberg 1992; Jenkins 1992; Winter 1995). Obwohl die Fans sich mit Produkten der Kulturindustrie auseinandersetzen, sind sie keineswegs "kulturlos", wie es in der Kulturkritik von Coleridge bis Adorno für die Anhänger der Massenkultur immer wieder behauptet wurde. Im Gegenteil: ihre Aneignungspraktiken zeugen von einem ausgeprägten Urteilsvermögen, Phantasie und kultureller Kompetenz. Zunächst müssen die Fans aus der Überfülle des Angebots des postmodernen Sinnmarktes die Kulturwaren auswählen, auf die sie sich spezialisieren wollen und können. Wer Gewalt und Blut in Filmen nicht ertragen kann, wird sich eher Seifenopern oder Beziehungsshows zuwenden als Krimis oder Horrorfilmen. Gemeinsam ist diesen Such- und Auswahlprozessen, dass die Fans die Relevanz der Produkte für ihre persönliche und soziale Lebenssituation herausfinden müssen. Dies unterscheidet die populäre Erlebnisweise von jener kulturellen Sensibilität, die für den Umgang mit Werken der Hochkultur typisch und durch Distanz zum Kunstwerk geprägt ist. Nicht der Bezug zum eigenen Leben, sondern die werkimmanente Qualität und Ästhetik dominieren in der Beurteilung von Hochkultur. So wird geprüft, ob die einzelnen Elemente eines Kunstwerks zusammenpassen, diesem eine Einheit verleihen und sich ein tieferer Sinn entdecken lässt. Die Rezeption ist, vor allem was moderne Kunst betrifft, mühsam und anstrengend, da neben Selbstdisziplin Konzentration und Wissen verlangt werden. Die Interpretationen von Experten, wie z.B. Kunst oder Literaturkritikern, stehen in der Hierarchie der Lesarten an der Spitze. Dagegen ist die populäre Sensibilität der Fans nicht auf die Abgeschlossenheit und Einheit eines Textes ausgerichtet. "Der Leser bzw. die Leserin eines ästhetischen Textes versucht, ihn gemäß seinen Bedingungen zu lesen und sich seinen ästhetischen Regeln zu unterwerfen. Er/Sie verehrt den Text. Dagegen hegt der Rezipient bzw. die Rezipientin von Populärkultur keine Verehrung für den Text, sondern betrachtet ihn als eine Ressource, die er beliebig nutzen kann" (Fiske 1991, 106). Deshalb lassen sich die Aneignungspraktiken der Fans, verglichen mit denen, die für Werke der Hochkultur typisch sind, als undiszipliniert begreifen. Im Sinne de Certeaus (1988) wildern sie in den Sinnwelten der medialen Texte, deuten diese um und stehlen die für sie relevanten Elemente, weil sie auf Spaß- und lustbetonten Gebrauch aus sind und nach Anschlussmöglichkeiten für eigene Aktivitäten suchen. Die Medien liefern das "Rohmaterial" für ihre eigenen kulturellen Produktionen und für ihre sozialen Interaktionen mit Gleichgesinnten. Hierzu lernen die Fans mit den Medien umzugehen, erwerben die notwendigen Kompetenzen und das erforderliche Wissen, um sie in ihre Welten zu übersetzen zu können. Fans von LINDENSTRASSE schätzen beispielsweise das offene Ende einer Folge, die von AKTE X die geheimnisvollen Handlungen, weil sie die Phantasie und Neugier anregen. Populäre Texte animieren zu verschiedenen Fragen, Deutungen, Recherchen und eigenen Weiterentwicklungen in der Form von Fantexten. Fantum beschränkt sich also nicht auf den Medienkonsum, sondern zielt auf die Schaffung aktiver und teilnahmeorientierter Fankulturen. Für die populäre Sensibilität ist außerdem typisch, dass jeder Fan in der Beurteilung von medialen Texten ein Experte ist, da er gewöhnlich ein großes textuelles Wissen besitzt. Daher gibt es keine Hierarchie von Lesarten wie in der Hochkultur. Desweiteren zeichnet sich die Sensibilität von Fans durch eine starke affektive Komponente aus. Sie besetzen ihre Objekte mit intensiven Energien, Gefühlen und

leidenschaftlichem Begehren. "Die Beziehung des Fans zu kulturellen Texten vollzieht sich im Bereich des Affekts bzw. der Stimmung. (...) Der Affekt ist eng verbunden mit dem, was wir oft als Lebensgefühl beschreiben. (...) Er verleiht unseren Erfahrungen 'Farbe', 'Gestalt' und 'Struktur' " (Grossberg 1992, 56ff.). Diese gefühlsmäßige Involviertheit betrifft auch die Beziehungen zu anderen Fans und den Aktivitäten innerhalb der Fangemeinschaft. Vor allem jugendliche Fans grenzen sich streng von Nicht-Fans oder Anhängern anderer medialer Texte ab. Weiterhin weisen die Ergebnisse der neueren Studien daraufhin, dass Jugendliche aktiver und kompetenter mit medialen Produkten umgehen als viele Erwachsene (vgl. Vogelgesang 1991; Willis et al. 1991). Da sie mit den neuen Medien (Video, Computer etc.) groß geworden sind, fällt es ihnen leichter, diese gemäß ihren eigenen Interessen zu gebrauchen. Dabei operieren die jugendlichen Fans angesichts der Dominanz der Kulturindustrie auf der Basis kultureller Marginalität und, was ihre Stellung in der Gesellschaft als Nicht-Erwachsene betrifft, in einer Position sozialer Subordination (vgl. Fiske 1992, 30). Zudem zählen die von ihnen präferierten Kulturgüter (Popmusik, Schwarzenegger-Filme, Stars etc.) in der Regel nicht zur gesellschaftlich legitimen Kunst (vgl. Bourdieu 1981), die mit dem dominanten Wertesystem der Erwachsenenkultur identifiziert wird, von deren Geschmacks- und Bewertungsstandards die Jugendlichen sich gerade abgrenzen möchten. Deshalb verdichten sie ihre Aktivitäten oft zu Stilen der Selbst- und Gruppenpräsentation, die Instrument der Distinktion von der Erwachsenenkultur sind. So schockierten z.B. die Anhänger der Punk-Musik mit ihrem visuellen Cut-Up-Stil, der alltäglich und medial erfahrene Widersprüche spektakulär in Szene setzte und das imaginäre und symbolische Band mit der Elternkultur auf Aufsehen erregende Art zerschnitt (vgl. Hebdige 1983). Die Punks verknüpften mittels ihrer Cut-Up-Technik traditionelle Kodes und stellten deren Zeichensysteme in der Manier von William Burroughs nebeneinander. Sicherheitsnadeln wurden aus dem häuslichen Kontext herausgelöst und durch Wangen, Ohren und Lippen gestochen. Billige, kitschige Textilien wurden als Kleidungsstücke getragen und kommentierten ironisch die dominanten Modevorstellungen. Das Makeup wurde überdick aufgetragen, die Haare künstlich gefärbt. Cut-Up erwies sich so gleichzeitig als Form der Aneignung und des Widerstands, da die verwendeten Objekte eine neue opponierende Bedeutung gewannen. Diese Bedeutung war den Objekten und Symbolen nicht inhärent, sondern entstand durch die Logik ihres sozialen Gebrauchs. Auch andere Medienfans schafften sich durch die Aneignung medialer Produkte, die sie wie textuelle Wilderer auf der Suche nach Beute durchforsten, eine eigene kulturelle Welt (Jenkins 1992; Winter 1995). Ein aktuelles Beispiel hierfür sind die Cyberpunks. Begonnen hat diese Bewegung vor ungefähr zehn Jahren als ein Subgenre des Science-fiction-Romans. Die wichtigsten Autoren sind Bruce Sterling, Rudi Rucker, Lewis Shiner und William Gibson. Vor allem in "Neuromancer" (1984, dt. 1987) von William Gibson, von dem auch der Begriff Cyberspace stammt, finden sich die Vorbilder für den postmodernen Mode- und Lebensstil der Cyberpunks, die am Ende des 20. Jahrhunderts eine eigene Medienfankultur darstellen. Mit den gewöhnlichen Computerfreaks teilen die Cyberpunks die intensive Beschäftigung mit dem Computer, das Leben in den elektronischen Netzen, die als realer erlebt werden als die übrige Welt, und eine enthusiastische Auseinandersetzung mit der Technokultur. Das Wort Punk signalisiert aber auch eine oppositionelle Abgrenzung von den dominanten Lebensstilen in der heutigen Zeit, die äußerlich erkennbar ist. So ist der Cyberpunkstil eine auffällige, wild aussehende Mode, die an die Schockästhetik der Punks anknüpft. "Industrieabfall" wird recycelt, mit der schwarzen Kluft von Rockern und verspiegelten Sonnenbrillen verknüpft und mit neuen technologischen Gadgets wie Attrappen von Laserpistolen, Videokameras oder Pagers aufgepeppt. Das Erscheinungsbild wird veredelt durch Bezüge zum Vampir und apokalyptischen Katastrophenfilm, die auch durch die Schminke und die Frisur ausgedrückt werden. Nicht nur im Cyber-Country Kalifornien, auch an anderen Orten im globalen Dorf und vor allem in den elektronischen Netzen kann man Cyberpunks antreffen. Nicht nur die Cyberpunks in den Computernetzen, alle Fans sind in gewisser Weise Nomaden, die ständig in Bewegung sind, fremde Texte, die sie nicht selbst produziert haben, erkunden, neues Material sich aneignen, um auf diese Weise im Sinne von Deleuze Fluchtlinien aus der "Kontrollgesellschaft der Postmoderne" aufzutun (vgl. Deleuze 1993).

Praktiken jugendlicher Fans

Die Praktiken der jugendlichen Fans basieren auf emotionalem Engagement und setzen eine Vertrautheit mit medialen Texten voraus. Im Gegensatz zu Erwachsenen entwickeln sie eine große Begeisterung für ihre Lieblingsclips oder -serien, die sie ständig hören und sehen. Die Praktik der wiederholten Rezeption wird unterstützt durch technische Möglichkeiten. So erlaubt z.B. der Videorecorder den Fans durch Zurückspulen und Zeitlupe eine Kontrolle über die Handlung des medialen Textes und seine Effekte. Die so gewonnene Distanz erweitert mit jedem Sehen das Wissen und die Kompetenz der Fans, da sie neue Zusammenhänge entdecken können. Eines ihrer größten Vergnügen besteht darin, die medialen Produkte zueinander in Beziehung zu setzen, sie intertextuell

zu lesen und assoziativ Verbindungen zwischen ihnen herzustellen. So ergibt sich z.B. innerhalb der Welt der Horrorfans die Bedeutung und der Wert eines aktuellen Films nicht hauptsächlich durch dessen neue "special effects", wie oft angenommen wird, sondern durch die Bezüge, die die Fans zu anderen Filmen des Genres herstellen können (vgl. Winter 1995, 196ff.). Das selbständige Einordnen und ästhetische Bewerten medialer Texte vor dem Hintergrund der eigenen Medienbiographie ist ein zentrales Merkmal der postmodernen Populärkultur (vgl. Fiske 1989a; Winter 1992; Mikos 1994). Das Wissen wiederum ist eine wichtige Ressource innerhalb der Kommunikation in der Fangemeinschaft. In der Regel reden alle Fans gern über ihre medialen Texte, klatschen über die Personen und Ereignisse ihrer Szene und tauschen Insider-Informationen über Stars und Produktionsbedingungen aus. Während viele erwachsene Fans ein Interesse für unterschiedliche mediale Texte aufweisen, zeichnen sich jugendliche Fans durch Spezialisierung, durch eine deutliche Markierung der Gruppenzugehörigkeit und durch eine Abgrenzung von der Erwachsenenwelt aus. Jede der jugendlichen Fangemeinschaften ist eine auf bestimmte mediale Texte spezialisierte interpretative Gemeinschaft, in der divergierende Interpretationen und Bewertungen vorgeschlagen werden, zirkulieren und diskutiert werden. Im Kontext dieser Fangemeinschaft werden Medien auch auf andere Weise als in der Erwachsenenkultur angeeignet. So werden z.B. jugendliche Videocliquen, die sich auf Action- und Horrorfilme spezialisiert haben, durch karnevaleske Rezeptionspraktiken und die Zelebrierung von Gemeinschaft geprägt (Vogelgesang & Winter 1990; Vogelgesang 1991; Willis et al. 1991). Ihr gemeinsamer Videokonsum - bei erwachsenen Fans dominiert eher die solitäre Rezeption - ist in expressive Verhaltensmuster eingebunden, gekoppelt an Witz, Spaßmachen und sich gegenseitig erschrecken. Sie veranstalten Videonächte, in denen sie exzessiv und leidenschaftlich ihren Wünschen nach Abenteuer und Action, Gruseln und Thrill nachgehen, die im Alltag nicht erfüllt werden können. Sie nutzen den Videorahmen zur Konstitution von Außeralltäglichkeit, der ihnen einen Freiraum gegenüber dem Erwachsenenleben schafft. Ein weiteres eindrucksvolles Beispiel für diese Transzendierung des Alltags ist das jährlich stattfindende Festival des phantastischen Films in Paris, bei dem der Kinosaal Ort eines karnevalesken Schauspiel wird. Viele Zuschauer sind verkleidet, werfen Mehlütten, duellieren sich mit Wasserpistolen und begleiten die Vorführung der Filme sowie die Preisverleihung mit lautem Gejohle (Winter 1995, 148). Ähnliche Rezeptionspraktiken finden sich auch bei den Fans von Kultfilmen und -serien sowie Filmsequels. Deren Faszination besteht darin, dass jeder Fan in der Regel an jeder Stelle des Films genau weiß, was als nächstes passiert. Dies führt dazu, dass Dialoge mitgesprochen, Zwischenrufe gemacht und die wichtigen Ereignisse der Filme in Kommentaren vorweggenommen werden. Das berühmteste Beispiel hierfür ist die ROCKY HORROR PICTURE SHOW (1974), bei deren Rezeption viele Zuschauer wie die Schauspieler im Film gekleidet und geschminkt sind. Die totale Vorhersagbarkeit von Kultfilmen führt also nicht zur Langweile oder Enttäuschung. Im Gegenteil sie ist gerade die Voraussetzung für das Vergnügen der Fans, das sie aktiv suchen und gestalten. Die gemeinsame Rezeption ist im allgemeinen typisch für jugendliche Fans. Bei Fernsehserien wie LINDENSTRASSE (vgl. Vogelgesang 1995) oder TWIN PEAKS helfen die Fans, die die vorhergehenden Teile der Serie gesehen haben, Novizen die Ereignisse und die Beziehungen zwischen den Personen zu verstehen. Außerdem ist das Nacherzählen wie die wiederholte Rezeption Teil des Bemühens, sich die Medienprodukte anzueignen. Gleichzeitig werden zwischen den Fans durch das gemeinsame Interesse und durch Diskussionen emotionale Allianzen geschaffen und verstärkt. So ist in Fangemeinschaften das mediale Produkt oft nur der Anlass für Gespräche über persönliche Erfahrungen und Gefühle. Bei Fernsehserien wie z.B. STAR TREK dienen hierzu vor allem die Personen der Handlung. So kann ein Charakter wie Uhura Diskussionen über erfolgreiches Verhalten von Frauen am Arbeitsplatz auslösen. (Jenkins 1992, 83). Auch Seifenopern mit ihrem offenen Ende und Stars sind ideal für den Austausch von Erfahrungen und Gespräche, die weit weg von den Ursprungstexten führen können. Viele Fans artikulieren auch ein gesteigertes Selbstbewusstsein, das in ihrer Interaktion mit medialen Texten, insbesondere mit musikalischen, entstanden ist. In seiner Analyse der Fankultur von Madonna konnte z.B. John Fiske (1989b, 95-113) zeigen, dass sowohl weibliche als auch männliche Fans die Sexualität von Madonna als eine Herausforderung oder sogar als Bedrohung für die herrschenden Rollendefinitionen von Weiblichkeit und Männlichkeit betrachten. So loben sie z.B. Madonnas Mut, frei und offen über ihre Sexualität in allen Aspekten zu sprechen. Insgesamt weisen die Äußerungen der Fans darauf hin, dass Madonna ihnen durch ihr Verhalten ein Gefühl für die potentielle eigene Stärke in der Gestaltung ihrer sozialen Beziehungen und persönlichen Identität vermittelt. Auch die Fans von Heavy Metal-Musik (vgl. Weinstein 1991) oder die weiblichen Fans der BAY CITY ROLLERS, für die rückblickend nicht die männlichen Stars, sondern ihre gemeinsamen spaßbetonten Erlebnisse als junge Frauen entscheidend waren (vgl. Rimmer 1985), steigern ihr Selbstbewusstsein durch die Rezeption von Musik. Neben Gesprächen spielen in vielen Fangemeinschaften eigene Zeitschriften, die Fanzines, eine wichtige Rolle. In diesen werden einerseits diese Formen oraler Aneignung medialer Texte intensiviert und ausgeweitet, andererseits schaffen sie die Voraussetzung für die überlokale Kommunikation und Organisation der Fanwelten.

Die Funktion von Fanzines in der Gegenöffentlichkeit der Fans

Fanzines werden von Fans für Fans gemacht. Sie werden gewöhnlich nicht kommerziell vertrieben und sind zum Selbstkostenpreis über den Versand zu beziehen oder auf Fantreffen erhältlich. Sie enthalten Berichte, Kritiken, Kommentare über neue und alte Musikalben, über Filme sowie Fernsehserien, über Stars, über Regisseure, über geschnittene und indizierte Filme bzw. Songs etc. In ihnen finden sich auch von den Fans selbst geschriebene Kritiken, Geschichten oder Comics. Zudem berichten sie über Clubtreffen, Ereignisse in der jeweiligen Szene und haben Rubriken für Leserbriefe sowie für Kleinanzeigen. Wenn ein Fan Zugang zu Fanzines hat, weist dies auf eine tiefe Integration in die jeweilige Sozialwelt hin, da viele Fanzines schwer zugänglich sind und in erster Linie Insiderinformationen enthalten. So stießen wir bei der Untersuchung der Welt der Horrorfans auf fast 40 in- und ausländische Fanzines (vgl. Winter 1995, 153ff.). Auch bei den Fans von Fernsehserien (vgl. Jenkins 1992) sowie innerhalb der Hip-Hop- und Punk-Bewegung (vgl. Lau 1992), insbesondere außerhalb der Metropolen, spielen Fanzines eine wesentliche Rolle in der Herausbildung gemeinsamer Perspektiven innerhalb der jeweiligen Sozialwelt. Sie stellen ein Forum für die Gegenöffentlichkeit der Fans dar. Ergänzt werden sie durch Diskussionen in den Computernetzen, in denen sich Interessengruppen zu den unterschiedlichsten Medienprodukten gebildet haben (vgl. Wetzstein et al. 1995, 171-198), und durch kommerzielle "special interest"-Zeitschriften. Diese medialen Kommunikationen tragen zur Festigung geteilter Auffassungen bei, indem sie die Produktion und Zirkulation von Sinn innerhalb der (inter)nationalen Fanwelten ermöglichen. Innerhalb der Welt der Cyberpunks ist hierfür die Zeitschrift MONDO 2000 ein gutes Beispiel. Liest man dieses in Kalifornien erscheinende Hausorgan der Cyberpunks, so gewinnt man einen tieferen Einblick in die Weltansicht eines Cyberpunk, die sowohl den Romanen von Gibson und Co. als auch der Hacker-Ethik verbunden ist. Ein Cyberpunk steht den neuen Kommunikations- und Informationstechnologien sehr positiv gegenüber, gleichzeitig hat er aber ein kritisch-politisches Bewusstsein in Bezug auf ihre gesellschaftliche Verwendung entwickelt. Er sieht sich riesigen Korporationen gegenüber, die immer mehr an die Stelle von Nationalstaaten treten. Das eigentliche Leben findet in den Computernetzen statt, in denen einerseits mit der Information als Ware um Macht sowie Profit gekämpft wird, andererseits ekstatische und mystisch-visionäre Zustände gesucht und erlebt werden können. Kleine Gruppen oder Einzelne können durch ihre Fähigkeiten im Umgang mit Computern eine enorme Macht über Regierungen oder Firmen ausüben. Dies ist mit dem Imperativ verbunden, dass alle freien Zugang zur Information erhalten sollen, dass der Missbrauch der Technologien durch die Mächtigen offengelegt und durch Taktiken unterminiert werden soll. Gleichzeitig wehren die Cyberpunks sich gegen jede Form von Zensur in den elektronischen Netzen. Der Computer dient ihnen als cooles Werkzeug der Subversion, des ästhetischen Ausdrucks und der Selbstverwirklichung. Insbesondere die Fanzines geben auch Einblick in die Produktivität der Fans.

Die Produktionen der Fans

In den Texten von Fans geht es nämlich nicht um die bloße Reproduktion des primären medialen Textes, sondern darum, ihn zu verändern, zu überarbeiten, zu ergänzen und weiter zu entwickeln. Gerade die Polysemie und Intertextualität medialer Produkte ist der Ausgangspunkt für die textuelle Produktivität der Fans (vgl. Fiske 1992). So hat Jenkins (1992, 162-177) bei den Fans von Fernsehserien im angloamerikanischen Raum insgesamt zehn "Arten, eine Fernsehserie umzuschreiben" identifizieren können, so z.B. die Refokussierung (Die Hauptaufmerksamkeit gilt Nebendarstellern, oft Frauen oder ethnischen Minderheiten, die nur begrenzt in der Serie zu sehen waren.) oder die Transformation des moralischen Universums der Serie (Die Bösewichte werden zu den Protagonisten in den Erzählungen der Fans.). Eine weitere beliebte Aktivität der Fernsehfans ist die Produktion von pornographischen Texten, die "slash" genannt werden (vgl. Penley 1991; Klinger & Schmiedke-Rindt, 1996). Unter "slashing" werden die Prozesse des Lesens, Kritisierens und Neuschreibens medialer Texte verstanden, die das Ziel haben, homoerotische Beziehungen zwischen männlichen Figuren zu kreieren und zu erkunden. Kirk und Spock sowie Starsky und Hutch sind beliebte Vorlagen dieser kreativen Fanpraxis, der mit Vorliebe Frauen nachgehen. In ihren Texten versuchen sie, sexuelle Identitäten neu zu definieren, und, wie Jenkins (1992, 219) schreibt, Alternativen zur "repressiven und hierarchischen männlichen Sexualität" zu entwickeln. Unsere Untersuchung der Welt der Horrorfans hat gezeigt, dass insbesondere jugendliche Fans, einen erstaunlichen Enthusiasmus und Aktivitäten in der Produktion eigener Texte entfalten (vgl. Winter 1995, 207-211). Dabei entfernen sich die Horrorfans mehr von den Originalen, als dies die Fans von Fernsehserien tun. Die Filme sind meist nur der Anlass und der Hintergrund für die Produktion eigener Texte. Die Analyse der Fanzines und anderer tertiärer Texte (z.B. Bücher, Videos etc.) lässt eine Unterscheidung zwischen folgenden Praktiken des Gebrauchs und der Umfunktionierung zu: 1)

Interpretation und Fortsetzung: Die Fans interpretieren und bewerten Filme, indem sie Beziehungen zum Horrorgenre herstellen. Dabei zeigen sie Möglichkeiten auf, welche andere Entwicklung, ausgehend von der Ausgangskonstellation, der Film hätte nehmen können bzw. welcher andere Schluss vorstellbar gewesen wäre. Sie schreiben auch über mögliche Fortsetzungen eines Films bzw. darüber, dass die Produzenten sich die Fortsetzung besser sparen sollten. Bei Filmen mit einem offenen Ende bzw. mit mysteriösen, nur angedeuteten oder unklaren Ereignissen geben sie mittels ihres Wissens Interpretationshilfen oder spinnen die Filme weiter, indem sie mögliche Fortsetzungen entwerfen. Auf diese Weise füllen sie die Lücken in den medialen Texten auf. 2.) "Wissenschaftliche Analyse": In einem ersten Schritt häufen die Fans, die sich als Amateurwissenschaftler betätigen, Faktenwissen über die Filme an, z.B. über die Haupt und Nebenrollen, den Regisseur, den Inhalt, die Spezialeffekte, Orte der Handlung etc. In einem zweiten Schritt analysieren sie dann die Filme minutiös, klassifizieren die Ereignisse und die Monster etc. Dabei wird ein Wissen produziert, das mit dem von Filmkritikern und -wissenschaftlern jederzeit konkurrieren kann. Die Kreativität in diesem Prozess liegt in der Systematisierung des textuellen Materials, in seinem Vergleich, in seiner Analyse und in der Konstruktion neuer Verbindungen im Netz der Intertextualität. Ferner ist diese Analysetätigkeit die Voraussetzung für die Produktion von Rezensionen und eigenen Geschichten. 3.) Die Kreation: Die Fans schreiben selbst Geschichten, kreieren Filmhandlungen, zeichnen Comics und Grafiken, entwerfen Spezialeffekte und Masken, die sich mit denen von Profis vergleichen lassen und mit ihnen konkurrieren, wenn sie innerhalb des Kommunikationssystems der Sozialwelt weltweit zirkulieren. Neben den Filmemachern gibt es unter den Fans auch Modellbauer, die Personen, Monster und Objekte aus Filmen als Vorlage verwenden. Eine weitere Subwelt stellen die "Make-up-Fans" dar. So werden in "Fangoria", einer kommerziellen Fanzeitschrift, regelmäßig Einführungskurse in die Kunst des Horror Makeups angeboten und Wettbewerbe in dieser Disziplin veranstaltet. 4.) Umfunktionierung: In den Filmproduktionen der Fans werden Elemente aus verschiedenen Filmen bzw. Filmgenres kombiniert und verändert. Beliebte sind auch Parodien auf Horrorstoffe in der Form von Erzählungen und Comics, die in den Fanzines manchmal auch als Fortsetzungen erscheinen. Ferner lässt sich in den Texten der Fans eine Refokussierung beobachten. So werden z.B. aus Nebenfiguren Hauptfiguren, ausgesparte oder nur angedeutete Bereiche in Filmen rücken in den Mittelpunkt. Die verschiedenen Formen von Produktivität demonstrieren, dass die regelmäßige Rezeption von medialen Produkten nicht Ausdruck von Passivität sein muss, sondern notwendige Voraussetzung für den Erwerb von Wissen sowie die Entfaltung von Kompetenz ist, die zu kreativen Gebrauchsweisen führen. Diese produktiven Praktiken gibt es nicht nur in der Welt der Fans von Fernsehserien und der Welt der Horrorfans, denn zu jedem etablierten Fantum gehören spezifische Formen kultureller und ästhetischer Produktion. Auf ihnen basieren die Interpretationsgemeinschaften der Fans, weil sie die Voraussetzung schaffen für das gemeinsame Teilen von Bedeutungen und Sozialwelten, die die Fans von Nicht-Fans sowie die Jugendlichen von den Erwachsenen abgrenzen.

Schluss

Die Entwicklung jugendlicher Fanwelten zeigt, dass Medien eine bedeutende Rolle als Kristallisationspunkte kultureller Differenzierungen spielen. Die Zugehörigkeit zu einer Fanwelt ist Teil der jugendlichen Lebensbewältigung in der "Postmoderne", denn in der Gemeinschaft der Fans können Jugendliche emotionale Allianzen eingehen, außeralltäglichen Aktivitäten nachgehen, expressive Identitätsmuster gemeinschaftlich realisieren und sich mit ihrer Lebenssituation als Heranwachsende auseinandersetzen. Sie können sich für ihren Alltag stärken, indem sie Taktiken erlernen, die ihnen eine gewisse Kontrolle über ihr Leben, ihre Gefühle und ihre persönliche Identität verleihen.

Die intensive Beschäftigung mit der in der Regel von vielen Erwachsenen abgelehnten oder als bloße Unterhaltung abgetanen Produkten der Kulturindustrie dient auch der Abgrenzung von deren Welt und ihren Rationalitäts sowie ästhetischen Kriterien. Darüber hinaus bieten viele Fanwelten auch die Möglichkeit, ihnen als Erwachsener treu zu bleiben, da sie eigene kulturelle und ästhetische Traditionen entwickelt haben und in ihren alternativen Gemeinschaften oft die Grenzen zwischen Jugendlichen und Erwachsenen transzendiert werden.

Literatur

Bourdieu, P. (Hg.) (1981). Eine illegitime Kunst. Die sozialen Gebrauchsweisen der Photographie. Frankfurt a.M.

- De Certeau, M. (1988). Die Kunst des Handelns. Berlin.
- Deleuze, G. (1993). Postskriptum über die Kontrollgesellschaften. In: Deleuze, G. (1993), Unterhandlungen 1972-1990. Frankfurt a.M. S. 254-262.
- Eckert, R. & Vogelgesang, W. & Wetzstein, Th. A. & Winter, R. (1991). Grauen und Lust. Die Inszenierung der Affekte. Pfaffenweiler.
- Fiske, J. (1987). Television Culture. London/New York.
- Fiske, J. (1989a). Understanding Popular Culture. Boston.
- Fiske, J. (1989b). Reading the Popular. Boston.
- Fiske, J. (1991). Popular Discrimination. In: Naremore, J. & Brantlinger, P. (Hg.) (1991). Modernity and Mass Culture. Bloomington: Indiana University Press, S. 103-116.
- Fiske, J. (1992). The Cultural Economy of Fandom. In: Lewis, L.A. (Hg.) (1992), The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media. London/New York. S. 30-49 (Deutsche Übersetzung in diesem Band).
- Gibson, W. (1987). Neuromancer. München.
- Grossberg, L. (1992). Is There a Fan in the House? The Affective Sensibility of Fandom. In: Lewis, L.A. (Hg.), a.a.O., S. 50-65.
- Hebdige, D. (1983). Subculture-Die Bedeutung von Stil. In: Diederichsen, D. (Hg.), Schocker. Stile und Moden der Subkultur (S. 7-120). Reinbek. (Original: 1979)
- Jenkins, H. (1992). Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture. New York, NY/London.
- Klinger, J. & Schmiedke-Rindt, C. (1996). Fantome einer fremden Welt. Über subkulturellen Eigensinn. In: Hartmann, H. & Haubl, R. (Hg.) (1996), Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Opladen. S. 147-166.
- Lau, T. (1992). Die heiligen Narren. Berlin.
- Lewis, L.A. (Hg.) (1992). The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media. London/New York.
- Liebes, T. & Katz, E. (1990). The Export of Meaning. Cambridge.
- Mikos, L. (1994). Fernsehen im Erleben der Zuschauer. München.
- Penley, C. (1991). Brownian Motion: Women, Tactics, and Technology. In: Penley, C. & Ross, A. (Hg.) (1991), Technoculture. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 135-162.
- Rimmer, D. (1985). Like Punk Never Happened: Culture Club and the New Pop. London.
- Vogelgesang, W. (1991). Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Opladen.
- Vogelgesang, W. (1995). Jugendliches Medien-Fantom: Die Anhänger der Lindenstraße im Reigen medienvermittelter Jugendwelten. In: Jurga, M. (Hg.) (1995), Lindenstraße. Produktion und Rezeption einer Erfolgsserie. Opladen. S. 175-192.
- Vogelgesang, W. & Winter, R. (1990). Die neue Lust am Grauen - Zur Sozialwelt der erwachsenen und jugendlichen Horrorfans. Psychosozial, 13, S. 42-49.

Weinstein, D. (1991). *Heavy Metal. A Cultural Sociology*. New York.

Wetzstein, Th. A. et al. (1995). *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*. Opladen.

Willis, P. et al. (1991). *Jugend-Stile. Zur Ästhetik der gemeinsamen Kultur*. Hamburg/Berlin (Original: 1990).

Winter, R. (1991). *Zwischen Kreativität und Vergnügen. Der Gebrauch des postmodernen Horrorfilms*. In: Müller-Doohm, St. & Neumann-

Braun, K. (Hg.), *Öffentlichkeit, Kultur, Massenkommunikation* (S. 213-229). Oldenburg.

Winter, R. (1992). *Filmsoziologie. Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft*. München.

Winter, R. (1995). *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. München.

Winter, R. & Eckert, R. (1990). *Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung. Zur Entstehung und Funktion von*

VInCI by SPoKK is located at the Justus-Liebig-Universität Giessen. Date of Publishing: Mai-97