
Herausgegeben von
Hans Richard Brittnacher
und Markus May

Phantastik

Ein interdisziplinäres
Handbuch

Verlag J. B. Metzler
Stuttgart · Weimar

Inhalt

I. Einführung	1	5.5	Russland.....	84
(Hans Richard Brittnacher/ Markus May)			(Thomas Grob)	
		5.6	Polen.....	86
			(Dirk Kretzschmar)	
II. Historischer Teil		6. Realismus	89	
1. Antike	5	6.1	Frankreich.....	89
1.1	Klassische Griechische und Römische Antike.....	5	(Kathrin Ackermann)	
	(Almut-Barbara Renger)	6.2	England/USA.....	94
1.2	Judentum.....	7	(Barry Murnane)	
	(Marco Frenschkowski)	6.3	Deutschland.....	100
2. Mittelalter	10		(Christian Begemann)	
(Jutta Eming)		6.4	Spanien, Portugal.....	108
3. Frühe Neuzeit	19		(Marco Kunz)	
3.1	Deutschland.....	19	6.5	Russland.....
	(Ursula Kocher)		(Thomas Grob)	111
3.2	England.....	23	6.6	Skandinavien.....
	(Sibylle Baumbach)		(Stephan Michael Schröder)	112
3.3	Lateinische Literatur des Spät- mittelalters und der Frühen Neuzeit ...	27	7. Symbolismus, Fin de siècle und klassische Moderne	118
	(Michele C. Ferrari)		7.1	Frankreich und Belgien.....
4. 18. Jahrhundert	34		(Thomas Amos)	118
4.1	Romania.....	34	7.2	England/USA.....
	(Kathrin Ackermann)		(Sabine Coelsch-Foisner)	125
4.2	England.....	39	7.3	Deutschland und Österreich.....
	(Dieter Petzold)		(Peter Sprengel)	132
4.3.	Deutschland.....	48	7.4	Spanien, Portugal und Latein- amerika.....
	(Evelyne Jacquelin)		(Roland Spiller)	137
4.4.	Russland vom Mittelalter bis zum 18. Jahrhundert.....	56	7.5	Russland.....
	(Thomas Grob)		(Thomas Grob)	141
5. Romantik	59	7.6	Polen.....	143
5.1	Deutschland.....	59	(Dirk Kretzschmar)	
	(Hans Richard Brittnacher/ Markus May)		7.7	Skandinavien.....
5.2	England/USA.....	67	(Stephan Michael Schröder)	144
	(Barry Murnane)		8. 1945 bis Gegenwart	151
5.3	Frankreich und Italien.....	73	8.1	England, USA.....
	(Kathrin Ackermann)		(Johannes Rüster)	151
5.4.	Spanien, Portugal.....	78	8.2	Lateinamerika.....
	(Roland Spiller)		(Roland Spiller)	158
			8.3	Frankreich.....
			(Hendrik Hellersberg)	165
			8.4	Deutschsprachige Phantastik.....
			(Stefanie Kreuzer/Maren Bonacker)	170

L Ca 454 + 1

UB Dortmund



Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem, säurefreiem und alterungsbeständigem Papier

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet
über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-476-02341-4

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist
ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere
für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung
und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© 2013 J.B. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung
und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH in Stuttgart

www.metzlerverlag.de
info@metzlerverlag.de

Einbandgestaltung: Willy Löffelhardt/Melanie Frasch
Satz: typopoint GbR, Ostfildern
Druck und Bindung: Kösel, Krugzell · www.koeselbuch.de
Printed in Germany

Dezember 2013

Verlag J. B. Metzler Stuttgart · Weimar

ZB 84332

8.5	Russland 177 (<i>Thomas Grob</i>)	3.1.8	Utopie/Dystopie 328 (<i>Peter Kuon</i>)
8.6	Polen 180 (<i>Dirk Kretzschmar</i>)	3.2	Themen und Motive 336
8.7	Spanien, Portugal 181 (<i>Marco Kunz</i>)	3.2.1	Apokalypse/Weltuntergang 336 (<i>Hans Richard Brittnacher</i>)
8.8	Niederlande und Belgien 183 (<i>Johannes W.H. Konst</i>)	3.2.2	Museum und Bibliothek 343 (<i>Peter Assmann</i>)
III. Systematischer Teil		3.2.3	Don Juan 347 (<i>Jürgen Wertheimer</i>)
1.	Phantastik-Theorien 189 (<i>Hans Richard Brittnacher/Markus May</i>)	3.2.4	Faust 350 (<i>Leonard Olschmer</i>)
2.	Mediale Ausprägungen des Phantastischen 198	3.2.5	Feen – Nixen – Elementargeister 355 (<i>Monika Schmitz-Emans</i>)
2.1	Bildende Kunst 198 (<i>Victoria von Flemming</i>)	3.2.6	Femme fatale/Femme fantôme 362 (<i>Carola Hilmes</i>)
2.2	Architektur 226 (<i>Karl R. Kegler</i>)	3.2.7	Friedhof 370 (<i>Birgit Ziener</i>)
2.3	Musik 232 (<i>Hendrik Hellersberg</i>)	3.2.8	Geister und Dämonen 376 (<i>Silke Arnold-de Simone</i>)
2.4	Film 239 (<i>Georg Seesslen</i>)	3.2.9	Kannibalismus/Anthropophagie 384 (<i>Hans Richard Brittnacher/Markus May</i>)
2.5	Kinder- und Jugendliteratur 249 (<i>Hans-Heino Ewers</i>)	3.2.10	Künstlicher Mensch 391 (<i>Rudolf Druex</i>)
2.6	Phantastische Alltagskultur 258	3.2.11	Labyrinth 401 (<i>Manfred Schmeling</i>)
2.6.1	Rollenspiele, Computerspiele, Internet .. 258 (<i>Birgit Ziener</i>)	3.2.12	Magie (Böser Blick, Alraune, Zauber) .. 407 (<i>Marco Frenschkowski</i>)
2.6.2	Fandom 263 (<i>Ronald Hitzler/Annika Leichner</i>)	3.2.13	Magnetismus, Mesmerismus, Somnambulismus, Hypnose 413 (<i>Jürgen Barkhoff</i>)
2.6.3	Design und Mode 268 (<i>Claudia Banz</i>)	3.2.14	Monster/Ungeheuer 420 (<i>Rasmus Overthun</i>)
3.	Genres, Themen und Motive, Poetik 273	3.2.15	Mumie 432 (<i>Marcus Stiglegger</i>)
3.1	Genres 273	3.2.16	Okkultismus, Spiritismus, Seelenwanderung 435 (<i>Marco Frenschkowski</i>)
3.1.1	Conte fantastique 273 (<i>Doris Distelmaier-Haas</i>)	3.2.17	Passagen, Schwellen, Übergänge 441 (<i>Judith Dangel</i>)
3.1.2	Cyberpunk 280 (<i>Martin Holz</i>)	3.2.18	Phantastische Reise/Zeitreise 447 (<i>Roland Innerhofer</i>)
3.1.3	Fantasy 284 (<i>Johannes Rüster</i>)	3.2.19	Puppe 457 (<i>Hans Richard Brittnacher</i>)
3.1.4	Groteske 293 (<i>Günter Oesterle</i>)	3.2.20	Revenant/Doppelgänger 466 (<i>Hans Richard Brittnacher/Markus May</i>)
3.1.5	Märchen – Sage – Legende 300 (<i>Monika Schmitz-Emans</i>)	3.2.21	Satanismus 472 (<i>Hans Richard Brittnacher</i>)
3.1.6	Schauerroman/ <i>gothic novel</i> 305 (<i>Mario Grizelj</i>)	3.2.22	Tier 482 (<i>Roland Borgards</i>)
3.1.7	Science Fiction 318 (<i>Roland Innerhofer</i>)	3.2.23	Totentanz 488 (<i>Uli Wunderlich</i>)

3.2.24	Vampir 493 (<i>Clemens Ruthner</i>)	3.3.7	Phantastik und Religion 553 (<i>Marco Frenschkowski</i>)
3.2.25	Werwolf 500 (<i>Uwe Schwagmeier †</i>)	3.3.8	Surrealismus 561 (<i>Isabel Maurer Queipo</i>)
3.2.26	Zombie 510 (<i>Marcus Stiglegger</i>)	3.3.9	Traum und Rausch 568 (<i>Christina Scherer/Waldemar Fromm</i>)
3.3	Poetik 514	3.3.10	Das Unheimliche 579 (<i>Achim Geisenhanslüke/Marja Rauch</i>)
3.3.1	Affekte 514 (<i>Hans Richard Brittnacher</i>)	3.3.11	Zeit- und Raumstrukturen (Chronotopen/Heterotopien) 583 (<i>Markus May</i>)
3.3.2	Horror 522 (<i>Georg Seesslen</i>)	IV. Anhang	
3.3.3	Magischer Realismus 529 (<i>Jörg Krappmann</i>)	Literaturverzeichnis 595	
3.3.4	Manierismus 537 (<i>Michael Philipp</i>)	Die Beiträgerinnen und Beiträger 599	
3.3.5	Metamorphose 542 (<i>Ursula Reber</i>)	Bildquellen 601	
3.3.6	Orientalismus 549 (<i>Andrea Polaschegg</i>)	Personenregister 602	
		Sach- und Figurenregister 626	

Playing Games (MMORPG), die die Kommunikation und Interaktion unter Tausenden gleichzeitig online agierenden Avataren ermöglichen. Zugleich wird eine Alternativwelt simuliert, die nicht nur einen natürlichen Tag-Nacht-Rhythmus oder Jahreszeiten vorgeben, sondern auch sukzessive Schlaf- und Erholphasen der Avatare fordert.

Dead End: Weltenbauen

In der Bewertung dieser umfassenden, phantastischen Realitätssimulation ist man sich in der Literaturwissenschaft nicht ganz einig. Rottensteiner steht dem Phänomen in seiner grundlegenden Begriffsdefinition von Fantasy 1987 skeptisch gegenüber und nennt sie »eine Flucht in vergangene, pastorale Welten« (Rottensteiner 1987, 16). Rüdiger Zymner wiederum, sechzehn Jahre später, lobt die Pluralität des Erzählens und die Wahlmöglichkeiten, ergebnisoffene Handlungsverläufe von Rollenspielen und das ästhetische Probieren von Möglichkeiten und Identitäten. Sicher ist es faszinierend, wenn sich »Menschen phantastischer Verfahren bedienen und sich derart ästhetisch zueinander verhalten« (Zymner 2003, 301), trotzdem liegt dem Spiel jeweils doch ein sehr genaues, ganz unverspieltes Regelwerk zugrunde. Die Regelmäßigkeit des Phantastischen begrenzt die ästhetischen Handlungsweisungen und das hat bestimmte Folgen vor allem für eine immer größer werdende Szene des Computerspiels: Die Limitierung der Handlungsoptionen schafft eine hohe Erwartungssicherheit für die Spieler. Das Spielfeld und die Sinnhaftigkeit dieser nichtproduktiven Beschäftigung bleiben überschaubar und sind so mit Vorfreude auch erfahrbar. Bis heute diskutiert die Rollenspiel-Szene, ob es der Erfindung des Todes einer Spielfigur bedurfte, oder ob man auf diese Erweiterung des Rollenspiels lieber hätte verzichten sollen: Wird mit dem Tod doch (vor allem im LARP) eine zum Teil jahrelange Identitätsarbeit und schließlich ein kreativ-unproduktives künstlerisches Werk (fast) unwiderruflich zerstört. Interessanterweise diente hier die Einführung des Todes ursprünglich der Beschränkung des Missbrauchs zu mächtiger Rollenspiel-Charaktere, doch auch die Erweiterung erfahrbarer Emotionen, in diesem Fall die Angst (vgl. III.3.3.1 Affekte), wird in einer Art psychodynamische-spielerischen Reframing zur virtuell-existenziellen Handlungsmotivation. Eine Wiederbelebung des Charakters ist übrigens nicht ausgeschlossen. Eine interne deutsche Diskussion vieler LARP-Regelwerke findet sich bei LarpWiki. Dem virtuellen Tod begegnet man im Computerspiel da-

bei mit Gelassenheit und Raffinesse, ist es doch in den meisten Spielen möglich, bestimmte erreichte Spiellevels zu speichern, auf die man zurückgesetzt wird, sobald die Figur stirbt. Ob nun exzellent munitioniert, gut beharnischt, in Besitz wichtiger Dokumente oder den Endgegner im Visier: die Möglichkeit, in einem Trial-and-Error-Verfahren bestimmte lebensgefährliche Situationen immer wieder auf neue angehen und lösen zu können, sind nur im gedanklichen oder virtuellen Spiel gegeben. Die geruh-same Gewissheit, bei dem Action-Adventure und Third-Person-Shooter *Grand Theft Auto* (GTA) bis zum Umfallen Polizisten aus dem Hinterhalt heraus angreifen zu können oder bei *Fallout* – nachdem vor dem Abstieg in die Kanalisation der Spielstand abgespeichert wurde –, sich der unzähligen zombiartigen Ghoules (vgl. III.3.2.26) zu widmen, die sicherlich nicht lange auf sich warten lassen, gibt in der Identitätsarbeit einer Spielfigur einen Vertrauensvorsprung, der sich von anderen Rezeptionshaltungen in Film, Literatur oder Theater unterscheidet. Die Ungewissheit einer gelingenden und misslingenden Sozialisation, die Spannung, ob der Auftrag, die Aufgabe, das Drama, gelöst oder in seinem Konflikt wenigstens ausgetragen werden kann, erfährt im Computer und Rollenspiel eine Rationalisierung. So erwägt man Vorteile und begrenzt Schaden in der Fortentwicklung eines Avatars, die Spannung erwächst nicht so sehr aus dem ungewissen Ausgang einer Situation, sondern vielmehr aus der Raffinesse der Bewältigung derselben. Strategieentwicklung und Rationalitätsüberlegungen bestimmen die ästhetische Erfahrung von Rollen- und Computerspielen, all ihren gelebten Emotionen zum Trotz. So viele freiwillig übernommene Aufgaben und Aufträge haben Computerspieler sicher in ihrem Leben noch nicht bewusst erfüllt, so vielen bestimmten, verinnerlichten Regeln sich selbst unterstellt, sie befolgt, da es unmittelbaren sinnvollen Nutzen, ökonomischen oder emotionalen Erfolg versprach. Dies ist ebenso das Alltägliche der Phantastik, wie es das kreative Ausleben der Phantasie bedeutet. War es in der von Georg Lukács entworfenen Geistesgenealogie des Bürgertums noch der Verlust des Romans, der von der Unfähigkeit der »epische[n] Repräsentation einer Kultur in ihrer Ganzheit« zeugte, scheint mit den Worten Moritz Baßlers in der Phantastik eine solche »homerische Totalität« (Baßler 2007, 448) wieder hergestellt zu sein, die ihre Selbstbeschränkung bei aller Fantasy des Weltenbauens im ökonomisch-rationalen Kalkül von Entscheidungsfindungen hat – und dies unter den recht erholsamen Gegebenheiten einer auf Komplexreduzierung

aufbauenden phantastischen, spielerisch zu begehenden Alternativwelt.

Der unendliche Reiz, sowohl ästhetisch als auch unter reinem Freizeitaspekt, besteht wohl in der Gleichzeitigkeit von kreativer Freiheit und der Lust am Spielen durch die Öffnung und den spielerisch-ironischen Umgang mit den vorgegebenen Erzählmustern, Adventures und Regeln, und auf der anderen Seite in der Erwartungssicherheit und Komplexitätsreduktion in einer Alternativwelt, die dank ihres Regelwerks in jeder noch so misslichen oder widersprüchlichen Situation, in die die Figur oder der Avatar gerät, einen Lösungsvorschlag bereithält und sinnvolle Handlungsoptionen eröffnet. Das Lernen und kreative Ausprobieren ist so wohl auch das Kapital des ökonomischen Spiel kreativen Auslebens der Phantasie. Das Entlastende von Rollen- und Computerspielen, scheint es, ist, dass sie die Sinnlosigkeit nicht kennen, indem sie unendlich viel und unendlich lustvoll und schön sinnlos Zeit totschlagen können.

Literatur

- Baßler, Moritz: »Moderne und Postmoderne. Über die Verdrängung der Kulturindustrie und die Rückkehr des Realismus als Phantastik«. In: Becker, Sabine/Kiesel, Helmut (Hg.): *Literarische Moderne. Begriff und Phänomen*. Berlin/New York 2007, 435–450.
- Edwards, Ron: *System Does Matter*. In: http://www.indie-rpgs.com/_articles/system_does_matter.html (1.3.2011).
- Kagarlitzki, Juli: *Was ist Phantastik?* Berlin (Ost) 1977.
- Lem, Stanislaw: *Phantastik und Futurologie I*. Frankfurt a. M. 1977.
- Rottensteiner, Franz: »Zweifel und Gewißheit. Zu Traditionen, Definitionen und einigen notwendigen Abgrenzungen in der phantastischen Literatur«. In: Rottensteiner 1987, 7–32.
- Zymner, Rüdiger: »Phantastische Sozialisation«. In: Ivanović 2003, 299–314.

Birgit Ziener

2.6.2 Fandom

Einleitung

Als 2008 die sechste Episode der *Star Wars*-Saga unter dem Titel *The Clone Wars* startete, waren die Karten an vielen Kinos Wochen im Voraus ausverkauft, Am Vortag der Uraufführung campierten Fans, oft aufwendig verkleidet wie ihre Liebeslingsfiguren aus den Filmen, vor der Kinokasse, um sich ein Ticket zu sichern. Das *Forbes Magazine* schätzt die durch das

Merchandising von *Star Wars*-Devotionalien erwirtschafteten Einnahmen auf immerhin 20 Milliarden US-Dollar. Dadurch wird deutlich, dass eine mit Fandom befasste Soziologie keine sozialen Nischen untersucht, sondern ein vitales Phänomen der modernen Gesellschaften.

Obgleich für den Begriff *fandom* wie auch für *fan* keine allgemein gültige Definition vorliegt, werden bestimmte Vorstellungen mit diesen Begriffen assoziiert. Der Terminus »Fan« ist alltagssprachlich so nachhaltig integriert, dass er weitgehend und undifferenziert synonym mit irgendeiner Art von Begeisterungsfähigkeit für ein spezifisches Objekt gebraucht wird. Fans werden als »the most visible and identifiable of audiences« (Lewis 1992, 1) wahrgenommen, weshalb teilweise davon ausgegangen wird, dass »everybody knows what a ›fan‹ is« (Hills 2002, ix). Die Sichtbarkeit von Fans betrifft jedoch lediglich einen speziellen (wenn auch bedeutenden) Ausschnitt aus ihrer Lebenswelt, da Fans *als Fans* augenscheinlich vornehmlich bei besonderen Ereignissen innerhalb der Fankultur – wie z. B. einem Konzert oder einer Convention – in Erscheinung treten. Insbesondere für die Phantastik und ihre Fankultur bieten Conventions ein zentrales Forum, wobei nicht nur die Distribution und Rezeption, sondern durch den Austausch mit den »Machern« (Autoren, Filmemachern, Schauspielern, Spieleproduzenten etc.) auch Aspekte der Produktion verhandelt werden. Durch die mediale Berichterstattung werden eben diese Ereignisse und die ereignisspezifischen Ausprägungen des Fandoms als das »Typische« wahrgenommen. Dadurch entsteht in der breiten Öffentlichkeit oft ein verzerrtes Bild von Fans und ihren jeweiligen kulturellen Praktiken, kurz: vom Fan-Tum bzw. von Fandom.

Definitive Einordnung und geschichtlicher Hintergrund

Wissenschaftliche Definitionen des Begriffs »Fan« resultieren im Wesentlichen aus Studien über die jeweiligen Foki der Interessen von Fans, d. h. über Fanobjekte, und über deren Anhängerschaft, also über die als »Fans« etikettierten Akteure selber (für bestimmte Musik-Interpreten vgl. bspw. Fiske 1989, Cavicchi 1998; für Fußball vgl. bspw. König 2002; für Videospiele vgl. bspw. Consalvo 2003, für Trekkies vgl. Brüdigam 2000; für Gothics Nym 2010). Querschnittsbetrachtungen des Phänomens finden sich hingegen kaum, weil nur in wenigen Studien Vergleiche (z. B. zwischen Sportfans und Fans populärer Kultur) durchgeführt werden (vgl. exemplarisch

Gantz/Wenner 1995; Jones/Lawrence 2000). Dennoch lassen sich anhand der vorliegenden Untersuchungen Gemeinsamkeiten konstatieren, die als wichtigste Merkmale für die Bestimmung von Fans verstanden werden können. Allen Definitionen gemeinsam ist, dass Emotionalität besonders betont wird. Rainer Winter (1993, 71) z. B. beschreibt Fans als Personen, die »enthusiastisch und exzessiv ihrer Leidenschaft nachgehen«; Matt Hills (2002, ix) verwendet den Begriff »obsessed«; und Nicholas Abercrombie und Brian Longhurst (1998, 138) sprechen von »particularity attached«, um die Beziehung des Fans zum Fanobjekt zu umschreiben. Fans sind also »Menschen, die längerfristig eine leidenschaftliche Beziehung zu einem für sie externen, öffentlichen, entweder personalen, kollektiven, gegenständlichen oder abstrakten Fanobjekt haben und in die emotionale Beziehung zu diesem Objekt Zeit und/oder Geld investieren« (Roose/Schäfer/Schmidt-Lux 2010, 12).

Eine relativ lange und intensive Beschäftigung in Verbindung mit einer starken emotionalen Beziehung zum Objekt wird also durchgängig als symptomatisch für Fans angesehen. Darauf weist auch die Ethymologie des Begriffs »Fan« hin: »Fan« ist eine Kurzform des englischen Wortes »fanatic«, dem im Deutschen der »Fanatiker« entspricht. Außerdem konstituiert sich der Fokus einer Fankultur nicht in dieser, sondern in der Bezugnahme auf ein dieser externes und öffentlich bekanntes Phänomen. Damit ist gemeint, dass z. B. das Mitglied einer Musikband nicht zugleich deren Fan sein kann – auch wenn es sich intensiv und längerfristig mit der Band beschäftigen und eine emotionale Bindung zu seinen Bandkollegen pflegen mag.

Winfried Gebhardt (2010, 168) zufolge ist der Fan ein modernes Phänomen, da vor den gesellschaftlichen Umwälzungen des 19. Jh.s Anhängerschaft hauptsächlich an ethnische oder lokale Herkunft geknüpft war. Erstmals Mitte des 19. Jh.s wird der Begriff »Fan« verwendet: zur Beschreibung von männlichen Baseballanhängern (vgl. Fuller 1996, 120). Diese Begriffsgenese steht (also) in direktem Zusammenhang mit der aufkommenden Berichterstattung über Sportereignisse in Tageszeitungen, die damit und mit Veröffentlichungen über Theateraufführungen (und später Filmvorführungen) (vgl. Cavicchi 1998, 5) eine Publikumskultur (vgl. Guttman 1986) etabliert haben. Der Zugang zu Fanobjekten war damit dann nicht mehr lokal möglich, sondern wurde (durch Zeitungen, Hörfunk, Fernsehen und später Internet) – jedenfalls prinzipiell – räumlich mehr und mehr entgrenzt. Seit Beginn des 20. Jh.s verfügen Menschen typischerweise über immer mehr

zeitliche und finanzielle Ressourcen, die ihnen u. v. a. eben auch eine intensive Befassung mit einem Fanobjekt erlauben. Inzwischen ist Fandom »an sich« eindeutig ein Massenphänomen.

Ansätze zur Deutung von »Fandom«

Im gesellschaftlichen Diskurs herrschen zwei relevante Deutungsmuster des Fandoms vor. Das eine Deutungsmuster manifestiert sich vor allem in einem Text von Joli Jensen: »Images [about fandom] tell us more about what we want to believe about modern society and our connection to it, than they do about actual fan-celebrity relations« (1992, 14). Dieser Deutung zufolge ist Fandom eine implizite Kritik an den Lebensbedingungen der Moderne: Der Fan wird stereotypisiert, z. B. als obsessiver Einsamer, der seine eigenen persönlichen Defizite und mangelnden sozialen Kontakte durch eine parasoziale Beziehung zu einem Star kompensiert (vgl. Horton/Wohl 1956). Diese ließe sich veranschaulichen an der Serie *Buffy*, in der Identifikationsfiguren für die Probleme spezifisch benachteiligter Adoleszenten bereitgestellt werden (vgl. Dath 2003), die zudem den Vorzug haben, gemeinsam mit den Zuschauern zu altern. Als 2003 die Serie eingestellt wurde, waren ihre Zuschauer junge Erwachsene geworden. Der Fan als Typus bzw. als Sozialfigur reduziert die Komplexität der eigenen Wirklichkeitserfahrung da er dergestalt die eigene Position »in einem klar definierten Negativ« (Wenger 2006 246) – nämlich dem, eben nicht das Objekt seiner Leidenschaft zu sein – deutlicher erkennen könne.

Im anderen, mit dem einen eng verbundenen Deutungsmuster erscheint der Fan als das Fremde. Bei dieser Vorstellung des Fan als Fremden wäre etwa zu denken an Gothics, die sich, weiß geschminkt und in schwarzer Kleidung, nachts auf Friedhöfen treffen. Durch die Definition des Fans als »fremd« wird dieser nicht nur von anderen Personen abgegrenzt, sondern er wird auch in einer sozialen Hierarchie verortet: Seinem gesellschaftlichen Bild nach ist der Fan geprägt vom »populären Geschmack« (Bourdieu 1982, 38), der einhergeht mit distanzloser Hingabe, die die Vernunft ausklammert und lediglich Emotionalität walten lässt (vgl. Wenger 2006, 247). John Fiske (1992) und Sarah Thornton (1995) lehnen sich explizit an Pierre Bourdieus Konzeption von kulturellem Kapital an, führen diese jedoch dahingehend weiter, dass sie inkorporiertem Kapital in Form von Wissen und Kompetenzen, welches nur in der jeweiligen Fangruppierung gültig ist, große Bedeutung zuschreiben.

Mediale Rahmung als Notwendigkeit

Fans wollen sich, um sich in ihrer Besonderheit zu verorten, aber nicht nur intern von Nicht-Fans abgrenzen, sondern sie wollen in aller Regel auch öffentlich präsent sein. Dazu sind sie – auch wenn in jüngster Zeit das Internet ein ausgesprochen probates Mittel der individuellen und kollektiven Selbsterstattung (geworden) ist – auch auf mediale Berichterstattung von außen angewiesen, denn Nicht-Fans werden aufgrund der Fülle an Informationen und Angeboten im Internet nur dann auf einschlägige Seiten aufmerksam, wenn sie gezielt nach einem Fanobjekt oder einer Fangruppierung suchen. Gleichwohl ist das Internet zu einem zentralen Medium der Fankultur geworden, was sich vor allem an den vielen Websites zeigt, die den wesentlichen medialen Formen des Phantastischen gewidmet sind (man denke an die unterschiedlichen Wikis zu einzelnen Serien, etwa <http://awoiaf.westeros.org/> zu George R.R. Martins Fantasy-Serie *A Song of Ice and Fire*). Auch Fan-Treffen bzw. -Events werden nur dann über die jeweilige Fankultur hinaus wahrgenommen, wenn darüber medial Bericht erstattet wird und/oder wenn Fans ihre Zugehörigkeit expressiv, z. B. durch Kostümierungen, Bemalungen usw., manifestieren. Allerdings »leidet« ihre Selbstinszenierung in Publikumsmedien zumeist daran, dass Fans dort den Inszenierungsrahmen selten selber bestimmen können, sondern sich den Mechanismen der Massenmedien beugen müssen. Die übliche Art und Weise, in der Fans zum Gegenstand der medialen Berichterstattung werden, lässt sich mit Robert Hettlage (1991, 145 f.) als »Rahmenfalle« bezeichnen, denn »selbst wer sich »natürlich« gibt, kann nicht sicher sein, daß ihm dies als »wirkliche« Tatsache ausgelegt wird.« Unbeschadet dessen muss Fandom sichtbar gemacht werden, um von außen wahrgenommen werden zu können.

Sichtbar macht sich der Fan insbesondere im direkten Verweis auf bzw. im direkten Kontext mit seinem Objekt, denn dieses Objekt vor allem bestimmt sein Image: Fans von Richard Wagner (vgl. Gebhardt/Zingerle 1998) werden in der Öffentlichkeit eben anders wahrgenommen als Fans von Bruce Springsteen (vgl. Cavicchi 1998), oder Fans von Tolkien anders als Fans von Stephenie Meyer. Fandom impliziert mithin immer auch Stardom. Ansonsten sind Fans gemeinhin nur dann als solche erkennbar, wenn sie ihr Fan-Tum verbal äußern oder bestimmte Accessoires oder Kostümierungen tragen, die dieses Fan-Tum anzeigen. Selbst dann ist aber nicht gewährleistet, dass man Fans als solche auch wirklich

erkennt, denn trotz der Sichtbarkeit besteht für Außenstehende immer noch das Problem des fehlenden Wissens um den internen Sinn der Fanpraxis und um die Kontextbedingungen der (jeweiligen) Fankultur. Beides zusammen also, die Teilhabe an einem Sonderwissensvorrat und die externe Aufmerksamkeit, prägen das Selbstbild des Fans (vgl. Wenger 2006, 249 ff.), auch wenn oder gerade weil das Fan-Sein von anderen, die keine Leidenschaft für das gleiche Objekt entwickelt haben oder – ihrem Selbstverständnis nach – gar keine Fans von irgendetwas sind, in der Regel negativ konnotiert ist.

Soziale Praktiken von Fans

Auch wenn für Außenstehende im Leben eines Fans oft nur in irgendeiner Weise spektakuläre und als solche dann eben medial transportierte und distribuierte (Groß-) Ereignisse (Events, Conventions, Schauerveranstaltungen usw.) sichtbar werden, umfasst dieses tatsächlich vielfältige, wenn auch konkret besondere Praktiken und Wichtigkeiten, die mehr oder weniger eng mit dem Objekt der Begeisterung des Fans zu tun haben. In einschlägigen wissenschaftlichen Studien werden deshalb üblicherweise nicht nur außergewöhnliche, sondern vor allem auch banale Situationen und Elemente des Fandoms untersucht. In den Blick kommt dergestalt »eine auf ein bestimmtes Objekt fokussierte Freizeitbeschäftigung [...], die mitunter die gesamte Lebensgestaltung prägt« (Roose/Schäfer/Schmidt-Lux 2010, 10). Die Intensität dieser Prägung korrespondiert nahe liegender Weise mit dem Stellenwert, den das jeweilige Fanobjekt für den einzelnen Fan hat. Anders ausgedrückt: Der Grad der Zugehörigkeit zur jeweiligen Fankultur und die Alltagsbedeutung des Fanseins sind variabel. Anhand des Ausmaßes der Beschäftigung mit dem Fanobjekt, der Beteiligung an der Fankultur und des Wissens um den jeweiligen Gegenstand lassen sich ganze Fan-Hierarchien (re-)konstruieren (vgl. bspw. Winter 1995; Wiemker 1998). Dies zeigt sich etwa an den Foren der Websites, wo besonders instruierte oder leidenschaftliche Fans ihre Beiträge posten.

Ebenso differenziert wie die Intensität der Befassung mit dem Fanobjekt sind die Formen, die das Fandom im Alltag von Fans einnimmt. Praktiken, die in allen Fankulturen zu finden sind, sind zuvörderst der Konsum bzw. die Rezeption des Fanobjektes bzw. dessen Hervorbringungen: Fans der TV-Serie *Star Trek* schauen die einzelnen Folgen und Episoden, Fans von Bruce Springsteen hören dessen Lieder, Fußballfans verfolgen die Spiele »ihrer«

Mannschaft und Krimi-Fans lesen die Romane bzw. sehen die Filme dieses Genres. Auch wenn die Häufigkeit des Konsums bei den Fans durchaus stark streut, zeigt die einschlägige Forschung, dass der Konsum bzw. die Rezeption durchweg grundlegender Bestandteil des Fanalltags ist. Und fast ebenso selbstverständlich wie der schlichte Konsum des Objekts scheint für den Fan die darüber hinausgehende Informationsbeschaffung und Wissensaneignung zu sein (vgl. Schäfer/Roose 2005, 51 f.). Dieses Sonderwissen beginnt sozusagen bei Informationen über Sendezeiten, Konzertveranstaltungen, Neuerscheinungen, Spielergebnissen usw., reicht hin bis zu ausgesprochen profunden (und gelegentlich auch absonderlich anmutendem) Insiderwissen, das nur schwer zugänglich ist. Innerhalb der Phantastik wird dieses Insiderwissen auch dazu genutzt, um von den Produzenten bewusst eingesetzte Leerstellen, Geheimnisse etc. zu diskutieren, etwa, was Handlungszusammenhänge oder die Herkunft bestimmter Protagonisten betrifft. Eine Fülle von Fanzines übernehmen die Aufgabe, solche in Fankreisen zirkulierenden Mutmaßungen oder Wissenbestände an andere, weniger informierte Eingeweihte zu vermitteln.

Konsumieren bzw. Rezipieren und Informationsbeschaffung gelten als die grundlegendsten Kulturpraktiken von Fans. Häufig werden auch objektbezogene Bilder, Symbole, Produkte usw. (durch Kauf, Tausch und sonstige Arten von Aneignung) erworben und gesammelt und privat oder auch öffentlich zur Schau gestellt. Fans von Musikern sammeln z. B. audio(visuelle) Aufnahmen von diesen; Filmfans erwerben DVDs, Sportfans »ergattern« Trikots und bewahren Eintrittskarten auf. Manche dieser Artefakte gelten unter Fans als banal, anderen – in der Regel seltenen, schwer zu beschaffenden und/oder auratisch aufgeladenen – eignet ein kulturspezifisch hoher Prestige-Wert (vgl. Doss 1999, 33). »Wahre« Fans bzw. »Intensiv-Fans« konsumieren aber nicht nur, sondern produzieren – z. B. sogenannte Fanfictions bzw. Fanarts, also Texte und Kunstwerke zum jeweiligen Fanobjekt –, organisieren – z. B. Fan-Clubs – und publizieren auch – z. B. Fan-Pages im Internet, Fanzines und/oder Erlebnisberichte (vgl. Jenkins 1992; ausführlich dazu auch Winter 1995). Eines der prominentesten Beispiele für die Fortschreibung solcher Texte ist die Fan-Fiction zu Harry Potter, die mittlerweile sogar einzelne Subgenres ausgebildet haben. Inzwischen gibt es auch Hinweise darauf, dass solche Fans das kommerzielle Potenzial ihrer Aktivitäten nicht nur erkennen, sondern auch nutzen bzw. zu nutzen beginnen.

All diese am Fanobjekt orientierten Praktiken »kosten« Zeit. Wie viel seiner Zeit ein Fan in seine Fanpraxis investiert, hängt trivialer Weise zunächst einmal vom je individuellen Zeitbudget bzw. vom für Fan-Aktivitäten verfügbaren Anteil daran ab. Allerdings gibt es sowohl individuell kaum steuerbare kulturinternen »wichtige« als auch je kulturspezifisch regelmäßige Anlässe, die wahrzunehmen im Deutungsrahmen des Fandoms kaum verzichtbar erscheint. Die Zeit des Fans zahlreicher Ballspiel-Mannschaftssportarten etwa wird nachgerade zwingend durch Spielpläne strukturiert (vgl. Sandvoss 2003, 18). Dies manifestiert sich im Bereich der Phantastik, in den zahlreichen, vom zeitlichen Rahmen her zumeist sehr extensiven Rollen- und Computerspielen (vgl. III.12.6.1. Rollenspiel). D. h., der Alltag des Fans ist – mehr oder weniger stark – durch von ihm lediglich mittels (Teilnahme-)Verzicht beeinflussbare Termin- (und auch Orts-)vorgaben geprägt. Kurz: (Die Bereitschaft zur) Verausgabung von Zeit ist ein wichtiger Indikator für die je individuelle Bedeutung des Fanseins.

Selbstverständlich muss man nicht an (den) Aktivitäten der jeweiligen Fangemeinschaft partizipieren, um sich selbst als Fan zu verstehen. Als Fan kann man sich auch dann begreifen, wenn man die CDs seines favorisierten Künstlers solitär konsumiert, sich Informationen zu »seinem Verein« im »Alleingang« beschafft und ein Fanartefakt ausschließlich für sich selber erzeugt. Um allerdings auch von anderen als Fan (wovon auch immer) angesehen zu werden, muss man sich als solcher »outen«, und um als Fan akzeptiert oder sogar respektiert zu werden, muss man wiederum nahe liegender Weise an den fankulturellen Praktiken teilhaben, über die sich Zugehörigkeit eben wesentlich ausbildet (vgl. Wenger 2006, 241).

Ausblick

Fans und Fandom haben längst nicht nur öffentliches, sondern – vor allem seit den 1980er Jahren – auch wissenschaftliches Interesse geweckt (vgl. Krischke-Ramaswamy 2007, 37). Die anhaltend diffuse Definition des Begriffs »Fan« ist vor allem dem Umstand geschuldet, dass bislang kaum mehr als vereinzelte Studien vorliegen, die jeweils zu spezifischen thematischen Kontexten mit unterschiedlichen theoretischen Interessen und mitunter kaum vergleichbaren Methoden entstanden sind. Auf der Suche nach so etwas wie einem hinlänglich konsensfähigen »Gesamtbild« des Fans bzw. des Fan-Tums fällt zudem (erkenntniserschwerend) auf, dass das

als besonders charakteristisch angesehene Merkmal des Fans – eine längerfristige leidenschaftliche Beziehung zu einem externen Objekt – keineswegs exklusiv für diesen gilt, sondern auch anderen rezenten Sozialfiguren eignet: Szenegängern z. B. (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010), Mitgliedern von Markengemeinschaften (vgl. Pfadenhauer 2008), Protagonisten sogenannter Aneignungskulturen (vgl. Pfadenhauer 2010) usw. Damit stellt sich die Frage, ob »Fan« sich eventuell als Oberbegriff verwenden ließe für jede Art von Akteur, der eine leidenschaftliche Beziehung zu einem bestimmten Objekt nicht nur unterhält, sondern auch deklariert. Die Antwort auf diese – wie auf so manche andere – Frage bleibt bis dato ein Desiderat.

Literatur

- Abercrombie, Nicholas/Longhurst, Brian: *Audiences*. London 1998.
- Bourdieu, Pierre: *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt a. M. 1982.
- Brüdigam, Ulf: *Strukturelle Aspekte moderner Bildungsprozesse. Das Beispiel der Star-Trek-Fans*. Universität Magdeburg 2000.
- Cavicchi, Daniel: *Tramps Like Us. Music and Meaning among Springsteen Fans*. New York/Oxford 1998.
- Consalvo, Mia: »Zelda 64 and Video Game Fans: A Walkthrough of Games, Intertextuality, and Narrative«. In: *Television and New Media* 4/3 (2003), 321–334.
- Dath, Dietmar: *Sie ist wach. Über ein Mädchen, das hilft, schützt und rettet*. Berlin 2003.
- Doss, Erika: *Elvis Culture. Fans, Faith and Images*. Kansas 1999.
- Fiske, John: *Reading the Popular*. Boston 1989.
- Fiske, John: »The cultural economy of Fandom«. In: Lewis, Lisa A. (Hg.): *The Adoring Audience. Fanculture and Popular Media*. London 1992, 30–49.
- Fuller, Kathryn H.: *At the Picture Show. Small-Town Audiences and the Creation of Movie Fan Culture*. Charlottesville/London 1996.
- Gantz, W./Wenner, L.: »Fanship and the Television Sports Viewing Experience«. In: *Sociology of Sport Journal* 12/1 (1995), 56–74.
- Gebhardt, Winfried: »Fans und Distinktion«. In: Roose, Jochen u. a. (Hg.): *Fans. Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden 2010, 183–204.
- Gebhardt, Winfried/Zingerle, Arnold: *Pilgerfahrt ins Ich. Die Bayreuther Richard-Wagner-Festspiele und ihr Publikum*. Konstanz 1998.
- Guttman, Allen: *Sports Spectators*. New York 1986.
- Hills, Matt: *Fan Cultures*. London 2002.
- Hettlage, Robert: »Rahmenanalyse – oder die innere Organisation unseres Wissens um die Ordnung der sozialen Wirklichkeit«. In: Hettlage, Robert/Lenz, Karl (Hg.): *Erving Goffman – ein soziologischer Klassiker der zweiten Generation* Bern/Stuttgart 1991, 95–154.
- Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne: *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute* [2001]. Wiesbaden 2010.
- Horton, Donald/Wohl, Richard R.: »Mass Communication and Parasocial Interaction. Observations on Intimacy at the Distance«. In: *Psychiatry* 19/3 (1956), 215–229.
- Jensen, Joli: »Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization«. In: Lewis, Lisa A. (Hg.): *Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. London 1992, 3–24.
- Jenkins, Henry: *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York/London 1992.
- Jones, I./Lawrence, L.: »Identity and Gender in Sport and Media Fandom: An Exploratory Comparison of Fans Attending Football Matches and Star Trek Conventions«. In: Scraton, S./Watson, B. (Hg.): *Sport, Leisure Identities and Gendered Spaces*. Eastbourne 2000.
- König, Thomas: *Fankultur: Eine soziologische Studie am Beispiel des Fußballfans*. Münster 2002.
- Krischke-Ramaswamy, Mohini: *Populäre Kultur und Alltagskultur. Funktionelle und ästhetische Rezeptionserfahrungen von Fans und Szenegängern*. Konstanz 2007.
- Lewis, Lisa A.: »Introduction«. In: Dies. (Hg.): *Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. London 1992, 1–6.
- Nym, Alexander (Hg.): *Schillerndes Dunkel. Geschichte, Entwicklung und Themen der Gothic-Szene*. Leipzig 2010.
- Pfadenhauer, Michaela: »Markengemeinschaften. Das Brand als »Totem« einer posttraditionellen Gemeinschaft«. In: Hitzler, Ronald u. a. (Hg.): *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen*. Wiesbaden 2008, 214–227.
- Pfadenhauer, Michaela: »Artefakt-Gemeinschaften?! Technikverwendung und -entwicklung in Aneignungskulturen«. In: Honer, Anne/Meuser, Michael/Pfadenhauer, Michaela (Hg.): *Fragile Sozialität. Inszenierungen, Sinnenwelten, Existenzbastler*. Wiesbaden 2010, 355–370.
- Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas: »Einleitung: Fans als Gegenstand soziologischer Forschung«. In: Roose, Jochen u. a. (Hg.): *Fans. Soziologische Perspektiven/Wiesbaden* 2010, 9–25.
- Sandvoss, Cornel: *A Game of Two Halves. Football, Television and Globalization*. London 2003.
- Schäfer, Mike S./Roose, Jochen: »Begeisterte Nutzer? Jugendliche Fans und ihr Medienumgang«. In: *merz – Medien und Erziehung* 49/2 (2005), 49–53.
- Thornton, Sarah: »The Social Logic of Subcultural Capital«. In: Gelder, Ken/Thornton, Sarah (Hg.): *The Subcultures Reader* London/New York 1995, 200–209.
- Wenger, Christian: *Jenseits der Sterne. Gemeinschaft und Identität in Fankulturen. Zur Konstitution des Star Trek-Fandoms*. Bielefeld 2006.
- Wiemker, Markus: *Trust No Reality. Eine soziologische Analyse der X-Files*. Berlin 1998.
- Winter, Rainer: »Die Produktivität der Aneignung. Zur Soziologie medialer Fankulturen«. In: Holly, Werner/Püschel, Ulrich (Hg.): *Medienrezeption als Aneignung*. Opladen 1993, 67–79.
- Winter, Rainer: *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. München 1995.