



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

**Batman lebt!**

Die Fans des Dunklen Ritters  
und ihre spezielle Form der Rezeption und Partizipation

Verfasserin

**Barbara Pollak**

angestrebter akademischer Grad

**Magistra der Philosophie (Mag.phil.)**

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin ODER Betreuer:

Mag. Dr. Claus Tieber



# Inhaltsverzeichnis

|                                                                                 |           |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Einleitung .....</b>                                                      | <b>1</b>  |
| <br><b>2. Probleme und Tendenzen bei der Definition des Fanbegriffes .....</b>  | <b>4</b>  |
| 2.1 Verschiedene Erklärungsansätze des Fantums .....                            | 4         |
| 2.2 Modell der Wechselbeziehungen im Fan-Sein .....                             | 14        |
| 2.2.1 Das Fanobjekt .....                                                       | 18        |
| 2.2.2 Die emotionale Bindung .....                                              | 21        |
| 2.2.3 Die Partizipation .....                                                   | 28        |
| <br><b>3. Die Betrachtung des Fantums als Masse und deren Kennzeichen .....</b> | <b>34</b> |
| 3.1 Fanmassen .....                                                             | 34        |
| 3.1.1 Die kollektive Intelligenz der Fans .....                                 | 40        |
| 3.1.2 Die Hierarchien innerhalb des Fantums .....                               | 43        |
| 3.2 Die besondere Rezeptionsform der Fans .....                                 | 46        |
| 3.2.1 Fans als spezielle Konsumenten .....                                      | 53        |
| <br><b>4. Fanobjekt: Batman .....</b>                                           | <b>57</b> |
| 4.1 Die Geschichte des Dunklen Ritters – ein Überblick .....                    | 57        |
| 4.2 Batman – seine Gesichter, seine Eigenschaften, seine Fans .....             | 67        |

|                                                                              |                |
|------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| <b>5. Bativities – Die Aktivitäten der deutschen Batman-Fans .....</b>       | <b>75</b>      |
| 5.1 Kaffeekränzchen in der Bathöhle – Foren, Fanzines und Fanpages           |                |
| über Batman .....                                                            | 78             |
| 5.2 Zaubern wir ein Lächeln auf dieses Gesicht – Batman in Fan Fiction ..... | 83             |
| 5.2.1 Fan Fiction als weiblich dominiertes Format .....                      | 88             |
| 5.2.2 Slash Fiction .....                                                    | 93             |
| 5.3 Kannst du es denn besser? – Fanfilme über Batman .....                   | 99             |
| 5.4 Analogien und Diskrepanzen im Batman-Fantum .....                        | 103            |
| <br><b>6. Schluss .....</b>                                                  | <br><b>111</b> |
| <br><b>Quellenverzeichnis .....</b>                                          | <br><b>113</b> |

## 1. Einleitung

„We live in very dark times. It fits that this would be our hero.“<sup>1</sup>

**Frank Miller**

Held, Legende, Symbol, Ikone, Mythos, er ist ein Heiliger unserer Zeit, er ist Batman. Jeder kennt ihn und jeder weiß, wer er ist. Egal in welchem Medium er erscheint und egal in welcher Form er dort auftritt. Batman ist eine Geschichte. Eine Geschichte, die sehr erfolgreich ist und das schon über Jahre hinweg. Es ist aber eine Geschichte, die immer anders interpretiert wird, vor allem von den Fans. Fans sind spezielle Rezipienten. Sie kennen ihn, sie lieben ihn, sie hassen ihn auch manchmal, doch bleiben sie ihm immer treu. Fans stören sich nicht an der Wiederholung der Inhalte, sie empfinden sogar Befriedigung in ihr. Batman ist ein Retter vor dem Bösen und auch ein Retter vor dem Alltag. Und er lebt. Und dies tut er letztendlich durch seine Fans. Ist er zwar keine reale Person, wird er für Fans trotzdem zum Weggefährten, Freund, Kameraden und Vertrauten.

Doch birgt die Definition eines Batman-Fans gewisse Probleme in sich. Ausgehend von der Fragestellung, was einen Menschen zu einem Fan von Batman macht und was ihn oder sie dazu bewegt, dazu zu werden, gliedert sich diese Arbeit in zwei große Gebiete. Der erste Teil behandelt allgemein das Phänomen Fan, auf das anschließend eine genaue Betrachtung der Fans von Batman und ihren Aktivitäten folgt.

Eine Eingrenzung des Untersuchungsgegenstandes auf das im Internet agierende deutsche Batman-Fandom erschien sinnvoll, da einerseits dieses im Vergleich zu anderen ein relativ überschaubares Feld darstellt und andererseits die meisten sichtbaren Fannaktivitäten im Internet vorzufinden sind. Um eine Übersichtlichkeit und Authentizität der Zitate zu gewährleisten wurden jene, die von den Fans direkt stammen, im genauen Wortlaut übernommen ohne auf Zeichensetzungs-, Grammatik-, oder Rechtschreibfehler hinzuweisen. Wird in weiter Folge der Begriff „Fan“ verwendet, bezieht sich dieser immer auf das männliche und weibliche Geschlecht. Handelt es sich um spezielle Unterschiede im Fan-Sein zwischen den Geschlechtern wird dies hervorgehoben.

---

<sup>1</sup> Sharrett, Christopher. „Batman and the Twilight of the Idols: An Interview with Frank Miller.“ Pearson Roberta E./Uricchio, William. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media*. New York: Routledge, 1991. S. 46.

In *Kapitel 1* werden verschiedene Theorien erläutert, die den Versuch einer Definition des Begriffes „Fan“ beinhalten. Angefangen von einem negativ geprägten Fanbegriff bis hin zu einer durchwegs positiven Betrachtungsweise eines speziellen Rezipienten, werden die unterschiedlichen Erklärungsansätze des Phänomens Fan gegenübergestellt und diskutiert. Hierbei wird versucht über die Gemeinsamkeiten der verschiedenen Theorien einen Zusammenhang herzustellen und diese in einem neuen Modell zu veranschaulichen. Über die darauf folgenden Punkte Fanobjekt, emotionale Bindung und Partizipation der Fans soll dieses Modell näher erklärt werden.

Fans als mehr oder minder große Masse und die Strukturen und Besonderheiten innerhalb dieser werden in *Kapitel 2* näher betrachtet. Ausgangspunkt dieser Thematik ist der Vergleich des Fantums mit verschiedenen Arten von Massen und deren Kennzeichen. Wurde den Fans eine bestimmte Masse zugewiesen, wodurch von ihnen auch eine gewisse Macht ausgeht, soll geklärt werden, was diese Masse kennzeichnet. Fans als Kollektiv generieren ein bestimmtes Wissen, was mit unterschiedlichen Meinungen diskutiert wird. Ein weiteres Merkmal, das Fanmassen aufweisen, ist das Vorhandensein von Hierarchien innerhalb des Fantums, die sich durch verschiedene dem Fantum eigene Kriterien bilden. Wurden diese Punkte geklärt, wird auf die besondere Rezeptionsform der Fans näher eingegangen. Diese Rezeptionsweise ist auch der markanteste Unterschied zu einem Konsumenten, der sich nicht weiter mit dem rezipierten Medium zu beschäftigen scheint.

*Kapitel 3* wird durch einen Überblick der Figuren und die Entstehungsgeschichte von Batman und seinem ihn umgebenden Universum eingeleitet, da dies in weiterer Folge für das Verstehen von Aussagen und Meinungen der Fans eine wichtige Rolle spielt. Weiters wird dieses Universum, das Batman umgibt, näher erläutert und auf Besonderheiten hingewiesen. Batman als Figur und die möglichen Faktoren für eine Identifizierung, sowie die potentiellen Gründe dafür von diesem ein Fan zu werden und zu sein, werden den Aussagen der Fans gegenübergestellt, was zu einer Einteilung der unterschiedlichen Batman-Fans führt.

Die Aktivitäten, die Batman-Fans aufweisen und wodurch sie sich vom restlichen Publikum wohl am deutlichsten unterscheiden, werden in *Kapitel 4* genau beschrieben und analysiert. Der Fokus liegt auf jenen Aktivitäten, die die diversen Filme als Grund-

lage haben, da sich mit diesen Filmen eine größere Beschäftigung der Fans zeigt. Schlussendlich werden die verschiedenen Aktivitäten einem Vergleich unterzogen, wobei die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der verschiedenen Fangruppen herausgearbeitet werden, und bemerkt wird, dass es den wahren und einzigen Batman-Fantypus nicht geben kann.

## 2. Probleme und Tendenzen bei der Definition des Fanbegriffes

### 2.1 Verschiedene Erklärungsansätze des Fandoms

Wohin man auch blickt, überall sind sie. Die Fans. Egal ob im Internet, im Fernsehen oder im Alltag werden Menschen als Fans bezeichnet oder sie bezeichnen sich selbst als solche. Doch was ist ein Fan und was macht eine Person zu einem solchen? Diese Fragen sind scheinbar leicht zu beantworten, da dieser überstrapazierte Begriff fest in unserer Alltagssprache verankert ist, doch versucht man dieses Phänomen genauer zu analysieren, ist eine einfache Antwort sehr diffizil.

„Perhaps we are all fans or perhaps none of us is.“<sup>2</sup> Betrachtet man diese ambivalente Aussage von Henry Jenkins, wird auf den ersten Blick klar, dass eine eindeutige und einfach zu fassende Definition des Terminus „Fan“ kaum möglich sein wird. Jeder von uns scheint Fan von etwas zu sein und definiert sich auch als solcher, doch wird der Fokus enger gesetzt, wird es deutlich, dass es arbiträre Auffassungen und Intensionen dieses Begriffes gibt.

Der etymologisch aus dem Englischen stammende Begriff des Fans, kurz für „fanatic“, also „Fanatiker“, wurde im späten 19. Jahrhundert erstmals von englischen Journalisten als Synonym für Anhänger von unterschiedlichen Sportteams verwendet. Blickt man genauer auf den Terminus des Fanatikers bzw. des Fanatismus, scheint es nicht verwunderlich, dass dieser oft negativ behaftet war. Der Duden definiert Fanatismus demnach als „rigoroses, unduldsames Eintreten für eine Sache od. Idee als Ziel, das kompromisslos durchzusetzen versucht wird.“<sup>3</sup> Auch die Presse schrieb Fans, wie Lisa A. Lewis aufzeigt, „danger, abnormality, and silliness“<sup>4</sup> zu. Oder sie wurden „als von Obsessionen geplagte Einzelgänger oder als obskuren Begierden ausgelieferte Zeitgenossen betrachtet, die ihre begrenzte Lebenszeit nutzlos vergeuden“<sup>5</sup> und sich mit „äs-

---

<sup>2</sup> Jenkins, Henry. „Afterword: The Future of Fandom.“ Gray, Jonathan (Hg.). *Fandom: identities and communities in a mediated world*. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2007. S. 364.

<sup>3</sup> Duden: *Das Fremdwörterbuch*. 8. Aufl. Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich, 2005.

<sup>4</sup> Lewis, Lisa A. „Introduction.“ Lewis, Lisa A. (Hg.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London (u.a.): Routledge, 1992. S. 1.

<sup>5</sup> Winter, Rainer. „Fans und kulturelle Praxis.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 161.

thetisch und moralisch minderwertigen kulturellen Objekten beschäftigt.“<sup>6</sup> Sicherlich ist es nicht abzustreiten, dass Fans durch ihre Aktivitäten die am deutlichsten zu erkennenden Teile eines Publikums sind und auch eine mehr oder weniger intensive emotionale Bindung an ihr Fanobjekt aufweisen, doch scheint eine solche Definition ungerechtfertigt. Fan-Sein bedeutete in der Vergangenheit immer ein Anders-Sein, ein Außenseiter zu sein, wobei dies zu einer Verleugnung dieses Seins führte, um nicht stigmatisiert zu werden.

Auch wurden diese „Anderen“ nicht immer in krankhafter Aktivität zu ihrem Fanobjekt, sondern im totalen Kontrast stehend als passiv und kontrolliert, oder als „home-bound, isolated, and uneducated“<sup>7</sup> beschrieben. Fans würden demnach mit ihrem Verhalten eine Dysfunktion, d.h. „a lack of intimacy, community and identity“<sup>8</sup> füllen. Dementsprechend beschreibt Joli Jenson in ihrem Text *Fandom as pathology* zwei negativ behaftete Sichtweisen der Fans. Einerseits gibt es den „obsessed loner“, der sich durch den Einfluss der Medien einer intensiven Phantasie seines angebotenen Objekts hingibt und andererseits den „frenzied or hysterical member of a crowd.“ Durch diese Art der Betrachtung wird dem Fan immer eine Passivität unterstellt, da ein solcher immer indirekt ein Resultat des Angebotenen, also ein „response to the star system.“<sup>9</sup> ist. Auch wenn der hysterische Gruppenfan auf den ersten Blick als aktiv erscheint, ist er oder sie dennoch abhängig von seinem Star und wird demnach in eine Passivität gedrängt.

Mittlerweile wurde das Bild des Fans einer soliden Änderung unterworfen, von einem negativ geprägten Außenseiter-Begriff hin zu einem durchaus positiven Begriff eines aktiven Zuschauers. So wird der Begriff des Fans alltagssprachlich nicht ausschließlich als negativ behaftet verstanden, sondern mit ihm soll oft eine bestimmte Vorliebe beschreiben werden. Auch wird in wissenschaftlichen Diskussionen der letzten Jahre der Fan nicht mehr als Fanatiker, sondern als ein spezieller Rezipient angesehen, der einer genaueren Betrachtung bedarf. Doch ist es komplex, sich mit einem solchen

---

<sup>6</sup> Ebd. S. 161.

<sup>7</sup> Baym, Nancy K. „Talking About Soaps: Communicative Practices in a Computer-Mediated Fan Culture.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 111.

<sup>8</sup> Sandvoss, Cornel. *Fans: The Mirror of Consumption*. Cambridge: Polity Press, 2005. S. 2.

<sup>9</sup> Jenson, Joli. „Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization.“ Lewis, Lisa A. (Hg.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London (u.a.): Routledge, 1992. S. 10.

Thema zu beschäftigen, da es schwierig erscheint, den Fan und sein Fantum<sup>10</sup> als solches zu definieren, weil sich der Rahmen des Fantums als ein schier unendlicher erweist. Daher geht die Wissenschaft dazu über, immer nur ein limitiertes Feld des Fantums zu untersuchen, und in diesem den Fokus auf bestimmte soziale und kulturelle Interaktionen in einer Fangemeinschaft zu richten. Durch diese eingeschränkte Beschäftigung und auch durch den alltagssprachlich vielseitig konnotierten Begriff des Fans, scheint es kompliziert eine konkrete Beschreibung zu finden.

Heute wird der Fan meist, im Gegensatz zur negativen Betrachtungsweise, als ein aktiver Rezipient eines bestimmten Objektes gesehen, der über das einfache Konsumieren hinaus etwas aus diesem Objekt ziehen bzw. schaffen kann und will, um somit seine eigentlichen Fähigkeiten zu nutzen und/oder auszubauen. So beschreibt Jenkins Fans als Menschen, „who are overeducated for their jobs, whose intellectual skills are not challenged by their professional lives.“<sup>11</sup>

Auch wurde das Fan-Sein oft als ein ausschließlich weibliches Phänomen betrachtet, doch kann man hiervon nicht ausgehen. Betrachtet man weibliche Fans, so kann beobachtet werden, dass sie oft sogenannte „Wild Zones“<sup>12</sup> gründen und innerhalb dieser agieren. Es ist ein Ort von Frauen für ausschließlich Frauen. Zwar unterscheidet sich ein weibliches Fanverhalten oft von einem männlichen, doch können viele Aktivitäten und Emotion beiden Geschlechtern zugeschrieben werden. Wie Cornel Sandvoss beschreibt, ist Fantum sowohl als maskuliner als auch als femininer Raum identifiziert worden.

„Fandom, then, cannot be described as a form of consumption that lends itself to either gender position. Instead, the different socio-historic development of male and female fan cultures, the variations in chosen fan texts, and the usage of different media are indicators of the different power positions articulated in fandom.“<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Der Begriff des „Fantums“ leitet sich vom Terminus „Fandom“, der ebenfalls aus dem Englischen stammt, ab und bezeichnet eine Gemeinschaft von Fans. Synonym dazu verwendet werden Begriffe wie „Fanszene“ oder „Fangemeinde“. Cheryl Harris definiert Fandom als „cultural environment“ (Harris, Cheryl. „Introduction Theorizing Fandom: Fans, Subculture and Identity.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 4.) des Fans.

<sup>11</sup> Jenkins, Henry. *Textual poachers: television fans and participatory culture*. New York (u.a.): Routledge, 1992. S. 282.

<sup>12</sup> Vgl. Gillilan, Cinda. „War of the Worlds: Richard Chaves, Paul Ironhorse, and the Female Fan Community.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 179ff.

<sup>13</sup> Sandvoss (2005), S. 16.

Wie hier bei Sandvoss ersichtlich, spielt in vielen wissenschaftlichen Diskursen über Fans deren Medienkonsum und folglich auch deren Rezeption eine große Rolle. Auch eine emotionale Bindung von Fans an ein Fanobjekt dient vermehrt als Basis des Begriffsverständnisses<sup>14</sup>, was oft als eindeutiger Indikator zur Abgrenzung des Fans von einem gewöhnlichen, also „normalen“ Konsumenten dient. Ferner werden Fans auch in Anlehnung zu dem Begriff der Subkultur verstanden. Durch diese vielseitigen Betrachtungsweisen und Bedeutungsebenen des Begriffs und der Vielschichtigkeit des Phänomens Fan ist es ein Schwieriges, eine konkrete und allgemein gültige Definition zu finden. Daher existieren viele Begriffsdefinitionen parallel zueinander bzw. werden Fans nur in Abgrenzung zu anderen Begriffen beschrieben.

Gunnar Otte definiert den Fan als „eine Person, die einem in der Öffentlichkeit stehenden, nicht zum persönlichen Netzwerk gehörenden Objekt Verehrung entgegenbringt.“<sup>15</sup> Die Verehrung ist bei Otte aber nicht als eine fanatische anzusehen, wie sie oft gerne gesehen wurde, sondern sie wird von Otte als eine gesteigerte Form der Wertschätzung definiert. Das Problem bei Ottos Definition stellt sich aber im Begriff des Objekts, denn für ihn sind es „vor allem Personen, d.h. Einzelpersonen [...] oder Personenkollektive [...], tot oder lebendig, denen Fans in parasozialen Beziehungen gegenüber stehen.“<sup>16</sup> Doch ist Fantum nicht ausschließlich auf Personen begrenzt, wenn gleich Personen einen großen Teil an der Fülle der Auswahl an Fanobjekten einnehmen, gibt es durchaus auch Menschen die sich beispielsweise als Fans von Opern, Action-Filmen oder Comics bezeichnen. In den meisten Fällen sind Fans Menschen, die sich an Medieninhalten, Ikonen, Stars oder Sportmannschaften detaillierter beschäftigen als üblich.

So ist laut Andrea MacDonald nicht das gesamte Fantum „star-driven but stars do play a role in fan's construction of the ‚fictive universe,‘ a term that describes the rules, history, characters, and so forth of a particular text.“<sup>17</sup> Dieses fiktive Universum, dass

---

<sup>14</sup> Vgl. Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas. „Einleitung: Fans als Gegenstand soziologischer Forschung.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 12.

<sup>15</sup> Otte, Gunnar. „Fans und Sozialstruktur.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 74.

<sup>16</sup> Ebd. S. 74.

<sup>17</sup> MacDonald, Andrea. „Uncertain Utopia: Science Fiction Media Fandom & Computer Mediated Communication.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 135.

sich der Fan rund um sein Fanobjekt aufbaut, unterscheidet ihn oder sie von einem gewöhnlichen Rezipienten, da diesem eine größere Aktivität zugrunde liegt, als normal üblich.

Auch Jenkins schreibt dem Fan einen charakteristischen Rezeptionsmodus zu, doch sind für ihn insgesamt vier Aspekte<sup>18</sup> kennzeichnend für ein Fantum. Durch das Fantum wird

- 1) eine besondere Rezeptionsweise,
- 2) eine besondere interpretative Gemeinschaft<sup>19</sup>,
- 3) eine bestimmte „Art World“<sup>20</sup>
- 4) und eine alternative Sozialgemeinschaft konstruiert.

Durch das Debattieren über ihre eigenen Rezeptionsweisen, ihre Beziehung zum Primärtext und nicht nur durch das bloße Diskutieren über die Bedeutung der einzelnen Episoden einer Serie, bilden Fans eine interpretative Gemeinschaft. In dieser Gemeinschaft werden Bedeutungen produziert, die durch einen gewissen Konsens gekennzeichnet sind, wobei sicherlich auch zu einem gewissen Grad die persönlichen Interessen und Erfahrungen der einzelnen Fans widerspiegelt werden. Eine eigene, unverwechselbare „Art World“ entsteht weniger aus dem Konsum bereits bestehenden Texte heraus, sondern sie wird aus einer Produktion neuer Materialien, die sich an den Medien als Rohstofflieferant bedient, konstruiert. Dieses kulturelle Schaffen ist mitunter international in der jeweiligen Fangemeinschaft bekannt und genießt großes Ansehen, doch bleibt es der restlichen Welt außerhalb des Fantums meist unbekannt.<sup>21</sup> Im Unterschied zu einer interpretativen Gemeinschaft konstruiert das Fantum auch eine alternative Sozialgemeinschaft. Durch die gemeinsamen Bezugspunkte der Fans, die durch das selbe

---

<sup>18</sup> Vgl. Jenkins, Henry. „Strangers no more, we sing‘: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community“ Lewis, Lisa A. (Hg.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London (u.a.): Routledge, 1992. S. 209ff.

<sup>19</sup> Fans als interpretative Gemeinschaft und ihre spezielle Form der Rezeption werden in Kapitel 3.2 einer näheren Betrachtung unterzogen.

<sup>20</sup> Henry Jenkins übernimmt den Begriff „Art World“ von Howard Becker. Dieser versteht unter „Kunstwelten“ Netzwerke, die Individuen bilden, um in Kooperation ein Kunstwerk zu erschaffen und es zu verbreiten. Vgl. dazu: Becker, Howard. *Art worlds*. Berkeley, Calif. (u.a.): Univ. of California Press, 2008.

<sup>21</sup> Auf Fans und ihre Aktivitäten und Produkte wird in weiterer Folge immer wieder Bezug genommen.

Fanobjekt zwangsläufig entstehen, wird die Kommunikation, auch wenn die Fans über ein breites geografisches Gebiet verstreut sind, erleichtert, da sie vergleichbare Gefühle und Interessen teilen. Fantum bietet dem Fan eine Gemeinde, die nicht durch die traditionellen Begriffe von Rasse, Religion, Geschlecht, Region, Politik oder Beruf bestimmt ist, sondern ist es eine Gemeinschaft, die durch ihr Fanobjekt verbunden wird. Der Einstieg in ein Fantum bedeutet demnach einen Verzicht auf den bereits existierenden sozialen Status. Vielmehr steht im Vordergrund, was man dieser Gemeinschaft beisteuern kann und welche Anerkennung und Akzeptanz man aus dieser Tätigkeit heraus bezieht.<sup>22</sup>

Bezieht sich Jenkins hier zwar auf Fans von TV-Serien, sind diese Punkte jedoch auch in anderen Formen des Fantums zu finden. Ein Fußball-Fan beispielsweise kann sich ebenso stark mit seinem Verein identifizieren und damit dieselben Merkmale aufweisen wie ein Fan von Fernsehserien, doch wird dies wahrscheinlich sehr stark von dem Grad seiner emotionalen Bindung zu eben diesen Verein abhängen. Was Jenkins demnach in seiner Betrachtung völlig außer Acht lässt, ist die emotionale Komponente des Fans, wodurch er den Fan nur über seine spezielle Form der Mediennutzung beschreibt.

Auch in der Definition von Cornel Sandvoss stellt dieser aktive Konsum den zentralen Punkt dar, doch sind bei ihm Fans nicht nur aktive Rezipienten, sondern erweitert er seine Definition durch eine emotionale Komponente.

„Most – maybe all – of those who participate in subcultures which evolve around a given media text or genre conform to the patterns of regular and emotionally committed consumption.“<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Doch bilden auch Fans in ihren Gemeinschaften Hierarchien heraus, wenngleich dies aus anderen als den oben genannten Faktoren resultieren. Genauereres darüber findet sich unter Punkt 3.1.2.

<sup>23</sup> Sandvoss (2005), S. 9.

Ähnlich zu Sandvoss Begriffsbestimmung verstehen auch Roose, Schäfer und Schmidt-Lux Fans als 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.“<sup>24</sup>

Diese beiden Begriffsbestimmungen haben gemeinsam, dass sie sich auf die Beteiligung und die emotionale Bindung der Fans an ihren Fanobjekt stützen, wodurch dies als eine gute und konkrete Beschreibung des Terminus Fan gilt, lassen sie doch nichts außer Acht, sucht man nach der kompaktesten Beschreibung eines solchen.

Auch spielen die beiden Komponenten, Beteiligung und emotionale Bindung, in Nicholas Abercrombies und Brian Longhursts Modell<sup>25</sup> von Fans eine Rolle, doch erweitern sie diese Aspekte um eine weiteren. Abercrombie und Longhurst unterscheiden nämlich bei Fans drei Achsen, als da sind:

- 1) der Mediengebrauch (die Verteilung und die Erreichbarkeit der Medien),
- 2) die Konnektivität (der Grad, in welchen sich die Fans in Netzwerken und Communities beteiligen)
- 3) und den Fokus (die Spezifität des Fanobjekts).

Diese drei Achsen unterscheiden sich je nach Fangruppe, wodurch Abercrombie und Longhurst drei verschiedene Gruppen zu erkennen glauben:

- 1) Fans im Allgemeinen,
- 2) Kultisten
- 3) und Enthusiasten.

---

<sup>24</sup> Roose u.a. (2010a), S.12.

<sup>25</sup> Vgl. Abercrombie, Nicholas/Longhurst, Brian. *Audiences: a sociological theory of performance and imagination*. London (u.a.): Sage Publ., 1998. S. 138 ff.

Das einzige Unterscheidungsmerkmal zwischen diesen genannten Gruppen ist durch den Grad der jeweiligen Beteiligung und Produktion gegeben, wodurch sich die einzelnen Gruppen aber nicht gegenüber stehen, sondern Teile eines Fantums und daher auch nicht als zu differenzierende Publikumsgruppen zu betrachten sind.

ad 1) Fans, die erste Gruppe in Abercrombie und Longhursts Modell, stehen nicht in Kontakt miteinander oder teilen etwas mit anderen, sondern sie sind Individualisten. Außerdem sind Fans im Verständnis der beiden Autoren jene Gruppe, die ihr Fanobjekt fast ausschließlich aus den Massenmedien beziehen und dieses auch nicht genauer eingrenzen. „Fans are those people who become particularly attached to certain programmes or stars within the context of relatively heavy mass media use.“<sup>26</sup>

ad 2) Kultisten hingegen spezialisieren die Auswahl ihres Fanobjekts genauer und differenzieren mehr in der Nutzung ihrer Medien. Sie neigen dazu ihr Fantum mit anderen zu teilen und Beziehungen zu knüpfen, wenn dies auch oft unorganisiert geschieht. Demnach sind Kultisten „closer to what much of the recent literature has called a fan.“<sup>27</sup>

ad 3) Den Kern des Fantums von Enthusiasten bilden im Gegensatz dazu ihre eigenen Aktivitäten und ihre Produktivität und nicht das originale massenmediale Fanobjekt, wie beispielsweise ein bestimmter Film oder eine Sportmannschaft, an sich. Sie konsumieren dadurch hoch spezialisierte Produkte (z.B. Fanzines, Conventions oder Online Communities), die von andern Enthusiasten produziert wurden.

Durch diese Unterscheidung der drei Gruppen von Abercrombie und Longhurst lässt sich feststellen, dass alle einen unterschiedlichen Grad der Produktivität aufweisen. Daraus lässt sich schließen, dass mit der Höhe an Produktivität die Anzahl der Mitglieder einer Gruppe sinkt; die größte Gruppe wird von den Fans gebildet, gefolgt von Kultisten und letztlich den Enthusiasten. Das markanteste Unterscheidungsmerkmal liegt demnach in der Produktivität und weniger im Mediengebrauch oder der Wahl des jeweiligen Fanobjekts. Während Fans und Kultisten ihr Fanobjekt in einem bereits gegebenen Objekt antreffen, finden Enthusiasten ihr Fanobjekt in der eigenen Produktivität. Gemeinsam ist allen drei Gruppen, dass sie die gleichen Motivationen und Bedürfnisse teilen, denn sie alle suchen nach Formen, die ihnen erlauben einen besonderen Bedeu-

---

<sup>26</sup> Ebd. S. 138.

<sup>27</sup> Ebd. S. 138.

tungssinn in ihren Fanobjekten zu erzeugen, mit dem sie ihre Wünsche, Sehnsüchte und ihr Selbstwertgefühl steigern und befriedigen können.

Scheint eine solche Unterscheidung dieser drei Gruppen als sinnvoll, um ein unterschiedlich intensives Fanverhalten aufzuzeigen und dadurch nicht jeden Konsumenten gleich als einen Fan zu bezeichnen, sind die verschiedenen Bezeichnungen der Gruppen jedoch fragwürdig. Wie Sandvoss bemerkt, sind die gewählten Bezeichnungen irreführend.

„The use of the term ‚fan‘ to describe only a small section of consumers whom we have identified as fans, as much as the religious connotations that terms such as ‚cultist‘ carry, is misleading.“<sup>28</sup>

Auch Matt Hills spricht sich gegen das Konzept von Abercrombie und Longhurst aus, denn es scheint „unhelpful to produce a taxonomy in which the definition of ‚fan‘ is at odds with the use of this term in almost all literature in the field.“<sup>29</sup>

Doch Hills lässt den Begriff des Kultes nicht außer Acht, auch wenn er ihn völlig unterschiedlich gebraucht. Fantum und Kult-Fantum sind bei ihm zwei austauschbare Begriffe, die sich auch überlappen können, wobei Hills den Begriff des Kultes<sup>30</sup> nur dann gebraucht, wenn er auch alltagssprachlich so verwendet wird. Diese Unterscheidung des Kult-Fantums von einem wie bisher beschriebenen Fantum dient dazu, eine bestimmte Art des Fan-Seins zu beschreiben, die nicht, wie bei beispielsweise Fernsehserien-Fans aus einer ständigen Erneuerung und Ausweitung des Fanobjektes konstruiert wird, sondern ein sehr eng gestecktes Fanobjekt zu erklären. Deshalb definiert Hills Kult-Fantum wie folgt:

„‚cult fandom‘ does seem to imply a cultural identity which is partially distinct from that of the ‚fan‘ in general, but I would suggest that this relates not to the intensity of the organisation or semiotic/material productivity of the fandom con-

---

<sup>28</sup> Sandvoss (2005), S. 31.

<sup>29</sup> Hills, Matt. *Fan cultures*. London (u.a.): Routledge, 2002. S. ix.

<sup>30</sup> Wann ein Film zum Kult wird, wird von Umberto Eco genau beleuchtet. Vgl. dazu: Eco, Umberto. „Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage.“ Eco, Umberto. *Travels in Hyperreality*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1986. S. 197-213.

cerned, but rather to its duration, especially in the absence of ‚new‘ or official material in the originating medium.“<sup>31</sup>

Wurde und wird der Begriff des Fans zwar oft negativ verstanden, hat sich doch gezeigt, dass sich in den letzten Jahrzehnten eine durchaus positive Bedeutung weitestgehend durchgesetzt hat. Ist eine eindeutig positive Bestimmung des Begriffs zwar schwierig, finden sich doch mehrere zufrieden stellende Versuche eines solchen. Oft wird eine derartige Definition in Abgrenzung zu anderen Begriffen verstanden, wobei eine besondere Rezeptionsweise, die dem Fan unterstellt wird, als Differenzierung zu einem gewöhnlichen Konsumenten benutzt wird. Weiters erscheinen eine emotionale Bindung, die Partizipation des Fans und sein Fanobjekt wesentlich für die Definition des Fantums zu sein, weswegen in den folgenden Abschnitten näher darauf eingegangen wird.

---

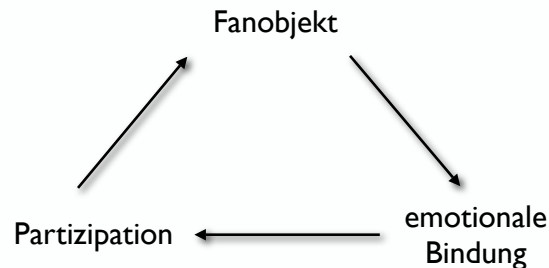
<sup>31</sup> Hills (2002), S. x.

## 2.2 Modell der Wechselbeziehungen im Fan-Sein

Grundsätzlich sind sich die verschiedensten AutorInnen einig, dass Fans eine emotionale Bindung zu ihren Fanobjekt aufweisen müssen, um überhaupt ein Fan zu sein und folglich am Fanobjekt partizipieren zu können, doch lassen sie oft außer Acht, dass diese Faktoren sich gegenseitig beeinflussen. Zwar haben Abercrombie und Longhurst aufgezeigt, dass es verschiedene Gruppen von Fans gibt, und diese unterschiedlich agieren und ein unterschiedlich spezialisiertes Fanobjekt wählen, doch lassen sie eine emotionale Beteiligung des Fans an dem Fanobjekt komplett unbeachtet. Jenkins, wie auch der Großteil der AutorInnen, geht folglich meist von einem hoch engagierten Fan aus, welcher mit Abercrombies und Longhursts Einteilung des Fans einem Enthusiasten gleich kommen würde, lassen aber geringer aktive Fans dadurch unbeachtet. Daher scheint es angebracht, Fans nicht nur im Angesicht ihrer Partizipation oder ihrer Emotion zu betrachten, sondern diese beiden Faktoren miteinander zu verbinden. Hierzu sind drei Aspekte, nämlich das Fanobjekt, eine emotionale Bindung und die Partizipation am Fanobjekt, ausschlaggebend.

Je näher ein Fanobjekt spezifiziert ist, desto eher wird eine höhere emotionale Bindung zugelassen. Demnach ist die emotionale Bindung abhängig von dem gewählten Fanobjekt, wobei manche Objekte eine höhere Bindung zulassen als andere. Ein Fan eines bestimmten Fußballclubs wird eine höhere emotionale Bindung aufweisen als ein Fan des Fußballs im Allgemeinen, bzw. hat ein Fan von einem gewissen Genre eine geringere emotionale Bindung an sein Objekt, als ein Fan von Batman. Hat zwar der Fan mit einem weniger spezifizierten Fanobjekt scheinbar ein größeres Feld, für das er sich zu begeistern scheint, kann der Fan mit einem höher spezifizierten Objekt dieses aber mit einer höheren Intensität verfolgen. Wiederum hängt eine Partizipation am Fanobjekt stark von der Intensität der emotionalen Bindung ab. Je mehr sich ein Fan emotional mit seinem Fanobjekt auseinandersetzt, desto höher wird er an ihm partizipieren und dadurch auch die Kommunikation und Produktion rund um sein gewähltes Objekt intensivieren. Ein Fan von einem gewissen Genre wird sich vorwiegend jene Filme anschauen, die auch aus diesem Genre stammen, und darüber sprechen, vielleicht sich auch in Online-Foren und Ähnlichem beteiligen, doch wird er weniger Filme selbst erstellen oder Fan Fiction verfassen, da dies sein Fanobjekt nicht zulässt. Um dies zu ermöglichen,

müsste er sein Objekt weiter eingrenzen, wodurch eine emotionale Bindung zu diesem wieder intensiviert würde.



**Abb. 1: Fan-Modell**<sup>32</sup>

Je höher spezifiziert ein Fanobjekt ist, desto eher wird eine starke emotionale Bindung zugelassen, woraus eine höhere Partizipation an dem gewählten Fanobjekt resultiert. Nach dieser Betrachtungsweise scheinen Batman-Fans insbesondere dahingehend interessant, da sie, wie zwar die meisten anderen Fangruppen auch, keine homogene Einheit darstellen, aber durch die Vielschichtigkeit des Batman-Universums hier die Wahl des Fanobjektes und die daraus veränderte Partizipation besonders deutlich wird. Fans von Batman können beispielsweise nur von einer bestimmten Darstellungsweise der Figur, von den Comics, Filmen oder TV-Serien alleine, oder auch Batman in seinen ganzen Erscheinungsformen als Objekt wählen. Dieser Umstand ist für die spätere Betrachtung der Batman-Fans insofern relevant, da sich mit der Wahl des Fanobjektes auch das Wissen und dadurch auch die Art der Partizipation ändert, was zu einer anderen Lesart der Objekte führt.

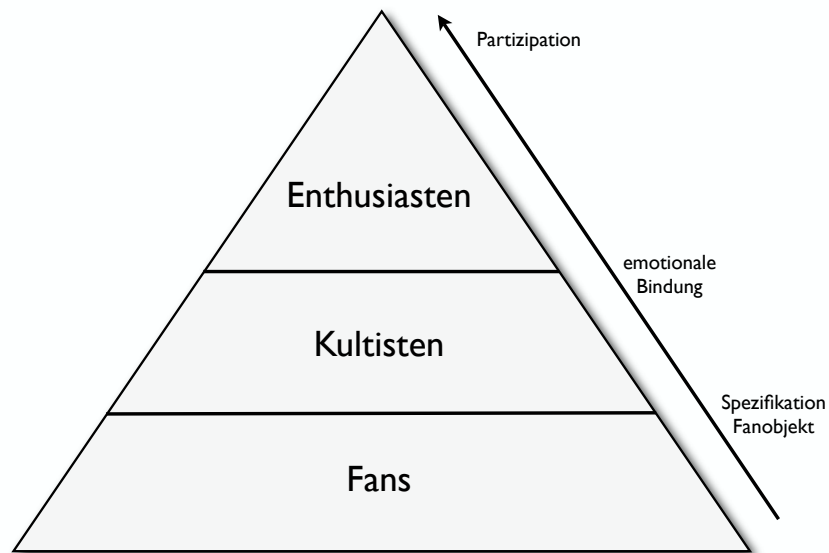
Vergleicht man dies mit dem Konzept von Abercrombie und Longhurst, wird deutlich, dass Enthusiasten demnach die größte emotionale Bindung an ihr Fanobjekt aufweisen müssten. Gereiht nach der emotionalen Bindung des Fans an sein Fanobjekt würden den Enthusiasten demnach die Kultisten und diesen die Fans im Allgemeinen folgen. Die Begriffe des Mediengebrauchs und die Konnektivität, die Abercrombie und Longhurst verwenden, um eine Unterscheidung zwischen diesen Gruppen zu treffen,

---

<sup>32</sup> Diese graphische Darstellung und alle noch folgenden wurden von mir selbst erstellt.

können folglich in jenen der Partizipation eingegliedert werden, wodurch wieder eine Dreiteilung entsteht, wobei sich hier jedoch eine Differenzierung dieser beiden Begriffe nicht als dienlich erweist.

Beschreiben Abercrombie und Longhurst ihr Modell zwar als linear, sprich Fan-Kultist-Enthusiast, scheint nach Cornel Sandvoss eine Pyramidenform<sup>33</sup> doch angebrachter.



**Abb.2: Vergleich der beiden Modelle**

Ist Abercrombies und Longhursts Konzept zwar opportun, da es aufzeigt, dass es zu differenzierende Fangruppen gibt, diese auch anders agieren und wiederum nicht jeder als Fan gilt, der sich auch als solcher definiert oder bezeichnet wird, ist es doch ein sehr theoretisches. Eine Kategorisierung eines Fans in die jeweiligen Gruppen scheint nur über seinen Mediengebrauch und seine Konnektivität möglich, da diese greifbare Werte darstellen, nicht aber über eine Spezifizierung des Fanobjekts, da es unmöglich erscheint, den jeweiligen Grad der Spezifizierung genau zu bestimmen. Nimmt man an, dass ein Fan jemand ist, der ein gewisses Filmgenre als sein Fanobjekt wählt, ist folglich jemand, der Fan eines bestimmten Films ist, ein Kultist. Geht man aber davon aus,

<sup>33</sup> Sandvoss (2005), S. 32.

dass der Fan derjenige ist, der sich als Fan von Filmen im Generellen bezeichnet, wird der Kultist derjenige sein, der sich als Fan eines bestimmten Genres bezeichnet.

Durch diese Problematik scheint es deshalb wenig sinnvoll, diese Kategorien mit den Begriffen Fan, Kultist und Enthusiast zu benennen, da sie praktisch nicht anwendbar sind. Außerdem ist es auch fraglich, ob das Phänomen Fan überhaupt kategorisierbar ist, da die Übergänge fließend figuriert sind und jeder Fan unterschiedlich agiert. Fantum kann demnach nicht stufenweise, sondern eher kreisförmig erklärt werden. Um diese Problematik näher zu veranschaulichen, werden in den folgenden Punkten die Begriffe des Fanobjekts, der emotionalen Bindung und der Partizipation näher betrachtet.

### 2.2.1 Das Fanobjekt

Da es eine Fülle an Objekten gibt, aus der sich der Fan bedienen kann, stellen sich die Fragen, was überhaupt ein Fanobjekt ist und wie dieses ausgewählt wird. Grundsätzlich kann alles, was in unserem Leben existent ist zu solch einem Objekt werden, doch scheint nach Sandvoss eine Auswahl dessen, wie auch die Aktivitäten, die Fans setzen, zu variieren. „The way in which fans relate to such texts and the performances that follow from this relationship vary between different fan cultures, and indeed from fan to fan.“<sup>34</sup> Kann aufgrund einer differenten Rezeptionsweise und der daraus entstehenden variierenden Beziehungen nicht per se von einem Fanobjekt schlechthin ausgegangen werden, da eine Objektwahl immer von Person zu Person unterschiedlich ist, sind doch einige Faktoren zwingend, damit ein Objekt zu einem solchen wird.

Ausgehend von einer positiven Grundhaltung zu einem Objekt ist es dem Fan immer extern und ein öffentliches.

„Das Fanobjekt ist dem Fan extern. Damit lässt sich das Fan-Sein abgrenzen von Freizeitaktivitäten, bei denen Menschen selbst aktiv sind. [...] Zudem ist das Fanobjekt ein öffentliches, d.h. der Zugang zum Fanobjekt ist prinzipiell unabgeschlossen.“<sup>35</sup>

Demnach ist nach Roose, Schäfer und Schmidt-Lux eine strikte Distanzierung und Trennung zwischen dem Fanobjekt und dem Fan kennzeichnend für das Fantum. Nicht nur Freizeitaktivitäten sondern auch Personen, die man privat kennt, sind als Fanobjekt deshalb ungeeignet, da sie dem Fan nicht extern sind. Diese Personen dienen eher als Vorbilder, wobei auch ein personales Fanobjekt als solches dienen kann. Wiederum können Fanobjekte trotz ihrer Unerreichbarkeit genau so bedeutsam sein wie Netzwerkpersonen.<sup>36</sup>

Aus der Fülle an externen und öffentlichen Objekten werden aber eher jene gewählt, die an hierarchisch höherer Stelle stehen. „In der Struktur sozialer Ungleichheit sind sie beliebig rekrutierbar, gehören aber übermäßig den oberen Kategorien vertikaler

---

<sup>34</sup> Ebd. S. 8.

<sup>35</sup> Roose u.a. (2010a), S.13.

<sup>36</sup> Vgl. Otte (2010), S. 75.

Ungleichheit an.“<sup>37</sup> Auch entsprechen Fanobjekte meist den Bedürfnissen des eigenen Lebensstils. Deshalb spielen Kategorien wie Geschlecht, Alter, Bildungsniveau, Wohnort und die jeweilige Ethnie eine große Rolle in der Wahl des Fanobjekts. Auch Pierre Bourdieu, französischer Soziologe, sieht im Bildungsniveau und der Herkunft einen wesentlichen Punkt in der Herausbildung des Geschmacks.

„Nicht nur jede kulturelle Praxis [...] auch die Präferenz für bestimmte Literatur, ein bestimmtes Theater, eine bestimmte Musik erweisen ihren engen Zusammenhang primär mit dem Ausbildungsgrad, sekundär mit der sozialen Herkunft.“<sup>38</sup>

Dieser Geschmack wird folglich auch die Wahl des Fanobjekts beeinflussen, wobei wiederum diese Auswahl auch als eine Abgrenzung zu Anderen fungiert. Nach Otte sollten mit dem Bildungsniveau die „Anzahl, Variationsebene und Nischenspezifität der Fanobjekte steigen und die Rezeptionsformen stärker auf formale Aspekte jenseits unmittelbar eingängiger Objektattribute gerichtet sein.“<sup>39</sup> Folglich wären, vergleicht man Ottes Aussage mit dem oben geschilderten Modell, Menschen mit einem höheren Bildungsniveau emotional in ihr Fanobjekt involvierter, als jene mit einer niedrigeren Bildung, wobei aber auch die Anzahl der Fanobjekte mit dem Bildungsniveau steigt. Daraus resultiert jedoch, dass wenn die Anzahl der Objekte steigt, eine emotionale Bindung des jeweils einzelnen sinkt, da eine Beschäftigung mit mehreren Objekten dies ausschließt. Dadurch können Menschen mit nur einem oder wenigen Fanobjekten sich voll und ganz diesem widmen, woraus eine intensivere Partizipation als wieder möglich erscheint. Demnach steigt mit dem Bildungsniveau zwar die Spezifität des Fanobjektes, nicht aber die emotionale Bindung an dieses, da auch die Anzahl der Objekte wächst.

Doch ist das Bildungsniveau nur ein Faktor in der Wahl des Fanobjektes, wenngleich es auch eine wichtige Variable darstellt. Während es immer schwieriger wird, bestimmte Objekte, die durch die Massenmedien einer weiten Verbreitung unterliegen, einer gewissen „Klasse“ zuzuweisen, bedeutet dies jedoch nicht, dass sie nicht als ein Indikator von Geschlecht, Alter, Bildungsniveau etc. fungieren können. Die Objektwahl

---

<sup>37</sup> Ebd. S. 76f.

<sup>38</sup> Bourdieu, Pierre. *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1982. S. 17f.

<sup>39</sup> Otte (2010), S. 99.

ist eher als ein individueller Ausdruck solcher Kategorien anzusehen, als ein durch die Klasse bedingtes Resultat. Folglich fungiert der Kunstkonsum, wie Pierre Bourdieu feststellt, als eine von vielen anderen Distinktionspraktiken.<sup>40</sup>

Durch die Aneignung eines an und für sich alltäglichen Objektes schreibt man diesem eine besondere emotionale Bedeutung zu, wodurch dieses mit individuellen Mitteln zu einem privaten wird. Dieser emotionalen Bedeutung geht, wie oben genannt, eine positive Grundhaltung zum Objekt voraus, wodurch ein detailliertes Wissen über dieses gesammelt, vertieft und geteilt wird. Wie Rainer Winter bemerkt, wird durch eine aktive Nutzerposition „eine gewisse Kontrolle über das Objekt der Begierde ausgeübt, die die Voraussetzung für Vergnügen und Spaß ist.“<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Bourdieu (1982), S. 405ff.

<sup>41</sup> Winter (2010), S. 161f.

### 2.2.2 Die emotionale Bindung

Wie auch die Wahl des Fanobjekts stark variiert und von individuellen Faktoren abhängig zu sein scheint, ist auch die Intensität und die Form des emotionalen Erlebens des Fantums sehr verschieden.

„Fantom kann mit unterschiedlichem Gewicht der affektiven, kognitiven und verhaltensorientierten Komponenten gelebt werden, eine mehr oder weniger elaborierte Rezeption aufweisen und eher öffentlich oder eher privat stattfinden.“<sup>42</sup>

Nach Otte macht sich die Begeisterung zum Fanobjekt und die Anteilnahme an dessen affektiv und kognitiv durch eine selektive Wahrnehmung, Zuwendung, Erinnerung und die Schaffung eines breiten Wissens über das Fanobjekt bemerkbar.

„Damit gehen Verhaltensmanifestationen einher: Ein Fan investiert Zeit in das Erleben des Fanobjektes, Wissensaneignung und diskursive Auseinandersetzungen in Interaktionskontexten. Er investiert Geld in Veranstaltungsbesuche, Devotionalien, Medien und Fanclubmitgliedschaften.“<sup>43</sup>

Diese gelebte Verehrung, wie sie Otte bezeichnet und wie dies schon bemerkt wurde, stellt einen zentralen Punkt seiner Definition des Fanbegriffes dar und manifestiert sich in einer Loyalität zum dem gewählten Fanobjekt, welchem Fans oft auf lange Zeit hinweg treu bleiben. Diese Loyalität bindet den Fan an sein Objekt, wodurch dieses eine gesteigerte Bedeutung erhält und die dabei empfundenen Emotionen verstärkt werden. Nach Roose, Schäfer und Schmidt-Lux lässt sich Fantum demnach „als rationale Alternativstrategie, bei der das Erlebnis nicht in immer Neuem gesucht wird, sondern in einer sich steigernden Konzentration auf das Gleiche“<sup>44</sup> verstehen. Diese Konzentration auf das Gleiche ist wohl der deutlichste Indikator für eine emotionale Investition bzw. Bindung eines Fans an sein Fanobjekt. Durch den wiederholten Konsum eines Objekts wird eine Abgrenzung zu einem „gewöhnlichen“ Rezipienten geschaffen. „Many of those

---

<sup>42</sup> Otte (2010), S. 76.

<sup>43</sup> Ebd. S. 75.

<sup>44</sup> Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas. „Fans und soziologische Theorie.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 31.

who label themselves as fans, when asked what defines their fandom, point to their patterns of consumption.“<sup>45</sup> Jedoch wird sicherlich eine vermehrte Wiederholung stattfinden, desto größer die emotionale Anteilnahme am Objekt erscheint.

Jedoch beinhaltet das Fan-Sein nicht immer nur positive Emotionen, wie Faszination, Bewunderung oder Hingabe, sondern oft auch negative, wie Frustration oder Feinseligkeit gegenüber dem Fanobjekt. Diese negativen Gefühle resultieren, wie Schäfer bemerkt, oft aus einer zwangsläufigen Distanz der Fanobjekte<sup>46</sup> zu den Fans. Durch die Kombination aus negativen und positiven Gefühlen wird nach Jenkins aber eine Motivation erzeugt, welche die Fans an den Medien aktiv teilnehmen lässt. Weil die Erwartungen der Fans oft nicht erfüllt werden, müssen sie mit Anderen in Kontakt treten um mit ihnen zu diskutieren, um sich zu artikulieren und so ihre Erwartungslücken zu schließen. „Because the texts continue to fascinate, fans cannot dismiss them from their attention but rather must try to find ways to salvage them for their interests.“<sup>47</sup> Dadurch wird das Fanobjekt zur Grundlage ihrer sozialen Interaktion.

Negative Emotionen, die im Alltag oft vorherrschen, sind aber auch ein Grund für das Fan-Sein an sich. Denn wie schon Hugo von Hofmannsthal angesichts des Kinos bemerkte, ist das, was die Leute darin suchen, „der Ersatz für die Träume [...] Denn solche Bilder bleibt ihnen das Leben schuldig.“<sup>48</sup> Das Fan-Sein bietet generell einen geschützten Raum, in dem man all das ausleben kann, was sonst als unmöglich erscheint. Diese Vergnügung, die dadurch entsteht, ist zweifelsohne einer der wichtigsten Motivationsfaktoren für das Verhältnis zwischen dem Fan und seinem Fanobjekt. Ungeachtet der manchmal auftretenden Frustration, die der Fan empfindet, bereitet ihm sein Fantum größtenteils Vergnügen und stellt einen Ort des Genusses dar. Fantum dient demnach als ein Zufluchtsort vom Alltag.

---

<sup>45</sup> Sandvoss (2005), S. 7.

<sup>46</sup> Vgl. Schäfer, Mike S. „Fans und Emotionen.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 117.

<sup>47</sup> Jenkins (1992a), S. 23.

<sup>48</sup> Hofmannsthal, Hugo von. „Der Ersatz für die Träume.“ Kaes, Anton (Hg.). *Kino-Debatte: Texte zum Verhältnis von Literatur und Film 1909 - 1929*. Tübingen: Niemeyer, 1978. S. 149.

„Ereignisse, wie Konzerte, Filmvorführungen, Sportwettbewerbe u.ä., attraktiv sein, weil hier Emotionen ausgelebt und ausprobiert werden können, für die in anderen Lebenskontexten möglicherweise kein Raum ist.“<sup>49</sup>

Wie Roose, Schäfer und Schmidt-Lux aber folglich feststellen, reicht dieses emotionale Erleben als Motiv für eine Fanbegeisterung alleine nicht aus.<sup>50</sup> Vergleicht man das Fan-Sein mit einem Hobby<sup>51</sup>, so kann dies auch hier beobachtet werden. Laut Oerter ist auch das Hobby ein Zufluchtsort, eine heile Welt, in die man sich zurückziehen und alle Sorgen vergessen kann. Das Hobby stellt die Flucht in eine heile Welt des Spiels dar, „also die Konstruktion eines Deutungsrahmens, der funktional für das eigene Wohlbefinden aber dysfunktional für die persönlichen Schwierigkeiten und die soziale Umwelt ist.“<sup>52</sup>

Neben dem Faktor des Erlebens und Auslebens spielen noch weitere Aspekte eine wesentliche Rolle. Zum einen kann die Beschäftigung mit dem Fanobjekt eine Aktivitätsfunktion<sup>53</sup> einnehmen, indem man sich mit einem solchen näher auseinandersetzt, was aber nicht den Hauptfaktor darstellt, sondern nur als Resultat des Fan-Seins zu sehen ist. Ein wichtiger Faktor scheint die Sozialisierungsfunktion des Fantums mit der Bildung und Eingliederung bestimmter Fangruppen und der daraus resultierenden Abgrenzung zu einer breiten Masse zu sein, wodurch die eigene Individualität unterstrichen wird. Wie Gebhardt beschreibt, ist

„die Absicht, seine Besonderheit zu inszenieren und nach außen zu demonstrieren – gegen wen auch immer, gegen die ‚Gesellschaft‘ insgesamt oder auch nur gegen konkurrierende Fans [...] wohl ein unbestreitbares Kennzeichen eines jeden Fanseins.“<sup>54</sup>

Fantum als ein aktiver Prozess geht oft mit dem Entwickeln einer sozialen Identität einher und dient daher der eigenen Identitätsdefinition. Das Fanobjekt ist ein Spiegel unse-

---

<sup>49</sup> Roose u.a. (2010b), S. 30.

<sup>50</sup> Vgl. ebd. S. 30.

<sup>51</sup> Eine genaue Abgrenzung des Hobby-Begriffs von einer Fanaktivität findet sich unter Punkt 2.2.3.

<sup>52</sup> Oerter, Rolf. *Psychologie des Spiels: ein handlungstheoretischer Ansatz*. Weinheim (u.a.): Beltz, 1999. S. 315.

<sup>53</sup> Näheres dazu findet sich unter Punkt 2.2.3.

<sup>54</sup> Gebhardt, Winfried. „Fans und Distinktion.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 184.

rer Selbst und sehr stark mit unserem Selbstgefühl verbunden und sagt demnach etwas darüber aus, wer wir sind, wer wir sein wollen und was wir denken, wer wir sind. Somit fungiert das Objekt als eine Erweiterung unseres Selbst. Daher scheint es nicht verwunderlich, dass die Spanne der Objektwahl in ein Unendliches zu reichen scheint, da sich einerseits die Fans unterscheiden und auch die Interpretation desselben Objekts auf unterschiedliche Weise geschehen kann. Doch ist es nicht das Objekt, wie Sandvoss beschreibt, dass verschiedene Lesarten in sich trägt, sondern sind es die verschiedenen Menschen, die es unterschiedlich zu lesen verstehen.

„The different meanings constructed in the reading of fan texts are thus shaped through fans' self-recognition in the text, rather than through any inherent semiotics of text itself. The text thus functions as a mirror.“<sup>55</sup>

Das Fanobjekt als Erweiterung unseres Selbst ist Teil eines Fans, doch definiert es nicht seine Identität, sondern trägt zu dieser lediglich bei. Wie auch bei einem Hobby, das dem Fantum sehr ähnlich scheint, verrät uns, wie Oerter behauptet, das Hobby „nichts darüber, was der Mensch außerhalb des Hobbys denkt und tut.“<sup>56</sup> Das Hobby oder auch das Fantum sind demnach Teile unseres Selbst und definieren es genauer, aber erklären damit nicht unser ganzes Ich.

Damit aber ein Objekt überhaupt zu einem Fanobjekt werden kann, muss sich der Fan mit diesem identifizieren. Um dies zu ermöglichen, werden oft Parallelen vom Objekt zu einem Selbst gezogen. Wie schon erwähnt, ist das Fantum gekennzeichnet durch eine strikte Trennung zwischen Fan und Objekt. Das Fanobjekt ist dem Fan immer extern, doch hegen Fans eine intensive emotionale Bindung zu ihrem Objekt, wodurch das eigentlich externe Objekt zu einem internen wird. Aus diesem Grund sehen psychoanalytische Ansätze des Fantums eine intensive emotionale Bindung des Fans an sein Ob-

---

<sup>55</sup> Sandvoss (2005), S. 108.

<sup>56</sup> Oerter (1999), S. 315.

jekt durch Prozesse wie Projektion<sup>57</sup> und Introjektion<sup>58</sup> gegeben, oder betrachten das Fanobjekt als Übergangsobjekt.

Projektion und Introjektion sind demnach Prozesse, mit welchen der Fan mit seinem Objekt agiert. Wie Sandvoss bemerkt, resultiert die Projektion aus dem Faktum heraus, dass das Fanobjekt nicht wie wir, sondern wie unsere Vorstellung von uns ist. „Our fascination with the object of fandom does not arise out of the fact that, objectively, it is like us, but instead based on the projection of our own image.“<sup>59</sup>

Übergangsobjekte sind Objekte, die „den Übergang des Kindes aus einer Phase der engsten Verbundenheit mit der Mutter in eine andere, in der es mit der Mutter als ein Phänomen außerhalb seines Selbst in Beziehung steht“<sup>60</sup> repräsentieren. Nach D.W. Winnicott gehören sie in den Bereich der Illusion und verlieren im Laufe der Zeit an Wert, „besonders wenn sich kulturelle Interessen entwickeln.“<sup>61</sup> Das Übergangsobjekt erleichtert somit eine Loslösung von einem Objekt zu einem anderen. Das Fanobjekt wird nach Hills aber zu einem Übergangsobjekt um die Spannungen zwischen den eigenen Inneren und der Außenwelt zu verarbeiten. „It means that while maintaining awareness fans are able to play with (and across) the boundaries between ‚fantasy‘ and ‚reality‘“<sup>62</sup> Auch Winnicott bemerkt in der Ausübung der Religion, der künstlerischen Betätigung oder der Kunstbetrachtung eine „Aufhebung der eindeutigen und untrüglichen Unterscheidung zwischen Realität und Phantasie [...], deren der Mensch bedarf.“<sup>63</sup> Ebenso kann das Hobby bei Erwachsenen solch eine Funktion einnehmen und „typische

---

<sup>57</sup> Die Projektion ist schon ein von Sigmund Freud verwendeter Begriff, der einen inneren Abwehrmechanismus beschreibt. Meyers Kleines Lexikon der Psychologie beschreibt die Projektion als „das Hinausverlegen von Empfindungen, Gefühlen, Wünschen, Interessen oder Erwartungen in die Außenwelt“ (*Meyers kleines Lexikon Psychologie*. Mannheim/Wien: Bibliogr. Inst. [Meyers kleine Lexika]. 1986.). Durch sie werden die eigenen Gefühle und Wünsche anderen Dingen oder Personen zugeschrieben und eigene Anomalien erscheinen dadurch als normal.

<sup>58</sup> Die Introjektion bildet einen Gegensatz zur Projektion und ist ein Grundvorgang der Identifizierung. Damit wird die „Übernahme fremder Anschauungen und Verhaltensweisen in die eigene Persönlichkeit“ (*Meyers kleines Lexikon Psychologie*. Mannheim/Wien: Bibliogr. Inst. [Meyers kleine Lexika]. 1986.) bezeichnet.

<sup>59</sup> Sandvoss (2005), S. 104.

<sup>60</sup> Winnicott, Donald W. *Vom Spiel zur Kreativität*. Stuttgart: Klett-Cotta, 1989. S. 25.

<sup>61</sup> Ebd. S. 25.

<sup>62</sup> Hills (2002), S. 106.

<sup>63</sup> Winnicott, Donald W. *Die menschliche Natur*. Stuttgart: Klett-Cotta, 1994. S. 159.

Merkmale des Spiels wie Selbstzweck, Wiederholung und Veränderung des Realitätsbezuges“<sup>64</sup> aufweisen.

Doch sieht Hills im Konzept des Übergangsobjektes von Winnicott ein Problem, beschreibt es doch den Übergang zwischen der Mutter zu einem anderen Objekt. Jedoch wird der Übergang zwischen diesem und einem allgemeineren, gemeinsameren bzw. gesellschaftlichen Objekt nicht geklärt. So wird zwar die Mutter durch einen Teddybären ersetzt, aber die Frage wie dieser Teddybär zum Lesen eines bestimmten Buches wird, wird außer Acht gelassen.

Die Einführung eines sekundären Übergangsobjektes<sup>65</sup> soll nach Hills aber diese Lücke schließen, da dieses Objekt, kann es zwar nicht besessen werden, da es nicht dinglich ist, den dritten Raum, der ein Schnittpunkt zwischen dem Inneren und dem Äußeren des eigenen Selbst ist, füllt. Das sekundäre Übergangsobjekt muss als „communal/intersubjective fact or experience“<sup>66</sup> gesehen werden und kann auf zwei unterschiedliche Weisen entstehen. Einerseits wird ein ursprüngliches Übergangsobjekt, dass seine Signifikanz für das Individuum nicht verloren hat, zu einem sekundären Übergangsobjekt umfunktioniert und dient nun der intersubjektiven kulturellen Erfahrung. Dieser Kampf zwischen intersubjektiver kultureller Erfahrung und persönlicher Signifikanz erklärt damit die des Fans „seemingly irrational claims of ‚ownership‘ over texts and icons.“<sup>67</sup> Das Übergangsobjekt wird also behalten und in ein sekundäres Übergangsobjekt transformiert. Andererseits wird das sekundäre Übergangsobjekt vom Fan verwendet, um den dritten Raum zu füllen und damit eine symbolische Projektion des Selbst zu konstruieren. In diesem Fall tritt das sekundäre Übergangsobjekt in ein „cultural repertoire which ‚holds‘ the interest of the fan“<sup>68</sup> ein.

Auch spielt die Selbstreflexion, d.h. das Selbstbild, was wir im Fanobjekt zu sehen glauben, im Fantum, eine signifikante Rolle. Nimmt man an, dass das Fantum eine Art von Selbstreflexion darstellt, so lässt sich, wie Sandvoss feststellt, bemerken, dass das Fanobjekt verschiedenen Transformationen während eines Lebens unterworfen ist,

---

<sup>64</sup> Oerter (1999), S. 315.

<sup>65</sup> Von Hills als „secondary transitional object“ bezeichnet.

<sup>66</sup> Hills (2002), S. 109.

<sup>67</sup> Ebd. S. 109.

<sup>68</sup> Ebd. S. 109.

da man nicht annehmen kann, dass das Fanobjekt alle subjektiven Haltungen und Meinungen des Fans widerspiegelt.

„As the fan object becomes fans' focal point of identity-sustaining self-narratives, fans are prepared to adjust to changing external characteristics of their object of fandom, even when they are understood to be in opposition to the fan's world view and self-image.“<sup>69</sup>

Folglich kann die Selbstreflexion im Fantum als eine narzisstische angesehen werden, die zwar nicht zwischen dem Fan und seiner Umwelt, sondern zwischen dem Fan und seinem Fanobjekt besteht.

„The perception of the external object as part of the self is in turn based on the recognition, consciously or unconsciously, of aspects of the self in the external object. Any extension of the self is thus based on the processes of self-reflection, which in both sociology and psychology have been summarized under the heading of narcissism.“<sup>70</sup>

Die Parallelen, welche die Fans zwischen sich und ihrem Objekt ziehen, sind nicht objektiv nachvollziehbar, sondern beziehen sich auf die spezielle Rezeption und deren individuellen Auslegung des jeweils Einzelnen. Dadurch werden die normalen kulturellen Werte und die eigene Identität verlassen und als authentischer empfunden. „And it is this sense of narcissism – not navel-gazing but instead complacently calling a day on the analysis of how the self is formed inside culture.“<sup>71</sup>

---

<sup>69</sup> Sandvoss (2005), S. 113.

<sup>70</sup> Ebd. S. 97.

<sup>71</sup> Hills (2002), S. 73.

### 2.2.3 Die Partizipation

Fans sind wie schon bemerkt keine gewöhnlichen Zuschauer. Sie wählen ihr Fanobjekt bewusst oder unbewusst aus und sind durch eine mehr oder weniger starke emotionale Bindung zu ihrem Fanobjekt gekennzeichnet. Aus dieser besonderen Form der Rezeption resultiert, dass das Fan-Sein sich nicht nur in einem bloßen Konsumieren manifestiert und es dabei bleibt, sondern auch Handlungen, wie auch immer diese geartet sind, gesetzt werden. Auch Roose, Schäfer und Schmidt-Lux bemerken diese Tatsache, denn Fan-Sein ist mit Handlungen zwingend verbunden.<sup>72</sup> Sie sind aktive Teilnehmer in einer bestimmten Kultur, die durch ihre gesteigerte Anteilnahme am Fanobjekt Vergnügen empfinden können und mehr daraus ziehen, als bloße Unterhaltung und Zeitvertreib.

Wie Cinda Gillilan aufzeigt, unterscheiden Fans genau zwischen ihren Handlungen und Beziehungen als Fan und ihren normalen, nicht fanbezogenen Aktivitäten und investieren in beide Zustände Zeit, Anstrengungen und Tätigkeiten.<sup>73</sup> Dadurch stellt sich die Frage, was eine Fanaktivität von einem Hobby unterscheidet, ist doch ein Hobby auch eine Freizeitaktivität, in die man Zeit, Geld und auch Mühen stecken kann und will.

Oft werden die Begriffe Fan und Hobby bedeutungsgleich verwendet, was aus den ähnlichen Merkmalen der beiden Begriffe resultiert. Auch dient das Hobby, wie das Fan-Sein, der Befriedigung und dem Ausgleich vom alltäglichen Leben und kann zu einer psychischen Ausgeglichenheit führen. Der Fremdwörterduden definiert demnach das Hobby als eine „Beschäftigung, der man aus Freude an der Sache (u. zum Ausgleich für die Berufs- od. Tagesarbeit) in seiner Freizeit nachgeht.“<sup>74</sup> Der Begriff des Hobbies wird folglich oft in Zusammenhang mit einer freiwilligen Freizeitbeschäftigung gesehen. Wie auch Steven Gelber bemerkt, sind Hobbies zwar Arbeit, aber stellen keinen Vergleich zu einer Anstellung dar. „More than any other form of recreational activity, hobbies challenge the easy bifurcation of life’s activities into work and leisure.“<sup>75</sup>

---

<sup>72</sup> Vgl. Roose u.a. (2010a), S. 13.

<sup>73</sup> Vgl. Gillilan (1998), S. 186.

<sup>74</sup> Duden: *Das Fremdwörterbuch*. 8. Aufl. Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich, 2005.

<sup>75</sup> Gelber, Steven M. *Hobbies: Leisure and the Culture of Work in America*. New York: Columbia University Press, 1999. S. 23.

Regelmäßig wird das Hobby auch in Anlehnung zu den Begriffen wie Leidenschaft, Liebhaberei oder Passion gesehen, was aber auch dem Fan zugeschrieben werden kann. Der einzige Unterschied in den beiden Begriffen lässt sich daher darin erkennen, dass der Fan bzw. das Fan-Sein einen emotionalen Zustand beschreibt, wogegen das Hobby eine reine Tätigkeit oder Handlung zum Ausdruck bringt.

Dadurch stellt sich die Frage, ob die Tätigkeit eines Fans mit einem Hobby gleichzusetzen ist oder nicht, wobei dies nur mithilfe einer genauen Bestimmung des Fanobjekts möglich erscheint. Geht es lediglich um die Tätigkeit an sich, würde es sich um ein Hobby handeln. Führt jedoch das Interesse über diese reine Tätigkeit hinaus, kann man von einer Fanaktivität sprechen. So geht einem Hobby eine Tätigkeit voran, was erst in späterer Folge zu einer intensiveren und detaillierteren Betrachtung führt, bei einem Fan steht aber anfänglich die intensive Betrachtung des Objekts und führt erst dadurch zu einer Tätigkeit. Demnach hat beispielsweise jemand ein Hobby, wenn dieser regelmäßig zu seinem Vergnügen kocht, ist aber Fan vom Kochen, wenn er sich Literatur dazu kauft und diese liest, Kochkurse besucht und auch mit anderen darüber spricht. Folglich ist der Begriff des Hobbies enger zu verstehen, als jener des Fans, da die Aktivitäten, die jener setzt, weitreichender sind, als die des Hobbyisten. Dadurch kann aber auch ein Hobby zu einem Fan-Sein transformiert werden, et vice versa.

Dem Fan hingegen werden laut John Fiske<sup>76</sup> und in weiterer Folge auch Sandvoss<sup>77</sup> zwei unterschiedliche Arten von Produktion zugeschrieben. Einerseits wird der Fan semiotisch, andererseits enunziativ produktiv, da er auch sozial interagiert. Zwar sind alle Fans semiotisch produktiv, es sind jedoch weniger, die enunziativ produktiv werden. In der Kommunikation mit Anderen zeigt sich das Fantum nach außen hin am deutlichsten und diese ist somit eine der grundlegendsten Aktivitäten des Fans. Es muss hierzu nur Zeit und keine weitere Investition getätigt, oder spezielles Wissen, das über das Fantum hinausgeht, erworben werden. Dem Fan ist es sogar ein regelrechtes Bedürfnis, sich anderen mitzuteilen.

---

<sup>76</sup> Fiske unterscheidet allerdings insgesamt drei Arten von Fanproduktionen, nämlich die „semiotic“, „enunciative“ und „textual productivity.“ Vgl. dazu Fiske, John. „The Cultural Economy of Fandom.“ Lewis, Lisa A. (Hg.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London (u.a.): Routledge, 1992. S. 37ff.

<sup>77</sup> Vgl. Sandvoss (2005), S. 28ff.

Wie Nancy K. Baym in ihrem Artikel *Talking About Soaps: Communicative Practices in a Computer-Mediated Fan Culture* aufzeigt, lieben es Soap-Fans miteinander über ihr Fanobjekt zu sprechen. Das Miteinander zu interagieren erweist sich als einer der wichtigsten Aspekte dieses Genres und erscheint oft wichtiger als der eigentliche Konsum der Serie. „There is no question that talking about soaps is an integral part of becoming and being a soap fan.“<sup>78</sup> Geht es hier zwar speziell um Soap-Fans, die wahrscheinlich eine der kommunikativsten Fangruppen zu sein scheinen, was auf der Tatsache beruhen kann, dass ihr Fanobjekt in regelmäßigen Folgen ausgestrahlt wird und dadurch immer etwas Neues bietet, worüber sich diskutieren lässt, kann die Kommunikation zwischen den Fans auch in anderen Fan-Gruppen als eine der wichtigsten Partizipationsmöglichkeiten an einem Fanobjekt gesehen werden, wenngleich es auch als eine der einfachsten Formen erscheint. Auch gibt es bei der Kommunikation zwischen und von Fans Unterschiede, mit wem und womit sie diskutieren, wie auch Jenkins bemerkt.

„Not every media consumer interacts within a virtual community yet; some simply discuss what they see with their friends, family members, and workmates. But few watch television in total silence and isolation.“<sup>79</sup>

Doch wird in der Regel der Fan bemüht sein, sein oder ihr Fantum nach außen zu tragen und in irgendeiner Form versuchen am Fanobjekt zu partizipieren. Auch die Unterstützung des Fanobjektes kann ein wichtiger Teil im Fantum darstellen. Roose und Schäfer haben festgestellt, dass es für eine Unterstützung wichtig ist, Gemeinschaften zu bilden, woraus eine gut organisierte Infrastruktur innerhalb eines Fantums entsteht. Diese Gemeinschaft wird von vielen Fans als ein wesentlicher Teil des Fantums angesehen.

„Der Vergemeinschaftung unter Fans und der dafür notwendigen Infrastruktur kommt daher eine wesentliche Bedeutung zu, und sie trägt indirekt auch zur Unterstützung des Fanobjekts bei.“<sup>80</sup>

---

<sup>78</sup> Baym (1998), S. 112.

<sup>79</sup> Jenkins, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York, NY (u.a.): New York Univ. Press, 2006. S. 26.

<sup>80</sup> Roose, Jochen/Schäfer, Mike S. „Fans und Partizipation“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 376.

Doch ist zu beobachten, dass mit der Anzahl der Fans in einer Gemeinschaft der Organisationsrahmen wächst. Demzufolge kommen Fanobjekte mit wenigen Anhängern meist auch ohne eine Infrastruktur zurecht. Um eine Kommunikation zwischen den Fans und dadurch auch eine Unterstützung des Fanobjektes zu ermöglichen, benutzen Fans die unterschiedlichsten Medien.

„Fan-Sein erschöpft sich nicht in intensiver Mediennutzung, um damit den Fanobjekten nah zu sein – aber die Mediennutzung der Fans ist intensiv, und umfasst die gesamte Bandbreite der verfügbaren Medien.“<sup>81</sup>

Dabei legen Fans, laut Dieter Ohr, größten Wert auf Aktualität und auf die Möglichkeit zu partizipieren. Dies ist auch einer der grundlegendsten Unterschiede zwischen Fans und gewöhnlichen Rezipienten. Auch wählen Fans genau diejenigen Medien aus, die genau auf sie zutreffen und ihren Anforderungen entsprechen.

Die wohl sichtbarsten und deshalb auch meist untersuchten Fangruppen sind wohl jene, die Medien wie Computer oder Internet nutzen. Die Anzahl der Fan-Foren im Internet wächst stetig. Dies resultiert nicht nur aus dem Umstand heraus, dass mehr Menschen Zugang zum Internet besitzen, sondern auch dadurch, dass eine Kommunikation zwischen den Fans und eine Distribution von Fanprodukten durch das Internet erheblich erleichtert und beschleunigt wird. Auch wird durch die Möglichkeit der Partizipation am Fanobjekt durch das Internet ein Raum geschaffen, in dem gewisse gesellschaftliche Attribute wie Ethnie, Geschlecht oder Klasse verschwinden und ohne Belang sind, da man sich hinter seinem Avatar verstecken kann. Ohne diese Einteilung einer Person in gewisse Kategorien wird eine vorurteilsfreier Meinungs-austausch gewährleistet, was auch Andrea MacDonald bemerkt.

„Computer networking changes the workings of fandom and fan expression, the difference in communication networks reconfiguring fan authority and hierarchies and deaccenting gender and sexual orientation.“<sup>82</sup>

---

<sup>81</sup> Ohr, Dieter. „Fans und Medien.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 358.

<sup>82</sup> MacDonald (1998), S. 149.

Ein weiterer Faktor, der die Kommunikation innerhalb von Foren u.a. beeinflusst, ist die so genannte „Netiquette“. Sie gilt als die „guten Manieren“, der Knigge der Internetkommunikation, wobei beispielsweise vor Spoilern gewarnt werden muss.

Aber nicht nur die Kommunikation und die Unterstützung kann eine Partizipation des Fans an seinem oder ihrem Fanobjekt sein, auch die Produktion von Fan Fiction bzw. Slash, Fan-Filmen, Fanzines<sup>83</sup> etc. stellt eine aktive Beteiligung am Fanobjekt dar, wenngleich die wenigsten Fans diese Aktivität verfolgen. Durch das Internet werden diese Produkte immer häufiger bzw. sichtbarer, da eine Distribution leichter erfolgt und daher von mehreren Fans konsumiert werden kann, was die Anzahl der Produkte wiederum erhöht.

„To create is much more fun and meaningful if you can share what you can create with others and the Web, built for collaboration within the scientific community, provides an infrastructure for sharing the things average Americans are making in their rec rooms.“<sup>84</sup>

Wie Jenkins weiter bemerkt, führt dieser rege Austausch an Fanproduktionen zu einer allgemeinen Verbesserung der Produkte, da sie ständigen Feedback ausgeliefert sind und die Produzenten auch von anderen lernen können. Grundlegend wird die Fanproduktion daher geformt durch „the social norms, aesthetic conventions, interpretive protocols, technological resources and technical competence of the larger fan community.“<sup>85</sup>

Vom Fanobjekt ausgehend konstruieren die Fans ein Produkt, welches ihren eigenen Interessen entspricht und ihre eigenen Freuden widerspiegelt. Dadurch schaffen sie immer wieder neue Produkte, die zu Fanobjekten werden können. „Semiotically and enunciatively active fans negotiate and appropriate their object of fandom, whereas textually productive fans create (new) objects of fandom.“<sup>86</sup> Folgt man Abercrombie und Longhursts Modell des Fans wäre demnach das neu kreierte Fanobjekt das eines Enthu-

---

<sup>83</sup> Die Partizipation von Fans und ihre daraus resultierenden Produkte werden in den folgenden Abschnitten einer näheren Betrachtung unterzogen.

<sup>84</sup> Jenkins (2006), S. 136.

<sup>85</sup> Jenkins (1992b), S. 214.

<sup>86</sup> Sandvoss (2005), S. 30.

siasten. Folglich sind jene, die diese Fanobjekte schaffen, die „wahren“ Fans, welche die stärkste emotionale Bindung zu ihrem Fanobjekt aufweisen und dieses genau spezifiziert haben.

### 3. Die Betrachtung des Fantums als Masse und deren Kennzeichen

#### 3.1 Fanmassen

Das Fan-Sein bietet, wie schon erwähnt, einen Raum in dem vorherrschende Attribute und Kategorien von Menschen einer anderen Bedeutung zugeführt bzw. aufgehoben werden, und dies bedeutet folglich einen Verzicht auf den bereits existierenden sozialen Status. Deshalb kann auch eine Akzeptanz und Anerkennung in dieser Fangemeinschaft nur aus dem Faktum heraus resultieren, was man zu dieser alternativen Gesellschaft beitragen kann, und weniger daraus, wer man eigentlich ist.

Damit entspricht der Fan genau jener Forderung des französischen Philosophen Pierre Lévy's, die er in seinem Werk *Die kollektive Intelligenz: für eine Anthropologie des Cyberspace* beschreibt. Denn:

„Das neue Proletariat kann sich nur dann emanzipieren, wenn es sich zusammenschließt, wenn es das Denken in Gruppierungen beiseite läßt und sich mit jenen verbündet, deren Arbeit eine gewisse Ähnlichkeit zur eigenen aufweist (was wiederum bei fast allen der Fall ist.)“<sup>87</sup>

Dazu muss das Proletariat sich seiner selbst bewusst werden um sich somit als Klasse abzuschaffen. „Es wird die generelle Vergesellschaftung von Erziehung, Ausbildung und Produktion menschlicher Fähigkeiten einführen“<sup>88</sup> und somit eine kollektive Intelligenz<sup>89</sup> bilden.

Auch Elias Canetti erkennt in seinem Buch *Masse und Macht*, dass das Gefühl von Gleichheit der Menschen innerhalb einer Masse ein besonderes Kennzeichen dieser ist. Canetti, der sich zwar nicht mit Fans beschäftigt, sondern unterschiedliche Massen und ihre Kennzeichen beschreibt, erscheint für eine Betrachtung des Fantums dennoch

---

<sup>87</sup> Lévy, Pierre. *Die kollektive Intelligenz: für eine Anthropologie des Cyberspace*. Mannheim: Bollmann, 1997. S. 50.

<sup>88</sup> Ebd. S. 50.

<sup>89</sup> Fans und ihre kollektive Intelligenz werden in diesem Abschnitt noch genauer beschrieben.

nützlich, da es sich bei Fans meist um mehr oder weniger große Massen handelt. Durch Canettis Betrachtung der Masse und der daraus gezogenen Parallelen zu den Fans, soll ein besseres Verständnis dieses Phänomens gewonnen werden. Doch soll hier der Begriff der Masse nicht als ein negativer, weil passiver, Zustand verstanden werden, Fans sind vielmehr als Masse bzw. Fanmassen hier als Kollektive und Gemeinschaften, wie auch folglich als „interpretative communities“<sup>90</sup> zu betrachten. Auch sind Fanmassen hier nicht im Sinne von Abercrombie und Longhursts Begriff eines Massenpublikums zu verstehen, die ein „mass audience“ über das konsumierte Medium definieren, wobei sie neben dem Massenpublikum noch ein „simple audience“ und ein „diffused audience“<sup>91</sup> zu erkennen wissen. Fans sind zwar auch Teil eines Massenpublikums, doch kann und ist eine Fanrezeption nie auf die Konsumierung eines Massenmediums beschränkt und demnach kann ein Fan ein Teil aller drei von Abercrombie und Longhurst unterschiedenen Publikumsformen sein.

Egal aber, wie sich Fans als Masse konstituieren, weisen sie gewisse Eigenschaften auf, wobei die wichtigste die der Gleichheit innerhalb dieser Masse ist. Canetti benennt den Vorgang, der den Zustand der Gleichheit erzeugt, als Entladung.

„Vorher besteht die Masse eigentlich nicht, die Entladung macht sie erst wirklich aus. Sie ist der Augenblick, in dem alle, die zu ihr gehören, ihre Verschiedenheiten loswerden und sich als gleiche fühlen.“<sup>92</sup>

In dem Zustand der Entladung sind die Unterschiede des Ranges, Standes und des Besitzes aufgehoben, was auch innerhalb eines Fantums als gegeben gilt. Doch ist zu beachten, dass zwar innerhalb dieser Masse alle Menschen gleich scheinen, sie aber nicht für immer und vor allem außerhalb dieser Masse ihre Unterschiede aufgeben haben. Dieser Umstand lässt sich auch mit Michel Foucaults Aussage bezüglich Wahrheit und Macht bestätigen, denn „jede Gesellschaft hat ihre eigene Ordnung der Wahrheit, ihr ‚allgemeine Politik‘ der Wahrheit: d.h. sie akzeptiert bestimmte Diskurse, die sie als

---

<sup>90</sup> Eine genaue Betrachtung der Fans als interpretative Gemeinschaft befindet sich unter Punkt 3.2.

<sup>91</sup> Vgl. Abercrombie u.a. (1998), S. 57ff.

<sup>92</sup> Canetti, Elias. *Masse und Macht*. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl., 2001. S. 16.

wahre Diskurse funktionieren läßt.“<sup>93</sup> Fans, die aufgrund ihres gemeinsamen Fanobjekts eine mehr oder weniger große Gesellschaft bzw. Masse bilden, sind innerhalb dieser anderen Regeln unterworfen, doch sobald sie diese Gemeinschaft verlassen, wieder jene Menschen, die sie vor dem Eintritt in das jeweilige Fantum waren. Demnach ist die Aufhebung der gesellschaftlichen Kategorien nur innerhalb eines Fantums relevant, im alltäglichen Leben bleiben sie aber aufrecht.

Fans sind folglich nicht nur aufgrund ihrer Anzahl als Masse erkennbar, weisen sie neben der Gleichheit innerhalb dieser auch andere Eigenschaften auf, die sie als Masse identifizieren. Canetti erkennt bei einer Masse vier Eigenschaften.<sup>94</sup>

- 1) Die Gleichheit innerhalb der Masse
- 2) Das Bedürfnis nach Dichte
- 3) Die Masse benötigt eine Richtung
- 4) Das Wachstum der Masse

Neben der eben genannten Gleichheit, um dieser man primär zur Masse wird, ist der Masse immer ein Bedürfnis nach Dichte gemein, welche im Augenblick der Entladung am größten ist. Diese Dichte kann nie zu groß sein. „Es soll nichts dazwischenstehen, es soll nichts zwischen sie fallen, es soll möglichst alles sie selber sein.“<sup>95</sup> Genauso setzt der Fan innerhalb des Fantums seine Prioritäten genau auf dieses und die Außenwelt scheint für die Momente, die er innerhalb der Masse verbringt, unbeachtet.

Eine weitere Eigenschaft ist nach Canetti die Richtung, die die Masse einschlägt, die sie benötigt und das Gefühl von Gleichheit stärkt. „Sie [die Masse] ist in Bewegung und bewegt sich auf etwas zu.“<sup>96</sup> Ausgangspunkt und folglich richtunggebend im Fantum ist das Fanobjekt. Diese gemeinsame Basis führt die Fans durch verschiedene Aktivitäten zu ihrem Ziel, nämlich zu einem Ausgleich vom Alltag und dadurch zu einer emotionalen Ausgeglichenheit und Befriedigung. Würden alle Fans dieses Ziel auf Dauer

---

<sup>93</sup> Foucault, Michel. *Dispositive der Macht: über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin: Merve, 1978. S. 51.

<sup>94</sup> Canetti (2001), S. 30ff.

<sup>95</sup> Ebd. S. 30.

<sup>96</sup> Ebd. S. 30.

erreichen, würde dies zum Zerfall des Fantums führen. Denn nur, folgt man Lévy, eine kollektive Kraft kann ein Kollektiv aufrecht erhalten.<sup>97</sup>

Dieser Zustand des Zerfalls wäre dann erreicht, wenn es keine Aktivitäten mehr geben würde, die der Fan setzen kann. Da die meisten Fanobjekte aber ständiger Erneuerung bzw. Ausweitung unterworfen sind, sind immer wieder neue Themen gegeben, aus denen Fans Befriedigung erfahren können. Beispielsweise spielt ein Fußballclub nicht nur ein Spiel, sondern mehrere pro Saison, oder besteht eine Fernsehserie aus mehreren Folgen, über die sich diskutieren lässt. Auch sind Fans eines gewissen Filmes schwerer zu finden, als die eines gewissen Genres oder eines Sequels. In diesem Umstand kann auch begründet sein, dass mit dem Absetzen einer Fernsehserie mit der Zeit die Fangemeinschaft kleiner zu werden scheint. Ein spezieller Fall sind hingegen Batman-Fans, die einerseits Fan der Figur an sich sein können und somit aus einem unendlich erscheinenden Batman-Kosmos immer wieder frei wählen können und dadurch immer wieder neue Zugänge finden, und andererseits Fans einer bestimmten Darstellung des Batman sein, wobei diese auch immer wieder erneuert wird. Aufgrund dieses Erfolges und der Masse an Fans im Batman-Universum, besteht kaum die Chance, dass ein Fan nichts mehr Neues findet, um seine oder ihre emotionale Befriedigung zu gewährleisten. Denn ist das Fanobjekt in seiner möglichen Partizipation erschöpft, wird es als solches zu existieren aufhören.

Auch kann eben ein weiteres von Canetti beschriebenes Merkmal der Masse diesen „Tod“ eines Fanobjektes verhindern. Denn die Masse ist immer gewillt zu wachsen und diesem „Wachstum sind von Natur aus keine Grenzen gesetzt.“<sup>98</sup> Durch das Wachstum der Fanmasse können neue Partizipationsmöglichkeiten entstehen, aber auch ein Austausch der Personen, die dieser Masse beiwohnen, zu einem Überleben des Fanobjektes führen. Folglich ist ein Fanobjekt, dem eine größere Masse von Fans sich als zugehörig erweist, eher dazu imstande noch mehr Menschen in diese Masse zu integrieren, als eine mit einer geringen Anzahl an Beteiligten, da mit der Anzahl der Menschen auch die Bekanntheit des Objektes steigt.

---

<sup>97</sup> Vgl. Lévy (1997), S. 42.

<sup>98</sup> Canetti (2001), S. 30.

Demzufolge könnten Fans nach Canetti als eine offene Masse identifiziert werden, da ein Fantum größtmäßig nicht begrenzbar scheint und bestehen bleibt, solange es wächst. Die Fanmasse als offene Masse zerfällt, „sobald sie zu wachsen aufhört.“<sup>99</sup> Konträr zu dieser offenen Masse steht die geschlossene Masse, die eine Begrenzung aufweist. „Die Zugänge zum Raum sind gezählt, man kann nicht auf jede Weise hineingelangen.“<sup>100</sup> Jedoch wird bei einer genaueren Betrachtung der Fanmassen deutlich, dass es sich hierbei auch um eine geschlossene Masse handeln kann. Die geschlossene Masse steht am Anfang jedes Fantums und wird zu einer offenen Masse, wenn das Fanobjekt ausgeschöpft ist und die Mitglieder des Fantums in ihrem Fanobjekt keine Befriedigung mehr finden. Diese geschlossene Masse muss sich öffnen um weiter zu existieren, wobei sie einige der Mitglieder verlieren wird. Einige Massen sterben, einige öffnen sich. Nur eine kleine Gruppe, die Canetti Massenkristall nennt, bleibt konstant. Diese können auch als die „wahren“ Fans bezeichnet werden. Das gemeinsame Ziel, das die Masse aufrecht erhält, wird dadurch geändert. Diesen Vorgang, also den Übergang von einer geschlossenen zu einer offenen Masse, bezeichnet Canetti als Ausbruch.<sup>101</sup>

Die Geschlossenheit der Fans wird auch von anderen Autoren als ein Kennzeichen des Fantums gesehen, was auch von Roose, Schäfer und Schmidt-Lux bemerken. „Ein Aspekt von Fan-Gemeinschaft, der in der Literatur wiederholt beschrieben wurde, ist ihre Abgrenzung nach außen.“<sup>102</sup> Und auch John Fiske bemerkt diesen Umstand, denn „the boundaries between the community of fans and the rest of the world are just as strongly marked and patrolled.“<sup>103</sup>

In sich begründet ist dem Fantum somit die geschlossene Masse, die nur zu einer offenen wird, wenn sie zu zerfallen droht, wobei diese offene Masse nicht auf Dauer angelegt ist und so schnell zerfällt, wie sie entstanden ist. Diese offene Masse ist im eigentlichen Sinne dann kein Fantum mehr, sondern eher ein Massenphänomen, ein Hype, der keiner der eigentlichen Regeln und Eigenschaften des Fantums mehr entspricht. Denn diesem Massenphänomen liegen keine Regeln mehr zugrunde, was einen Fan

---

<sup>99</sup> Ebd. S. 15.

<sup>100</sup> Ebd. S. 15.

<sup>101</sup> Vgl. ebd. S. 21f.

<sup>102</sup> Roose u.a. (2010b), S. 37.

<sup>103</sup> Fiske (1992), S. 34f.

ausmacht, sondern lassen jeden an diesem partizipieren. Einer geschlossenen Masse hingegen liegt ein besonderer Aufnahmeakt zugrunde, was auch Fiske bemerkt. „Fans may argue about what characteristics allow someone to cross it and become a true fan, but they are clearly agreed on the existence of the line.“<sup>104</sup>

Betrachtet man die Fanmasse also als eine geschlossene, so kann diese auch als zweifach geschlossene auftreten. Wie Jenkins beschreibt, bilden manche Fans so genannte „Brain Trusts“<sup>105</sup>, geheime Gesellschaften oder Privatsclubs, die ihre Mitglieder aufgrund ihrer Fähigkeiten und Aktivitäten auswählen. Im Internet agieren diese durch passwort-geschützte Webseiten. Die Masse als Ring, wie Canetti diese doppelt geschlossenen Gesellschaften nennt, wird nach ihm mit einer Arena am besten beschrieben. In eben dieser geht es um das innere Geschehen, die Außenwelt bleibt für den Augenblick des Aufenthaltes in der Arena unbeachtet. „Sie werden sich alle sehr ähnlich, sie benehmen sich ähnlich. Er bemerkt an ihnen nur, was ihn jetzt selber erfüllt. Ihre sichtbare Erregung steigert die seine.“<sup>106</sup> Ein Brain Trust ist in sich auch doppelt geschlossen, da erstens die oben genannten Aufnahme-rituale gelten, sprich einen „Eintritt“ zu bezahlen ist, um in dieses begrenzte Feld der Arena einzutreten. Zweitens schließt sich der Brain Trust gegenüber der Außenwelt ab. In der Zeit, indem ein Fan sein Fantum innerhalb des Trusts auslebt, scheint alles andere unwichtig zu werden, lediglich sein oder ihr Verhalten innerhalb dessen zählt und wird auch von anderen wahrgenommen. Durch die Interaktion mit anderen Fans steigt die emotionale Befriedigung, die mit dem Fanobjekt erreicht werden will. Ein Brain Trust stellt demnach, wie auch eine Arena, eine Masse als Ring klar dar.

Ist Fantum nun eindeutig als eine besondere Masse identifiziert worden, weist diese Masse einige Merkmale auf, die für das Agieren innerhalb dieser sehr prägend sind, nämlich die Hierarchien innerhalb eines Fantums und die durch das Fantum erzeugte kollektive Intelligenz.

---

<sup>104</sup> Ebd. S. 35.

<sup>105</sup> Vgl. Jenkins (2006), S. 38ff.

<sup>106</sup> Canetti (2001), S.29.

### 3.1.1 Die kollektive Intelligenz der Fans

Pierre Lévy definiert die kollektive Intelligenz als „eine Intelligenz, die überall verteilt ist, sich ununterbrochen ihren Wert erschafft, in Echtzeit koordiniert wird und Kompetenzen effektiv mobilisieren kann.“<sup>107</sup> Diese Intelligenz ist zwar überall verteilt, bleibt aber oft ungenützt. Grundgedanke dieser kollektiven Intelligenz ist, dass jeder etwas zu ihr beitragen kann, wenn dieser es will, denn „niemand weiß alles, jeder weiß etwas.“<sup>108</sup> Eine Koordination der Intelligenzen erfordert aber Kommunikationsstrukturen, insbesondere dann, wenn die Anzahl der Intelligenzen besonders groß ist, wird dies nur mithilfe digitaler Medien möglich sein. Wie auch Hans Magnus Enzensberger schreibt, sind die neuen Medien in der Lage Informationen nicht auf Dauer, sondern für den Moment bereit zu stellen und diese Informationen allen offen zu legen. „Doch ist das Gedächtnis, das sie bereithalten, nicht einer Gelehrtenkaste vorbehalten. Es ist gesellschaftlich.“<sup>109</sup>

Fantum ist einer jener Bereiche, indem dies schon geschieht. Einerseits werden innerhalb des Fantums die geltenden Hierarchien aufgehoben und durch eine scheinbare Gleichheit ersetzt, andererseits wird durch die weltweite Vernetzung der Fans und durch den Beitrag des Einzelnen zu seinem Fantum eine kollektive Intelligenz besonders sichtbar. Auch Jenkins bemerkt diesen Umstand, denn „Lévy gave us a way of thinking about fandom not in terms of resistance but as a prototype or dress rehearsal for the way culture might operate in the future.“<sup>110</sup> Wichtig bei der Idee der kollektiven Intelligenz von Lévy scheint die gegenseitige Anerkennung der einzelnen Mitglieder und deren Selbstfindung zu sein, wie dies auch im Fantum vorherrscht. Dabei hinterfragt die kollektive Intelligenz „immer wieder den sozialen Kontrakt, sie hält die Gruppe im Zustand des Entstehens.“<sup>111</sup>

Dieser Zustand des Entstehens, den die kollektive Intelligenz erzeugen vermag, ist, vergleicht man dies mit der oben beschriebenen Idee der offenen Masse, jener

---

<sup>107</sup> Lévy (1997), S. 29.

<sup>108</sup> Ebd. S. 30.

<sup>109</sup> Enzensberger, Hans M. „Sozialistische Medientheorie, emanzipatorischer Mediengebrauch, Kritik der Kulturindustrie.“ Helmes, Günter (Hg.). *Texte zur Medientheorie*. Stuttgart: Reclam, 2002. S. 261.

<sup>110</sup> Jenkins, Henry. *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York Univ. Press, 2006a. S. 134.

<sup>111</sup> Lévy (1997), S. 132.

Grund, warum ein Fantum nicht zu existieren aufzuhören scheint. Die kollektive Intelligenz und die ihr zugrunde liegende Aktivität verhindert somit das Absterben eines Fantums, da es sich immer wieder zum Ursprung hin bewegt und sich neu definiert. Versteht Lévy zwar den Begriff kollektiv in Abgrenzung zu Masse und Uniformität<sup>112</sup>, muss dies durch die Betitelung des Fans als Masse nicht zwingend gegeben sein. Vielmehr ist damit gemeint, dass Fans zwar eine Masse bilden, innerhalb dieser aber als Individuen nicht zwingend zu existieren aufhören. Auch Enzensberger und Theodor W. Adorno sehen in dem Begriff der Masse nicht unweigerlich ein Negativ, wenngleich sie auf den ersten Blick die Massen als unselbstständig ansehen.

Geht man nach Alan McKee, so ist die Annahme vieler Intellektueller, dass Konsumenten nur das annehmen, was sie präsentiert bekommen, also eine Passivität aufweisen, eine falsche. Er erklärt diesen Trugschluss damit, dass eine populäre Kultur nicht die Kultur eben dieser Intellektuellen ist und sie deshalb auch nicht verstanden werden kann.<sup>113</sup> Wie auch Hills bemerkt, sind Adorno und die Frankfurter Schule „recurrently depicted as elitists, as pessimists, and as 'unsophisticated' thinkers intent on demonising mass culture and denying any power or agency to its audiences.“<sup>114</sup>

Doch kann in weiterer Folge Adorno und konsequenterweise auch Enzensberger von einem anderen Blickwinkel aus betrachtet werden. „Adorno, hence, produces a theoretical approach which can be read against itself.“<sup>115</sup> Spricht Adorno von der Kulturindustrie, die die Massen an einer Bildung „autonom, selbstständiger, bewußt urteilender und sich entscheidender Individuen.“<sup>116</sup> hindert, so unterstellt er ihr auch eine Anpassung an den Konsum der Massen. Dadurch werden die Massen zwar Objekt der Kulturindustrie, doch gleichzeitig bedingen sie diese auch. Ein Produkt wird nicht erschaffen, wenn die Massen dieses nicht konsumieren würden. Folglich versteht Adorno die Kulturindustrie „als Moment des heute herrschenden Geistes.“<sup>117</sup>, wenngleich er dies

---

<sup>112</sup> Vgl. Lévy (1997), S. 77.

<sup>113</sup> Vgl. McKee, Alan. „Introduction.“ McKee, Alan (Hg.). *Beautiful things in popular culture*. Oxford: Blackwell, 2007. S. 2.

<sup>114</sup> Hills (2002), S. 31.

<sup>115</sup> Ebd. S. 34.

<sup>116</sup> Adorno, Theodor W. „Résumé über Kulturindustrie.“ Pias, Claus (Hg.). *Kursbuch Medienkultur: die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart: DVA, 2000. S. 208.

<sup>117</sup> Ebd. S. 205.

nicht als von den Massen erzeugtes Phänomen, sondern von der Kulturindustrie aufgezungenes Denken der Massen versteht. Für Fans bedeutet dies zwar indirekt die herrschende Kultur zu beeinflussen, doch im Gegenzug auch ein Resultat dieser zu sein.

Wiederrum erkennt Adorno in der Kulturindustrie eine Schaffung einer Ersatzbefriedigung, „indem sie das Wohlgefühl erweckt, die Welt sei in eben der Ordnung, die sie ihnen suggerieren will, betrügt sie um das Glück, das sie ihnen vorschwindelt.“<sup>118</sup> Doch lässt er den Zustand unbeachtet, dass sich Menschen, insbesondere Fans, an der Kulturindustrie nicht nur passiv sondern auch aktiv beteiligen. Wie Enzensberger feststellt, wird durch die neuen Medien die „massenhafte Teilnahme an einem gesellschaftlichen und vergesellschafteten produktiven Prozeß möglich, dessen praktische Mittel sich in der Hand der Massen selbst befinden.“<sup>119</sup> Die Unterscheidung zwischen Konsumenten und Produzenten ist in den elektronischen Medien nicht von Beginn an existent, sondern muss erst konstruiert werden. Diese Konstruktion eines Unterschiedes und folglich auch die Möglichkeit der Schaffung einer kollektiven Intelligenz wird aber laut Lévy erst dann möglich, „wenn es tatsächlich gelingt, die Subjektivität des einzelnen miteinzubeziehen und zu mobilisieren.“<sup>120</sup>

Fantom kann, obwohl Fans eine Masse ergeben, als Ausdruck des jeweiligen Individuums gesehen werden und diesen Zustand, den Lévy beschreibt, zu erzeugen. Jenkins begreift Online Fan Communities<sup>121</sup> als Prototyp dieser kollektiven Intelligenz, die von der Partizipation der einzelnen Fans abhängig ist. Wie Winter jedoch meint, blendet diese Sichtweise „die konkreten Macht- und Herrschaftsverhältnisse in der globalen Postmoderne - mit Ausnahme der Verdinglichungsprozesse in der Warenökonomie - weitgehend aus.“<sup>122</sup>

---

<sup>118</sup> Ebd. S. 208.

<sup>119</sup> Enzensberger (2002), S. 255.

<sup>120</sup> Lévy (1997), S. 46.

<sup>121</sup> Vgl. Jenkins (2006a), S. 137.

<sup>122</sup> Winter (2010), S. 177.

### 3.1.2 Die Hierarchien innerhalb eines Fantums

Ist nicht nur der Fan aufgrund der Trennung zwischen Produzenten und Konsumenten oft einem hierarchischen System unterworfen, gibt es auch innerhalb eines Fantums eine gewisse Rangfolge, die unweigerlich je nach Fanobjekt variieren kann. Hierfür scheint es sinnvoll, Pierre Bourdieus Gedanken zu Kapital und Habitus näher zu betrachten. Wie Sandvoss und auch andere AutorInnen schreiben, bildet Bourdieus Schaffen ein wichtiges Werk für die Fanforschung.<sup>123</sup>

Die Gesellschaft, geht man nach Bourdieu, gliedert sich in unterschiedliche Klassen, die durch unterschiedliche Kapitalien geformt werden. Das ökonomische Kapital, das soziale Kapital und das kulturelle Kapital, damit ist v.a. das Bildungskapital gemeint, stellen dabei die wichtigsten Kapitalformen dar. „The amounts of different capitals that we possess (economic; social; cultural) are not random, but relate to our place in a class system.“<sup>124</sup> Wie Hills hier treffend beschreibt, beziehen sich diese Kapitalien auf unsere Stellung im Klassensystem. Je mehr Kapital, egal um welches es sich handelt, man besitzt, desto besser bzw. höher gestellt wird man und erhält dadurch Macht. Doch generiert das Fantum ein weiteres Kapital, da innerhalb eines Fantums das Fankapital als eine hierarchiebildende Ressource<sup>125</sup> fungiert. Gunnar Otte beschreibt Fankapital nicht als bestimmte Objekte, die erworben worden sind, sondern eher als Kapital in Form von Wissen und Fähigkeiten als ein solches. Vergleicht man diese Konzeption des Fankapitals mit Bourdieus Kapitalen, wird das Fankapital wohl aus Teilen des kulturellen und sozialen Kapitals gezogen werden. Dieses Wissen und diese Fähigkeiten werden aber nicht durch Bildungseinrichtungen vermittelt, sondern sich vom Fan selbst angeeignet. Wie Enzensberger schreibt, „heben die neuen Medien alle Bildungsprivilegien, damit auch das kulturelle Monopol der bürgerlichen Intelligenz auf.“<sup>126</sup>

Fiske wiederum bemerkt in der Ansammlung von Wissen den zentralen Punkt in der Akkumulation von kulturellen Kapital, besonders im Fantum.<sup>127</sup> Handelt es sich

---

<sup>123</sup> Vgl. Sandvoss (2005), S. 33ff.

<sup>124</sup> Hills (2002), S. 47.

<sup>125</sup> Otte (2010), S.99.

<sup>126</sup> Enzensberger (2002), S. 260.

<sup>127</sup> Vgl. Fiske (1992), S. 42.

beim Fankapital zwar eher um Wissen und Fähigkeiten, die rund um das Fanobjekt gesammelt werden, so kann doch angenommen werden, dass dieses Erworbene auch in anderen Bereichen als ein hierarchiebildendes Kapital fungieren kann, wobei Roose, Schäfer und Schmidt-Lux hier anderer Meinung sind, sehen sie doch ein Problem in der Konvertierung von sub- und popkulturellen Kapital in ein gesamtgesellschaftlich gültiges Kapital.<sup>128</sup> Was sie aber nicht beachten, ist, dass zwar manche Fähigkeiten aufgrund des Fan-Seins erworben wurden, aber auch außerhalb schon als gültiges Kapital bestanden und demnach keiner Transformation mehr bedürfen. Fiske bemerkt weiters, dass sobald man ein gewisses Kapital verliert oder ausbaut, sich auch die Position innerhalb einer Gesellschaft ändert und damit einhergehend auch der Habitus.<sup>129</sup>

Der Habitus ist eine bestimmte Art, „eine gegebene soziale Situation zu interpretieren und entsprechend dieser Rahmung zu handeln.“<sup>130</sup> Bourdieu beschreibt den Habitus nicht nur als eine „strukturierende, die Praxis wie deren Wahrnehmung organisierende Struktur, sondern auch strukturierte Struktur.“<sup>131</sup> Zwar kann beobachtet werden, dass bestimmte Fanobjekte gewissen Gesellschaftsschichten zugeordnet werden können, wobei auch solche existieren, die keiner Schichtzugehörigkeit entsprechen, doch lassen sich innerhalb eines Fantums habituell geprägte Unterschiede beobachten.<sup>132</sup> Auch der Habitus trägt neben dem jeweiligen Kapital demnach einer Stellung innerhalb einer Gemeinschaft bei und fungiert als hierarchiebildender Effekt.

Folglich erkennt Andrea MacDonald im Fantum fünf verschiedene Hierarchien – Hierarchy of Knowledge, Hierarchy of Fandom Level or Quality, Hierarchy of Access, Hierarchy of Leaders, und die Hierarchy of Venue.<sup>133</sup> Die Wissenshierarchie wird durch die Kenntnisse geformt, die der Fan über das jeweilige Fanobjekt besitzt. Je mehr Wissen ein Fan besitzt, desto höher steigt er oder sie in der Fanhierarchie. Ein Unterschied in der Hierarchie entsteht auch bei Fans, die mehr als andere am Objekt partizipieren.

---

<sup>128</sup> Vgl. Roose u.a. (2010b) S. 40.

<sup>129</sup> Vgl. Fiske (1992), S. 33.

<sup>130</sup> Skrobaneck, Jan/Solvejg, Jobst. „Fans und Sozialisation.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 212.

<sup>131</sup> Bourdieu (1982), S. 279.

<sup>132</sup> Vgl. Gebhardt (2010), S. 186.

<sup>133</sup> Vgl. MacDonald (1998), S. 136ff.

Die Hierarchy of Fandom Level or Quality wird gebildet, indem manche Fans an Conventions und anderen Events teilnehmen, oder nicht, und ob diese Events von der Industrie oder von Fans selbst veranstaltet werden. Je nach Fangruppe führt dies zu einer Höher- bzw. Tieferstellung in der Hierarchie. Haben einige Fans direkten Zugang zu Schauspielern, Produzenten und ähnlichen steigen sie in der Hierarchie nach oben. Diese Hierarchie wird von MacDonald als Hierarchy of Access bezeichnet. Die Hierarchy of Leaders entsteht dadurch, dass innerhalb eines Fandoms mehrere kleinere Gruppen in Folge von verschiedenen Interessen, Orten und Freundschaften bestehen und diese immer einen Gruppenführer aufweisen. Diese Führer stehen in der Hierarchie des Fandoms als Ganzem automatisch höher. Im Unterschied zu der Hierarchy of Fandom Level or Quality steht die Hierarchy of Venue, da in dieser nicht nur die Partizipation eine Rolle spielt, sondern Fans, die eine solche erst ermöglichen höher gereiht werden. Ein Fan der z.B. sein Haus für Conventions zur Verfügung stellt oder sich um die Einrichtung eines Chat-Rooms kümmert, steht demnach höher in der Hierarchie als andere, die dies nicht tun. Diese verschiedenen Ränge innerhalb der Hierarchien schließen sich aber untereinander nicht aus, sondern ein Fan kann mehrere Positionen einnehmen, wodurch er seine Bedeutung innerhalb der Fangemeinschaft festigt.

Grundsätzlich kann aber davon ausgegangen werden, dass es zu einer Besserstellung innerhalb der Rangordnung unter den Fans kommt, sobald man sich mehr mit seinem Fandom auseinandersetzt. Dieses Auseinandersetzen mit dem Fanobjekt kann folglich auch zu einer Besserstellung in der Gesellschaft führen, wie dies auch Sandvoss zu verstehen gibt. „Consequently, within fan cultures new cultural hierarchies are formed.“<sup>134</sup>

---

<sup>134</sup> Sandvoss (2005), S. 39.

### 3.2 Die besondere Rezeptionsform der Fans

Fans sind nun als Masse identifiziert worden, in der eigene Regeln gelten, und innerhalb dieser auch eigene Hierarchien existent sind. Aufgrund ebendieser Masse gelangen Fans in eine mehr oder weniger große Machtposition, die sie bewusst oder unbewusst gebrauchen. Ein einzelner Fan, wie auch ein einzelner Konsument, wird auf die Medien wenig bis gar keinen Einfluss haben können, doch aufgrund einer Masse an Fans wird dies möglich. Einen relativ großen Effekt erzielen die Fans als Teil eines Publikums von Film und Fernsehen auf die jeweiligen Medienproduzenten. Henry Jenkins deckt genau diese Einflussnahme der Fans auf die Hersteller in *Convergence Culture: where old and new media collide* auf, wenn er beispielsweise schreibt, dass Medienproduzenten zu Fans immer in kontradiktorischen Wegen stehen, „sometimes encouraging change, sometimes resisting what they see as renegade behavior.“<sup>135</sup> Auch John Fiske bemerkt diesen Umstand, denn:

„Popular culture always is a part of power relations; it always bears traces of the constant struggle between domination and subordination, between power and various forms of resistance to it or evasions of it, between strategy and guerrilla tactics.“<sup>136</sup>

Fans als ein Teil des Publikums wirken somit auf die Produktion direkt oder indirekt ein und beeinflussen mit ihrem Handeln zu einem gewissen Teil den Markt. Sie können dies eher, da sie sich mit ihrem Fanobjekt auseinandersetzen und dies auch zur Schau stellen. Diese Macht bewiesen Fans beispielsweise auch im Bezug auf die Batman-Comics. Als 1984 Jason Todd als neuer Robin eingeführt wurde, wurde er von den Lesern allerdings nicht gemocht. Dies führte zu einer Telefonumfrage von Fans, in der sie sich für den Tod des neuen Robins aussprachen. Wenige Ausgaben später wurde Robin vom Joker getötet. Dennis O’Neil, Autor und Editor vieler Batman-Comics, spricht in einem Interview von eben dieser ausgehenden Macht der Fans.

---

<sup>135</sup> Jenkins (2006), S. 19.

<sup>136</sup> Fiske, John. „Understanding Popular Culture.“ Brooker, Will (Hg.). *The audience studies reader*. London (u.a.): Routledge, 2007. S. 115.

„What we get in the way of verbal response and mail is certainly not definitive, but it is probably as informative as the television ratings. It's sort of an informal sampling. I think that once writers became aware that fans didn't like Jason Todd, they began to make him bratty“<sup>137</sup>

War in den 1980er Jahren das Internet noch nicht die wichtigste Plattform für die Anteilnahme der Fans, so wird heute gerade durch das Internet eine schon immer vorhandene Partizipation am Fanobjekt stärker in den Vordergrund gerückt. Doch auch das allgemeine Publikum bleibt nicht inaktiv, sondern besteht auch aus aktiven Rezipienten.

Da es viele Gedanken zu der Filmrezeption gibt und eine genaue Betrachtung dieser Thematik hier den Rahmen sprengen würde, werden nur jene Ansätze erläutert, die in Relation zu den Fans stehen. Ausschlaggebend für eine Fanrezeption scheint die Konstruktion eines „Fantextes“ zu sein. Da aber auch ein gewöhnlicher Rezipient einen Text erzeugt und nach David Bordwell auch ein aktiver Zuschauer ist, stellt sich die Frage, was einen Fantext von einem andern Text unterscheidet. „My spectator is active; his or her experience is cued by the text, according to intersubjective protocols that may vary.“<sup>138</sup> Dieser Text, den Bordwell hier anspricht, wird von Umberto Eco dementsprechend erklärt, indem das „was man gewöhnlich eine ‚Botschaft‘ nennt, in Wahrheit einen Text darstellt, dessen Inhalt ein auf viele Ebenen verteilter Diskurs ist.“<sup>139</sup> Ein Text wird demnach von vielen Medien transportiert und beschränkt sich nicht nur auf Geschriebenes. So kann ein Text in verschiedene Kontexte übertragen werden und wird noch immer als derselbe erkannt.

Ein Text, erkennt Mark Peterson, bezieht sich immer auf eine Struktur bzw. eine Spur von Nachrichten, die eine sozial zugeschriebene Kohärenz haben. Diese Kohärenz eines Textes aber ist nie ganz durch den Text selbst gegeben, sondern wird auch durch kulturelle Codes erzeugt.<sup>140</sup> Weiters ist eine Interpretation dieses Textes ein selektiver Prozess, indem der Rezipient auswählt, welche Elemente des Textes er weiter verfolgt

---

<sup>137</sup> Pearson Roberta E./Uricchio, William. „Notes from the Batcave: An Interview with Dennis O'Neil.“ Pearson Roberta E./Uricchio, William. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media*. New York: Routledge, 1991. S. 21.

<sup>138</sup> Bordwell, David. *Narration in the fiction film*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985. S. 30.

<sup>139</sup> Eco, Umberto. *Semiotik: Entwurf einer Theorie der Zeichen*. München: Fink, 1987 (= Supplemente ; 5). S.87.

<sup>140</sup> Vgl. Peterson, Mark A. *Anthropology & mass communication: media and myth in the new millennium*. New York (u.a.): Berghahn Books, 2005. S. 60.

und welche möglichen Bedeutungen dieser Text zulässt. „This principle of polysemy alerts us to the fact that any text will have multiple meanings depending on the cultural codes that are used to interpret it.“<sup>141</sup> Doch führt diese Interpretation eines Textes zu einem neuen Text, dem Text des Interpreten. Lévy beschreibt diesen Umstand wie folgt:

„Was ist Interpretation? [...] Sie ist die gewagte Rekonstruktion eines Knotenpunktes von Gefühlen und Bildern, denen der Text entstammt. Und zu guter Letzt die Produktion eines neuen Textes, des Textes des Interpreten.“<sup>142</sup>

Auch Fans sind von der Produktion eines eigenen Textes nicht ausgeschlossen und interpretieren diesen nach dem jeweiligen kulturellen Code. Doch besteht im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Konsumenten ein Unterschied. Fans besitzen aufgrund ihrer mehr oder weniger intensiven Beschäftigung mit ihrem Fanobjekt ein Wissen, das weit über das normale Maß eines gewöhnlichen Rezipienten hinausreicht. Durch ihr spezielles Hintergrundwissen über verschiedene Charaktere, Nebenhandlungen u.ä. weisen Fans eine spezielle Rezeption auf und generieren einen eigenen „Fantext“. Wie Sandvoss bemerkt, ist die Definition eines Textes bei Fans sehr komplex, da Inhalte nicht von den Bedeutungen in den unterschiedlichen Kommunikationsformen getrennt werden können, kann die gleiche Äußerung oder das gleiche textliche Fragment, die in verschiedene Kontexte gestellt werden, seine Bedeutung bzw. seine mögliche Bedeutung ändern.<sup>143</sup>

Das Fanobjekt enthält auch immer einen Text-Hybriden, einen Meta- oder Subtext, der aus vielen einzelnen Textfragmenten zusammengesetzt wird. Die Grenzen sind aber nicht festgesteckt, sondern werden von jedem Fan individuell gesetzt. „The reader [...] cuts his or her own text out of all available signs and information like a figure out of a seemingly endless sheet of paper.“<sup>144</sup> Somit erscheint der Fantext als intertextuell.

---

<sup>141</sup> Ebd. S. 61.

<sup>142</sup> Lévy (1997), S. 118.

<sup>143</sup> Vgl. Sandvoss, Cornel. „The Death of the Reader?: Literary Theory and the Study of Texts in Popular Culture.“ Gray, Jonathan (Hg.). *Fandom: identities and communities in a mediated world*. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2007. S. 21.

<sup>144</sup> Sandvoss (2005), S. 132.

Jenkins führt für den so konstruierten Fantext den Begriff des „Metatextes“<sup>145</sup> ein. Jeder Konsument, der auf eine gewisse Dauer ein Objekt konsumiert, kreiert einen solchen Metatext. Aufgrund der emotionalen Bindung der Fans zu ihrem Fanobjekt und der daraus resultierenden Parallelen, die sie zwischen dem Objekt und ihrem eigenen Leben ziehen, haben sie ein gesteigertes Interesse an diesem Objekt. Daraus resultiert, dass sie sich intensiver damit beschäftigen, sei es, dass sie Fan Fiction schreiben oder sich in Online-Foren u. ä. beteiligen. Durch diese intensive Beschäftigung füllen sie automatisch Lücken aus oder konzipieren nicht-entwickelte Handlungsstränge ihres rezipierten Filmes oder ihrer Fernsehserie. Weiters beziehen Fans durch die Vielzahl der konsumierten Medien ihre Metatexte eben genau aus diesen heraus und schaffen dabei noch soziale Beziehungen. So definiert Peterson den Fan als einen Verbraucher, der rund um seinen Medientext auch noch soziale Verbindungen aufbaut.<sup>146</sup> Der Metatext wird also aus dem Umstand heraus gebildet, dass sich Fans einerseits intensiver mit ihrem Fanobjekt auseinandersetzen und dadurch ein reicheres Hintergrundwissen generieren, andererseits partizipieren Fans mit ihrem Fanobjekt, wodurch andere Ebenen entdeckt und weiterentwickelt werden. Folglich ist, wie Jenkins bemerkt, die Konstruktion des Metatextes „larger, richer, more complex and interesting than the original series.“<sup>147</sup>

Ein weiterer Faktor den Fantexte bzw. Metatexte aufweisen, ist laut Sandvoss ihre polysemantische Qualität. Fans weisen, wie schon erwähnt, eine selbstreflexive Beziehung zwischen sich und ihrem Fanobjekt auf. Diese Selbstreflexion kann besser funktionieren, wenn der Grad der Polysemie höher ist. Hieraus resultiert, dass ein Text nicht nur viele Lesarten in sich trägt, sondern für jede Lesart offen zu sein scheint. Dadurch, dass der Fantext für jede Lesart offen ist, ist er nicht mehr polysem, sondern er wird neutrosem. Neutrosemantisch sind Texte laut Sandvoss dann, wenn sie keine inhärente Bedeutung aufzeigen. „By 'neutrosem' I describe the semiotic condition in which a text allows for so many divergent readings that, intersubjectively, it does not have any meaning at all.“<sup>148</sup> Sind monosemantische Texte hingegen nirgends existent, kann ein poly-

---

<sup>145</sup> Vgl. Jenkins (1992a)

<sup>146</sup> Vgl. Peterson (2005), S. 151.

<sup>147</sup> Jenkins (1992a), S. 278.

<sup>148</sup> Sandvoss (2005), S. 126.

semantischer bzw. neutrosemantischer Text für einen Fan trotzdem nur eine einzige Bedeutung beinhalten.

Eine emotionale Bindung und ferner die Selbstreflexion ist der Grund, warum sich bei Fans eine spezielle Rezeption zeigt. Nicht aufgrund einer speziellen Rezeption wird man zum Fan, sondern erst als Fan erlangt man diese. Jenkins schreibt folglich, wie schon erwähnt, dem Fan einen charakteristischen Rezeptionsmodus<sup>149</sup> zu. Diese verschiedenen Formen der Rezeption reflektieren unterschiedliche Interessen, die der Zuschauer durch seine Beziehungen zu den Medien mitbringt und sie werden durch die unterschiedlichen sozialen Bedingungen geformt, die diese Zuschauer in ihrem Alltag erleben.

Zwei Umstände prägen diese spezielle Rezeption. Erstens wählt der Fan bewusst sein Programm aus, das er beabsichtigt zu konsumieren und wiederholt dies auch, d.h. der Fan wiederholt das Sehen seines Objektes und es bleibt nicht beim einmaligen Konsumieren. Dies erreicht er durch Videoaufzeichnungen oder Wiederholungen. Zweitens transportieren Fans ihren Fantext in andere Medien und andere Typen von sozialer und kultureller Aktivität. Die Partizipation am Fanobjekt ist es schließlich, was Fans von anderen Zuschauern unterscheidet.

„One becomes a ‚fan‘ not by being a regular viewer of a particular program but by translating that viewing into some kind of cultural activity, by sharing feelings and thoughts about the program content with friends, by joining a ‚community‘ of other fans who share common interests.“<sup>150</sup>

Durch diese Aktivität und sein wiederholtes Rezipieren muss der Fan nach Sandvoss textuelle Grenzen schaffen, da ohne Grenzen der Fantext ins schier Unendliche ausufern würde. Besonders das Internet mit seiner Hypertextualität zwingt den Leser/User zu einer aktiven Konstruktion solcher Grenzen.<sup>151</sup> Diese „textual boundaries“ erlauben dem Fan erst eine selbstreflektierende Rezeption. Weiters scheint für Sandvoss eine ästhetische Distanz des Fans zum produzierten Fantext eine spezielle Rolle in seiner Rezeption zu spielen, da diese notwendig ist, um eine bestimmte Bedeutung zu erzeugen. Je größer

---

<sup>149</sup> Vgl. Jenkins (1992b), S. 209ff.

<sup>150</sup> Jenkins (2006a), S. 41.

<sup>151</sup> Vgl. Sandvoss (2007), S. 23.

die Distanz zwischen dem Text und dem Leser ist, desto geringer wird die Distanz zwischen dem Leser und der Bedeutung. „Like a fata Morgana, the object of fandom looses its reflective surface the closer we come.“<sup>152</sup> Laut Sandvoss ist in dieser Distanz auch der Umstand begründet, dass in Abercrombie und Longhursts Konzeption des Fantums, also die Unterscheidung zwischen Fans, Kultisten und Enthusiasten<sup>153</sup>, die Wahl des Fanobjekts unterschiedlich ausfällt. Enthusiasten wählen Texte anderer Fans als ihr Fanobjekt aus, da sie sich mit dem ursprünglichen Objekt schon so intensiv auseinandergesetzt haben, dass es für sie nicht mehr neutrosemantisch ist. Sie suchen deshalb andere Zugänge zu ihrem Fantum. „These enthusiasts have narrowed the gap between the text and themselves so far that the text is no longer neutrosemic – that is, it can no longer contain a self-reflective reading.“<sup>154</sup>

Wie schon beschrieben, definiert Jenkins den Fan über mehrere Kennzeichen, wobei er wie eine Vielzahl an AutorInnen dem Fan unter anderem die Konstruktion einer interpretativen Gemeinschaft zuweist. Dieser Begriff der „interpretative community“ stammt jedoch nicht ursprünglich aus der Fanforschung, sondern wurde von Stanley Fish in seinem Werk *Is there a text in this class?: the authority of interpretive communities* konstruiert. Der Leser, der sich innerhalb dieser Gemeinschaft befindet und die sich darin aufzufindende Bedeutung oder der Text des Lesers, wird innerhalb dieser Community erzeugt. Die interpretative Gemeinschaft bildet daher eine Anleitung, wie auch eine Grenze der Interpretation. Die Auslegung eines Textes ist demnach nicht in einer interpretativen Gemeinschaft begründet, sondern wird als Produkt einer solchen angesehen und ist Erzeugnis und Bestandteil dieser Community. „Indeed, it is interpretive communities, rather than either the text or the reader, that produce meanings and are responsible for the emergence of formal features.“<sup>155</sup> Durch die Bildung von interpretativen Strategien innerhalb einer Community wird die Rezeption beeinflusst. Da diese Methoden vor dem Lesen entstehen, beeinflussen sie die Lesart dieser interpretativen Gemeinschaft, wodurch wiederum die eigentlichen Strategien geändert werden.

---

<sup>152</sup> Sandvoss (2005), S. 139.

<sup>153</sup> Vgl. Abercrombie u.a. (1998), S. 138ff.

<sup>154</sup> Sandvoss (2005), S. 140.

<sup>155</sup> Fish, Stanley E. *Is there a text in this class?: the authority of interpretive communities*. Cambridge (u.a.): Harvard Univ. Press, 1980. S. 14.

Dieses Kollektiv von Lesern entwickelt nach Thomas Lindlof, Kelly Coyle und Debra Grodin Konventionen, „mostly tacit and subject to negotiation, concerning how people recognize, create, experience, and talk about texts.“<sup>156</sup> Wie Lindhof, Coyle und Grodin in ihrer Studie über Science Fiction-Fans weiter aufzeigen, kann aber nicht von einer einheitlichen interpretativen Gemeinschaft ausgegangen werden, nicht einmal innerhalb eines Genres, da das Interpretieren von Science Fiction eine andere soziale Praxis beinhaltet als andere Medien und diese sich auch während eines Lebens ändern können.<sup>157</sup>

Im Hinblick auf die Rezeption von Batman-Fans ist die Idee einer interpretativen Gemeinschaft insofern interessant, da diese erstens auch ein Kollektiv darstellen und zweitens auch eigene Lesarten ihres Fanobjekts generieren, was folglich auch deren Interaktion beeinflusst. Durch die Kommunikation zwischen den Fans wird die Rezeption des Einzelnen beeinflusst und führt zu anderen, vielleicht neuen Lesarten, die vorher nicht erkannt wurden. Somit ist die interpretative Gemeinschaft ein Raum, in dem sich die Erfahrungen und Erwartungen der einzelnen Fans in Summe widerspiegeln. Nicht das Fanobjekt beinhaltet einen bestimmten Fantext, sondern die Interaktionen und Erfahrungen führen zu einer Konstruktion eines solchen. Demnach sind dem Interpretationsspielraum der Batman-Fans keine Grenzen gesetzt. Wie Sandvoss es bemerkt, gibt es „potentially no limit to the many lives of Batman.“<sup>158</sup>

---

<sup>156</sup> Lindlof, Thomas R./Coyle, Kelly/Grodin, Debra. „Is There a Text in This Audience?: Science Fiction and Interpretive Schism.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill: Hampton Pr., 1998. S. 221.

<sup>157</sup> Vgl. Ebd. S. 242.

<sup>158</sup> Sandvoss (2005), S. 127.

### 3.2.1 Fans als spezielle Konsumenten

Fans sind immer Teil eines Publikums. Weisen sie zwar eine besondere Rezeptionsweise auf, stellt sich dennoch die Frage, welche Unterscheidungsmerkmale Fans gegenüber dem üblichen Konsumenten aufweisen. Die Sichtweise eines generell aktiven Publikums macht es schwer, den Fan von anderen Rezipienten abzugrenzen. Cheryl Harris bemerkt, dass es überhaupt komplex ist, ein Publikum zu definieren, da es nicht einfach existiert und immer in Bewegung zu sein scheint. „They [audiences] are mutable, fluid, dynamic, and interactive, with endless overlaps and resistant to ideological closure.“<sup>159</sup>

Doch was für eine Unterscheidung des Fans vom restlichen Publikum spricht, ist die Tatsache, wie Lawrence Grossberg bemerkt, dass das Publikum der Populärkultur keine singular homogene Einheit bildet, und das sich das Publikum als solches sich nie allein mit einem kulturellen Text oder auch nur mit einem einzigen Genre oder Medium befasst. Verschiedene Zusammenhänge enthalten den gleichen Text.<sup>160</sup> Gegen eine homogene Einheit des Publikums spricht sich scheinbar auch Janet Murray aus, die drei zu differenzierende Arten des Zuschauers<sup>161</sup> zu erkennen weiß. Erstens existiert der aktiv engagierte Zuschauer, der in Echtzeit konsumiert und seine Zufriedenheit in jeder einzelnen Episode findet. Das höher reflektierende Publikum, das über eine längere Dauer hinweg konsumiert und dadurch auch zusammenhängende Muster in der ganzheitlichen Geschichte erkennen kann und will, stellt das zweite zu unterscheidende Publikum dar. Weiters gibt es den „navigational viewer“, der seine Befriedigung in dem Verfolgen der Verbindungen zwischen den einzelnen Teilen einer Geschichte und dem Entdecken von verschiedenen Arrangements eines Textes findet.

Geht man bei der Definition eines Fans davon aus, dass sich der Fan über sein Objekt und die emotionale Bindung an dieses definiert, können bei Murray drei unterschiedliche Objekte, die den verschiedenen Publikumsformen gemein sind, erkannt werden. Die erste Gruppe hätte demnach das kleinste, aber am wenigsten spezifizierte

---

<sup>159</sup> Harris (1998), S. 3.

<sup>160</sup> Vgl. Grossberg, Lawrence. „Is there a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom.“ Lewis, Lisa A. (Hg.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London (u.a.): Routledge, 1992. S. 50ff.

<sup>161</sup> Vgl. Murray, Janet H. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1998. S. 257.

Objekt, da er oder sie die Befriedigung im einmaligen Konsum findet und deshalb das Objekt austauschbar wird. Der navigational viewer hingegen muss genau auswählen und weist demnach das am meisten spezifizierte Objekt auf. Obwohl das Feld aus dem ausgewählt wird, ein größeres ist als bei der zweiten Gruppe, also einem höher reflektierenden Publikum, wird er oder sie bewusst auswählen müssen, um Verbindungen entdecken zu können. Diese Tatsache spricht dafür, dass die letzten beiden von Murray erkannten Gruppen, nicht einfach nur Teil eines vorhandenen Publikums sind, sondern dass es sich um Fans handelt. Beide, sowohl das höher reflektierende Publikum, als auch der navigational viewer haben eine emotionale Bindung zu ihrem rezipierten Medium, wogegen für die in Echtzeit konsumierenden Zuschauer das Objekt austauschbar ist und dadurch auch keine emotionale Bindung dazu entstehen kann. Folgt man Roose, Schäfer und Schmidt-Luxs Definition eines Fans, die den Fan über eine längerfristige und leidenschaftliche Beziehung zu einem Objekt<sup>162</sup> definieren, kommt man zu demselben Schluss, da eine längerfristige Beziehung nur bei den beiden letzt genannten Publikumsgruppen vorhanden ist.

Vergleicht man nun diese drei Publikumsgruppen von Murray mit jenen von Abercrombie und Longhurst<sup>163</sup>, können einige Parallelen gezogen werden. Wie auch Andrea MacDonald bemerkt, ist der Text wichtig für den Fan, um zu wissen welcher Fangemeinschaft er zugehörig ist.<sup>164</sup> Zwar bezieht sich MacDonald hier nicht auf die theoretischen Einteilungen der AutorInnen, sondern auf Fans innerhalb einer Gesamtheit, dennoch wird eine Zuweisung zu einer Gruppe erfolgen, da jede Fangruppe nicht nur einen gemeinsamen Fantext innehat, sondern diesem auch ein gemeinsames Fanobjekt zugrunde liegt. Fanobjekt und Fantext sind dennoch keine austauschbaren Begriffe, da ein Fanobjekt immer mehrere Fantexte beinhalten kann. Doch besteht ein enger Zusammenhang zwischen Beiden, da, wenn das Fanobjekt wechselt, sich auch der Fantext ändern kann.

Abercrombie und Longhursts Fans weisen als Objekt einen bestimmten Star oder ein explizites Programm auf und sind folglich mit einem aktiv engagierten Zuschauer

---

<sup>162</sup> Vgl. Roose u.a. (2010a), S. 12.

<sup>163</sup> Vgl. Abercrombie u.a. (1998), S. 138ff.

<sup>164</sup> MacDonald (1998), S. 136.

Murrays zu vergleichen. Ebenso verhält es sich bei einem Kultisten, der dem höher reflektierenden Publikum gleich zu sein scheint. Problematisch wird es beim Vergleich zwischen Enthusiasten und dem navigational viewer, da der Enthusiast einerseits eine Fanaktivität als sein Fanobjekt wählt, der navigational viewer zwar auch eine höhere Aktivität inne hat, aber dies seine eigene ist. Was jedoch für eine Verbindung der beiden Begriffe spricht, ist, dass der navigational viewer, um seine Befriedigung zu erreichen, die Aktivitäten anderer verfolgen wird, um Verbindungen zwischen den einzelnen Teilen einer Geschichte zu finden. Was weiterhin für Fans als Teil dieses von Murray definierten Publikums spricht, ist, dass auch sie dem Zuschauer gewisse Aktivitäten zuschreibt, die auf einen Fan schließen lassen.

„From the consumer's point of view, the activities of watching television and surfing the Internet are also merging, thus driving the marketplace to create new frameworks of participation. Television viewers populate hundreds of computer chat rooms and newsgroups, often logging on to these collective environments while watching the shows in order to share their responses with fellow audience members.“<sup>165</sup>

Fans leben demnach von der Interaktion mit anderen und es ist auch dieser Faktor, der sie von einem Konsumenten, der in einer „totalen Isolation“ konsumiert, unterscheidet. Sie bilden, wie es Grossberg beschreibt, eine elitäre Fraktion innerhalb eines größeren Publikums, das aus passiven Konsumenten geformt ist.<sup>166</sup> Zwar ist die Gesamtheit des Publikums semiotisch produktiv und wird daher von vielen AutorInnen als aktiv angesehen, der Fan jedoch ist im Vergleich zu einem gewöhnlichen Rezipienten ein hyper- bzw. ultraaktiver Zuschauer, da sich seine Produktivität nicht auf eine semiotische beschränkt. Fans bilden eine eigene Fankultur, in dem eigene Regeln und Hierarchien herrschen und die zu einer Partizipation mit ihrem Fanobjekt führt. Fiske nennt diese Fankultur eine „shadow cultural economy“<sup>167</sup>, die zwar außerhalb der Kulturindustrie liegt, aber dennoch Merkmale mit ihr teilt, die aber einer Populärkultur zu fehlen scheinen. Daher ist der Fan nach Grossberg immer einem ständigem Konflikt ausgeliefert,

---

<sup>165</sup> Murray (1998), S. 253.

<sup>166</sup> Vgl. Grossberg (1992), S. 52.

<sup>167</sup> Fiske (1992), S. 30.

der nicht nur mit den verschiedenen Machtstrukturen, sondern auch aus dem Publikum als gesamtes resultiert.<sup>168</sup> Fans sind gewillt immer zwischen dem Wir und dem Ihr zu unterscheiden.

Die spezielle Rezeptionsweise des Fans wird durch viele einzelne, unabhängige Faktoren beeinflusst. Doch sind es genau die Aspekte – die Wahl des Fanobjekts, die emotionale Bindung und die Partizipation an dem Fanobjekt – die den Fan ausmachen, über die er oder sie definiert wird und die sich auf diese Rezeptionsweise auswirken. Nicht aufgrund einer speziellen Rezeption wird man zum Fan, sondern das Fan-Sein an sich erzeugt eine solche. Der Ausgangspunkt eines Fans ist immer noch ein „normaler“ Konsument, der sich erst zum Fan entwickeln muss. Deswegen müssen beide Arten des Publikums immer in einem Zusammenhang gesehen werden und können nicht strikt voneinander getrennt werden. So meint Matt Hills, dass eine solche Trennung zwischen Fan und Konsument zu einer Verfälschung der Fanpraxis führt, wenn man den Fan und den Konsumenten als separate kulturelle Identitäten betrachtet.<sup>169</sup>

„But by switching one term for the other, or revaluing fan activities by stressing that fans are consumers who are also (unofficial) producers, the basic valuation of ‚production‘ and the basic devaluation of ‚consumption‘ continue to be accepted.“<sup>170</sup>

---

<sup>168</sup> Vgl. Grossberg (1992), S. 52.

<sup>169</sup> Vgl. Hills (2002), S. 29.

<sup>170</sup> Ebd. S. 30.

## 4. Fanobjekt: Batman

### 4.1 Die Geschichte des Dunklen Ritters – ein Überblick

Seit Batmans „Geburt“ im Jahr 1939 hat diese Figur über all die Jahre hinweg nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene begeistert und sich in „das kulturelle Gedächtnis der USA und des Rests der westlichen Welt eingeprägt.“<sup>171</sup> Wie Jeph Loeb, Autor und Editor, in der Dokumentation *LEGENDS OF THE DARK KNIGHT: THE HISTORY OF BATMAN* (USA 2005, Jason Hillhouse) bemerkt, weiß jeder, wer und was Batman ist und was Bruce Wayne zu genau diesem macht. „You can show people the icon of the batsymbol in any country, in any language and they will get to know that is Batman.“<sup>172</sup> Doch ist Batman wie wir ihn heute kennen, nicht das Ergebnis eines einzelnen Autors oder einer Autorin, sondern diese Figur durchläuft im Laufe der Zeit viele differente Darstellungsweisen, die von verschiedenen Zeichnern, Autoren und auch Filmemachern erschaffen wurden und noch immer werden.

Als im Jahr 1937 in *Detective Comics* Superman als erster Superheld veröffentlicht wurde, war dies ein voller Erfolg, was dazu führte, dass ein Jahr später ein neuer Held, Batman<sup>173</sup>, in *Detective Comics* #27 seinen ersten Auftritt hatte. Kreiert wurde diese Figur von Bob Kane und Bill Finger, wobei aber in weiterer Folge nur Kane als Urheber genannt wird. Doch ist es, wie Bill Boichel meint, beiden zu verdanken, dass Batman zu einem Mythos wurde.<sup>174</sup> Batman wurde bewusst als Gegensatz zu Superman, der eine Reaktion auf das Konzept des Übermenschen der Nationalsozialisten darstellte, geschaffen und er verkörpert einen Helden, der nicht wie Superman über übernatürlicher Kräfte verfügt, sondern der sich durch hartes Training und den Gebrauch spezieller

---

<sup>171</sup> Banhold, Lars. *Batman: Konstruktion eines Helden*. Bochum: Bachmann, 2008. S. 9.

<sup>172</sup> *Legends of the Dark Knight: The History of Batman*. Regie: Jason Hillhouse. USA: New Wave Entertainment/Warner Bros. Entertainment, 2005. Fassung: Kauf-DVD (Batman 2-Disc Special Edition). Warner Home Video Germany, 2005. 41'. (1').

<sup>173</sup> Im Laufe der Zeit erschien Batman aber nicht nur in *Detective Comics*, sondern in zahlreichen anderen Comicserien, wie etwa *Batman*, *World's Finest Comics*, *The Brave and the Bold*, *Batman: Legends of the Dark Knight*, *Batman: Shadow of the Bat*, *Batman: Gotham Knights*, *Superman/Batman* u.a., wobei Batman auch eigene Panini-Reihe erhielt.

<sup>174</sup> Boichel, Bill. „Batman: Commodity as Myth.“ Pearson Roberta E./Uricchio, William. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media*. New York: Routledge, 1991. S. 6.

Hilfsmittel erst selbst zum Superhelden macht. Doch ist dies nicht der einzige Unterschied zwischen den beiden Superhelden. Batman, dessen Ursprünge in der Kultur der 1930er Jahre und ihren Filmen, Pulps, Comic Strips, Zeitungsartikel etc. liegen, ist im Gegensatz zu Superman und anderen Helden getrieben von Rache, oder besser gesagt Vergeltung<sup>175</sup>. Dadurch ist es auch nicht verwunderlich, dass die Batman-Comics über eine düstere Atmosphäre verfügen, die Bob Kane über dichte Zeichnungen, deren Perspektiven und Schatteneffekte an den Expressionismus des deutschen Stummfilms erinnern<sup>176</sup>, schafft. Auch wurde anfänglich das „The“ im Titel von Batman bewusst geführt, um eine Identifikation der Leser mit der Figur zu vermeiden.

Die Pulpfigur „The Shadow“ und zwei Filme inspirierten Bob Kane im besonderen Maße zur Konstruktion seines Helden. Die Idee der Doppelidentität von Batman/Bruce Wayne stammt aus dem Film *THE MARK OF ZORRO* (USA 1920, Fred Niblo). Auch *THE BAT WHISPERS* (USA 1930, Ronald West) handelt von einem Menschen mit einer Doppelidentität, wobei der Protagonist, der konträr zu seinem Leben als Detektiv noch seinem Hobby als Mörder „The Bat“ nachgeht, als schizophren erscheint. Batmans Cape ist wiederum durch eine Zeichnung des Ornithopter von Leonardo da Vinci inspiriert. Gotham<sup>177</sup>, die Stadt in der Batman seinen Kampf gegen das Böse austrägt, wurde aus Teilen von Manhattan und Metropolis, der Stadt von Supermans Abenteuern, geschaffen. Wie auch Batman durchlebt Gotham im Laufe der Zeit verschiedene Transformationen und wird immer der jeweiligen Darstellungsweise des Batman angepasst. Batman spiegelt sich somit in Gotham wider, wie sich Superman in Metropolis widerspiegelt.

Die Rache, die Bruce Wayne antreibt und erst zu Batman werden lässt, gründet auf einem Trauma seiner Kindheit, das aber erst relativ spät in den Comics erzählt wurde. Erst in *Detective Comics* #33 wird die Ermordung seiner Eltern Martha und Thomas Wayne geschildert, die Bruce mit ansehen musste. Als sich der mittlerweile erwachsene Bruce in seinen Anfängen der Verbrecherjagd befindet, erscheint eine Fledermaus in

---

<sup>175</sup> Vgl. Jensen, Randall M. „Batman’s promise.“ White, Mark D. (Hg.). *Batman and philosophy: the dark knight of the soul*. Hoboken, NJ: Wiley, 2008. S. 88.

<sup>176</sup> Vgl. Knigge, Andreas. *Comics: vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1996. S. 119.

<sup>177</sup> Gotham City wird im Jahr 1941 in *Batman* #4 erstmalig namentlich als Heimatstadt von Batman genannt.

seiner Bibliothek. Dies deutet er als Omen und dadurch will er sein Kostüm diesem Wesen der Nacht angleichen.

Wenige Ausgaben später (*Detective Comics #38*) bekommt Batman Unterstützung bei seiner Verbrecherjagd. Als Mitglied der Trapezkünstler-Gruppe „The Flying Graysons“ musste Dick Grayson, wie auch schon Batman Jahre zuvor, den Tod seiner Eltern miterleben. Dadurch wird Dick, ebenfalls von dem Motiv der Rache angetrieben, zu Robin, Deutsch das Rotkehlchen, und zu einem der wichtigsten Verbündeten im Batman-Universum. Diese kindliche Kopie von Batman wurde geschaffen, damit sich auch jüngere Leser mit dem Comic identifizieren konnten. Auch ein Grund für die Einführung des Sidekicks war es, dass Batman bei seiner Verbrecherjagd niemanden hatte mit dem er sprechen konnte und dadurch wurde Robin zu einem wichtigen dramaturgischen Element. Als Neal Adams und Dennis O’Neil begannen Batman neu zu gestalten und ihm eine düstere Atmosphäre gaben, die noch heute besteht, wird Robin 1969, da er nicht mehr in das Konzept passte, aufs College geschickt. 1995 nimmt er das neue Alter Ego Nightwing an. Nach Dick Grayson folgen noch vier weitere Robins. 1983 wurde Jason Todd zu Robin II, wobei dieser jedoch schon einige Jahre später in der Geschichte *A Death in the Family* (*Batman #428*) durch den Joker getötet wurde. Fans hatten via Telefonabstimmung für den Tod von Jason gestimmt. Der junge Tim Drake wurde 1990 zu Robin III, wobei er zwischenzeitlich auch von Stephanie Brown, Robin IV, vertreten wurde, die aber danach wieder ihre eigentliche Identität als Spoiler annimmt. Als Robin V tritt der Sohn von Bruce Wayne, Damian Wayne, in Erscheinung.

Aber nicht nur Robin steht Batman unterstützend zur Seite, auch Alfred, Bruce Waynes Butler, ist eine wichtige Figur, die Bruce helfend zur Seite steht. Alfred wird aber erst im Jahr 1943 in *Batman #16* eingeführt und ist einer der Wenigen, der die wahre Identität von Batman und Robin kennt. 1979 wird Lucius Fox, der die Geschäfte von Bruce Wayne während seiner Abwesenheit führt, vorgestellt, der schon von Bruce Waynes Hobby ahnt, aber erst endgültig in dem Film *THE DARK KNIGHT* (USA/UK 2008, Christopher Nolan) definitiv über das Doppelleben seines Chefs Bescheid weiß.

Batman kann natürlich nicht ohne seine Gegenspieler existieren. In den über 70 Jahren seines Bestehens haben sich eine ganze Reihe an Bösewichten entwickelt, die oft auch den Charakter von Batman und auch seine Entwicklungsgeschichte kontrastieren.

Wie Batman haben die Bösewichte oft auch ihren Ursprung in traumatischen Ereignissen, die ihr Leben grundlegend veränderten. Doch im Unterschied zum dunklen Ritter führt dieses Trauma in die Kriminalität. Andreas Knigge beschreibt sie als „allesamt Psychopathen, die das Verbrechen aus Passion, nicht des Gewinns wegen, sondern als Gesellschaftsspiel betreiben.“<sup>178</sup>

Der Joker, Batmans wohl bekanntester und hartnäckigster Feind, wurde 1940 in *Batman #1* eingeführt, wobei Batman damit endlich eine eigene Serie erhielt. Diese gnadenlose Figur des Chaos und des Irrationalen kontrastiert Batman wohl am Besten. Sein Aussehen resultiert aus einem gescheiterten Überfall, bei dem sich durch chemische Substanzen seine Haare grün und seine Haut weiß färbten und sein Verstand in den Wahnsinn getrieben wurde. Wie auch bei Batman wurde Bob Kane bei der Erschaffung des Jokers durch einen Film, nämlich *THE MAN WHO LAUGHS* (USA 1928, Paul Leni), inspiriert. Die Kombination aus dem deutschen Schauspieler Conrad Veidt und der Joker-Spielkarte führte zu der Geburt des wohl beliebtesten Schurken im Batman-Universum. „In the film, Veidt looks exactly like the drawings of the Joker in *Batman #1*.“<sup>179</sup> Im Zusammenhang mit dem Joker taucht immer wieder Harley Quinn, eine junge Psychologin, die immun gegen die verschiedensten Gifte zu sein scheint, auf. Sie wurde in *BATMAN: THE ANIMATED SERIES* 1992 eingeführt und erst später in die Comics übernommen. Im selben Heft wie der Joker wurde eine für die Fans wichtigsten Frauenfiguren neben Harley Quinn eingeführt, nämlich die Diebin Catwoman alias Selina Kyle. Im Gegensatz zu Bruce Wayne, der immer wieder neue Frauenbekanntschaften aus der besseren Gesellschaft hat, fühlt sich Batman zu ihr hingezogen.

Als nächster wichtiger Bösewicht erschien im Herbst 1941 (*World's Finest Comics* #3<sup>180</sup>) Scarecrow. Der Professor für Psychologie verwendet sein „Angstgas“, um individuelle Phobien auszulösen und so seine Herrschaft auszuweiten. Wenige Zeit später im Dezember 1941 (*Detective Comics* #58) betritt der Pinguin das Batman-Universum. Oswald Chesterfield Cobblepot, ein Schurke mit der Obsession für Ornithologie, benutzt verschiedene Arten von Trick-Regenschirmen für seine Verbrechen. Als 1942

---

<sup>178</sup> Ebd. S. 119.

<sup>179</sup> Reinhart, Mark S. *The Batman filmography: live-action features, 1943 - 1997*. Jefferson, NC (u.a.): McFarland, 2005. S. 10.

<sup>180</sup> Diese Comic-Reihe enthält die Abenteuer sowohl von Batman und Robin als auch von Superman.

letztlich Two-Face in *Detective Comics* #66 eingeführt wurde, waren die meisten Grundelemente des Batman-Mythos etabliert.<sup>181</sup> Der Staatsanwalt Harvey Dent, der ursprünglich zusammen mit Batman auf der guten Seite stand, wird von dem Gangster Vincent Maroni mit Säure übergossen, was die Hälfte seines Gesichtes verätzt. Diese Gespaltenheit des Gesichtes spiegelt sich auch in seiner Persönlichkeit wider, wobei er immer eine Münze benutzt um über Gut oder Böse entscheiden zu können.

Ein weiterer wichtiger Zeitpunkt in der Entwicklung des Batman stellt das Jahr 1940 dar. Hatte Batman bis zu diesem Zeitpunkt noch Schusswaffen im Kampf gegen das Verbrechen eingesetzt, schwört er diesen für die Zukunft nun ab. Diese Entscheidung resultiert einerseits aus dem Faktum heraus, dass Robin als Partner eingeführt wurde und es unangemessen erschien, dass Batman mit seinem jungen Sidekick solche Waffen verwendete. Andererseits war dies narrativ sinnvoll, da von den beiden Verbrechensbekämpfern die Eltern durch Schusswaffen getötet wurden, sodass sie diesen gegenüber grundsätzlich negativ eingestellt waren. Nachdem Batman keine Schusswaffen mehr gebrauchte, wurde er auch von der Polizei offiziell anerkannt (*Batman* #7, 1941). Police Commissioner James Gordon, der schon von Anfang an in den Comics existent war, ändert nun seine Meinung über den Dunklen Ritter und wird zu einem wichtigen Unterstützer Batmans.

Nachdem der Batman-Mythos sich rasant entwickelte hatte, eroberte schließlich 1943 Batman auch die Leinwand. Columbia Pictures produzierte eine 15 Episoden lange Kinoserie *THE BATMAN* (USA 1943, Lambert Hillyer), welche wöchentlich in den Kinos gezeigt wurde und immer mit einem Cliffhanger endete. Die von Columbia engagierten Autoren hielten sich jedoch nicht an die Vorlage von Bob Kane, wodurch sich die Serie sehr stark von den Comics unterscheidet. In *THE BATMAN* (USA 1943) kämpft der Held mit Robin an seiner Seite gegen Dr. Tito Daka, einem japanischen Spion, der jedoch noch nie in einem Comic in Erscheinung getreten ist. Generell ist zu bemerken, dass sich die Realverfilmungen von Batman oft sehr stark von den Comics unterscheiden. Neue Figuren werden eingeführt oder bestehende verändert und auch Gotham City wird einer Transformation unterworfen. Eine Ausnahme stellen jedoch die aktuellen Batman-Filme von Christopher Nolan dar, die sich stark an den Comics orientieren.

---

<sup>181</sup> Vgl. Boichel, (1991), S. 9.

Durch die Kino-Serie von 1943 wurde aber eine Figur geschaffen, die auch in die Comics übernommen wurde, nämlich Bruce Waynes Butler Alfred. Auch Batmans Rückzugsort, die Batcave, wird hier erstmals gezeigt. Bob Kane wurde über diese Einführung der Figur des Alfred informiert, sodass einige Monate vor Kinostart Alfred in die Comics übernommen wurde. Die Batcave und Alfred sind aber auch die einzigen Elemente, die diese Verfilmung den Comic beizusteuern hatte, denn neben den schlechten Kostümen und den Fehlen eines Batmobils, ist es vor allem die 2. Weltkriegspropaganda – es werden oft Anspielungen gegen Japaner gemacht – die diese Serie als nicht sehr gelungen erscheinen lässt.

Nach dem ausbleibenden Erfolg von *THE BATMAN* (USA 1943) wurde 1949 ebenfalls von Columbia Pictures erneut versucht, den Dunklen Ritter ins Kino zu bringen. Doch unterschied sich *BATMAN AND ROBIN* (USA 1949, Spencer Bennet) kaum von seinem Vorgänger. Diesmal kämpfen die Beiden gegen The Wizard, einen ebenfalls neu für den Film erschaffenen Bösewicht. Dies bleibt allerdings der einzige divergente Unterschied.

Während Batman und Robin die Leinwand eroberten, erschienen sie ebenfalls in Detective Comics, Batman und World's Finest Comics. Zwischenzeitlich wurde auch der Riddler, dessen größte Leidenschaft das Stellen von Rätseln ist, 1948 in *Detective Comics #140* eingeführt. Als aber im Jahr 1954 Frederic Werthams Buch *Seduction of the Innocent* erschien, sollte dies die Comicwelt und ebenso die von Batman grundlegend ändern. In diesem Werk versucht Wertham die Schädlichkeit von Comics vor allem auf die Jugend nachzuweisen, was die Einführung eines Comic Codes zur Folge hatte. Die Comic Magazine Association of America (CMAA) schuf ein Regelwerk, das unter anderem

„die Darstellung von ‚Sympathie für Verbrecher‘, ‚Mißtrauen gegen Streiter für Recht und Gesetz‘ und ‚Einzelheiten und Methoden von Verbrechen‘ verbot. Ebenso untersagt, ‚Nacktheit in jeder Form‘ zu zeigen, Scheidung ‚humoristisch oder als wünschenswert‘ zu behandeln, in den Sprechblasen Flüche oder übermäßig Slangausdrücke zu verwenden sowie Worte wie ‚Horror‘ oder ‚Terror‘ im Titel zu führen.“<sup>182</sup>

---

<sup>182</sup> Knigge (1996), S. 141.

Für die Batman-Comics bedeutete dies eine drastische Veränderung. Hatte Wertham Batman und Robin homoerotische Tendenzen unterstellt, führte dies zur Einführung von Batwoman und ihrer Nichte als Batman und Robins mögliche Freundinnen, um eine mögliche homosexuelle Interpretation der Beiden auszuschließen. Hatte sich dadurch Batman in eine freundlichere und fast sorglose Richtung hin entwickelt, fand diese Darstellung im Jahr 1964 sein Ende, als Julius Schwartz begann, Batman wieder einen neuen, dem ursprünglichen sehr nahe liegenden, Look zu geben. Der Dunkle Ritter wurde realistischer und bekam ein gelbes Oval rund um sein Brustzeichen. Dies bedeutete auch eine Rückkehr der klassischen Gegenspieler.

Doch schon 1966 bekam der Dunkle Ritter mit der Fernsehserie BATMAN (USA 1966-1968)<sup>183</sup>, mit Adam West als Batman und Burt Ward als Robin, ein weiteres neues Gesicht. Die insgesamt 120 Episoden waren damals ein voller Erfolg und haben heute mittlerweile Kultstatus erreicht, konnten sie doch jeden begeistern.

„its campy dialouge, outrageous characters and absurd situations would play as hip, Pop Art-inspired comedy for adults, and its comic book action would play as straight-ahead adventure for young children.“<sup>184</sup>

Ungeachtet der Fernsehserie gaben 1970 Autor Dennis O’Neil und Zeichner Neal Adams Batman die Gestalt, den Ton und die Atmosphäre, die heute noch Bestand haben.<sup>185</sup> Von ihnen wurde auch Ra's al Ghul, ein internationaler Terrorist, dessen Motiv die Wiederherstellung des ökologischen Gleichgewichtes der Welt ist, geschaffen.

Einen weiteren Wendepunkt in der Entwicklung des Dunklen Ritters stellt Frank Millers vierteilige Graphic Novel-Reihe<sup>186</sup> *Batman: The Dark Knight Returns* aus dem Jahr 1986 dar. Diese Reihe handelt von einem 55-Jährigen Alkoholiker Bruce Wayne, der die Verbrechensbekämpfung aufgegeben hat, aber sich dennoch bald aufrafft um diese wieder aufzunehmen. „Millers Held ist ein Psychopath, dessen Amoklauf ein radi-

---

<sup>183</sup> Parallel zu der Fernsehserie wurde auch ein gleichnamiger Kinofilm gedreht, der in Deutsch den Titel BATMAN HÄLT DIE WELT IN ATEM erhielt.

<sup>184</sup> Reinhart (2005), S. 23.

<sup>185</sup> Beatty, Scott. *Batman: die Welt des dunklen Ritters*. Stuttgart: Dino, 2002. S. 120.

<sup>186</sup> Für eine Graphic Novel gibt es zwar keine genaue Definition, aber grundsätzlich ist zu sagen, dass sie sich immer an ein eher älteres bzw. erwachsenes Publikum richtet. Graphic Novels erscheinen häufig in Buchform und beinhalten meist eine komplexe, ernsthafte Geschichte, die in einem oder mehreren Bänden erzählt wird.

kaler Abgesang auf die Naivität und den tendenziell autoritären Charakter des Superheldengenres.<sup>187</sup> Dadurch wird ein älteres, anspruchsvolleres Publikum angesprochen, wodurch Batmans sorglose Zeit endgültig beendet wurde. *The Dark Knight Returns* folgte ein Jahr später ebenfalls die vierteilige Reihe *Batman: Year One* von Frank Miller und Zeichner David Mazzucchelli, die Batmans Anfänge in ein neues Licht rücken. Ein weiterer wichtiger Comic der 80er Jahre stellt *The Killing Joke* von Alan Moore und Brian Bolland aus dem 1988 dar, der zwar die Hintergrundgeschichte des Jokers neu betrachtet, aber auch das Verhältnis zwischen ihm und Batman genauer analysiert. Insgesamt beginnt in den 1980er Jahren mit *The Dark Knight Returns* eine Batmania, die 1989 mit dem Kinofilm *BATMAN* (USA/UK 1989, Tim Burton) ihren Höhepunkt fand. Mit Michael Keaton als Batman/Bruce Wayne, Jack Nicholson als Joker und Kim Basinger als Vicki Vale war Batmans Rückkehr auf die Leinwand für Warner Brothers ein voller Erfolg, obwohl sich Fans im Vorhinein gegen Keaton als Batman ausgesprochen hatten, da er äußerlich nicht ihrer Vorstellung von Bruce Wayne/Batman nahe kam. In *BATMAN* (USA/UK, 1989) muss sich Bruce Wayne als Dunkler Ritter erst beweisen. Auch trägt er die Schuld an Jack Napiers Verwandlung in den Joker, der sich im Laufe des Filmes als der einzige Bösewicht herausstellt. Nicht nur bei der Ursprungsgeschichte des Jokers weicht der Film oft von der Comicvorlage ab. Frank Miller scheint angesichts dessen nicht begeistert von diesem Film zu sein, was er in einem Interview mit Christopher Sharrett auch zum Ausdruck bringt.

„I didn't enjoy it. I disagree with almost everything in it. I get locked into my visions of these characters and become resistant to other interpretations. I'm the last person who should attempt to review anything with Batman in it.“<sup>188</sup>

Als 1992 der Nachfolger *BATMAN RETURNS* (USA/UK 1992, Tim Burton) erschien, übernahm wieder Michael Keaton die Hauptrolle. Diesmal muss Batman gegen den Pinguin (Danny DeVito), der von Max Shreck (Christopher Walken) gefördert wird, ankämpfen. Auch Michelle Pfeiffer als Catwoman bekommt ihren Auftritt. Doch nicht nur Max Shreck, der eine Anspielung auf Maximilian Schreck, Hauptdarsteller in *NOSFERA-*

---

<sup>187</sup> Knigge (1996), S. 157.

<sup>188</sup> Sharrett (1991), S. 40.

TU, EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (D 1922, F.W. Murnau) sein sollte, ist die einzige Abweichung von den Comics. Auch die Darstellung des Pinguins oder auch Batmans rohe Gewalt gegenüber Verbrechern ist weit von seinen eigentlichen Ursprüngen entfernt.

Doch auch die Comics entwickeln neue Geschichten. Hervorzuheben ist die dreiteilige Serie *Knightfall*<sup>189</sup> von 1993, in der Bane, der mithilfe eines experimentellen Steroids zu enormer Kraft gelangte, Batman das Rückgrat bricht. Dieser wird gelähmt und übergibt für kurze Zeit sein Kostüm Azrael, dem Racheengel des Ordens St. Dumas. 1994 übernimmt auch Dick Grayson, Robin I, zwischenzeitig das Kostüm von Batman.

Im Gegensatz zu den Filmen von Tim Burton erhielt der Dunkle Ritter mit *BATMAN FOREVER* (USA/UK 1995, Joel Schumacher) wieder ein freundlicheres und mainstreamtauglicheres Aussehen. Diesmal bekommt Batman (Val Kilmer) Unterstützung von Robin (Chris O'Donnell) im Kampf gegen Tommy Lee Jones als Two-Face und Jim Carrey als Riddler. Schon 1997 folgte *BATMAN AND ROBIN* (USA/UK 1997, Joel Schumacher), in dem beide, diesmal aber mit George Clooney als Batman, Arnold Schwarzenegger als Mr. Freeze und Uma Thurman als Poison Ivy gegenüberstehen. Nicht nur der neue Look ist es, was beide Filme gemeinsam haben, sondern auch oft lächerlich wirkende Action-Szenen und eine Sexualisierung der Figuren sind in beiden Schumacher-Filmen vorhanden.

2002 wurde die Dark Knight-Comicserie mit *The Dark Knight Strikes Again*, ebenfalls von Frank Miller, fortgesetzt. Ab dem Jahr 2005 erscheint Batman nun in der All Star-Serie von DC, die wieder von Frank Miller geschrieben und von Jim Lee gezeichnet wird, in der unter anderem die Geschichte der Ermordung von Robins Eltern neu erzählt wird. Mit dem Jahr 2005 startet nicht nur eine neue Batman-Comicreihe, sondern übernimmt mit Christopher Nolan ein neuer Regisseur die Umsetzung von Batman, um ihn in einer neuen filmischen Betrachtungsweise auf die Leinwand zu bringen. *BATMAN BEGINS* (USA/UK 2005, Christopher Nolan) behandelt Batmans Vorgeschichte in welcher der junge Bruce Wayne, gespielt von Christian Bale, von Ra's al Ghul, seinem späteren Antagonisten, seine Kampftechniken erlernt und in späterer Folge erst zu Batman wird. Auch *THE DARK KNIGHT* (USA/UK 2008, Christopher Nolan)

---

<sup>189</sup> Knightfall besteht aus den Teilen *Knigtfall*, *Knightquest* und *Knightsend*.

setzt diese neue filmische Interpretationsweise des Batman fort, in der im Gegensatz zu den bisherigen Verfilmungen eine sehr menschliche und realistische Darstellung des Helden, sowie der Bösewichte vorherrscht. In *THE DARK KNIGHT* (USA/UK 2008) kämpft Christian Bale wieder als Batman gegen seinen Erzfeind Joker (Heath Ledger) und in weiterer Folge auch gegen Two-Face (Aaron Eckhart). 2012 wird mit *THE DARK KNIGHT RISES* Nolans letzter Batman-Film in die Kinos kommen, wobei Christian Bale wieder die Hauptrolle übernehmen soll.

Doch ist Batman nicht nur in Comics oder Filmen präsent gewesen, auch diverse Zeichentrickserien wie *BATMAN: THE ANIMATED SERIES*, oder zurzeit *BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD* tragen zu dem unendlich scheinenden Batman-Universums bei. Seit den 1980er Jahren ist er auch Protagonist in zahlreichen Videospielen.

## 4.2 Batman – seine Gesichter, seine Eigenschaften, seine Fans

Die Entstehung und Entwicklung des Batman-Mythos zeigt, dass diese Figur im Laufe der Zeit verschiedene Gesichter erhalten hat, wobei sie doch immer als der ursprüngliche Held erkennbar bleibt. Den Mythos als Gesamtheit genau zu fassen, scheint sehr schwierig, doch ist es genau dieses breite Spektrum, wodurch sich so viele Fans für Batman begeistern lassen. Die enorme Vielfalt dieser Figur ermöglicht es jedem Fan seinen individuellen Zugang in das Batman-Universum zu finden. Henry Jenkins beschreibt diesen Umstand als transmediales Erzählen von Geschichten, worin jeder einzelne Text einen unverwechselbaren und wertvollen Beitrag zu einem Ganzen darstellt.<sup>190</sup>

„Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.“<sup>191</sup>

Eine transmediale Geschichte wird, wie beispielsweise bei Batman, durch ein Comic erschaffen und eingeführt und durch Filme und das Fernsehen weiter oder auch anders erzählt. Durch Videospiele kann diese Welt dann auch zusätzlich erkundet werden, wobei jeder einzelne Beitrag zu dieser Geschichte ein in sich geschlossener ist, sodass man nicht die Batman-Comics gelesen haben muss um einen der Filme zu verstehen. Zu den Filmen werden wieder eigene Comics geschrieben. All diese Teile tragen zu dem ganzen Batman-Universum bei, erweitern es immer wieder und führen dazu, dass die Fangemeinschaft wächst. Nicht nur neue Fans können dadurch gewonnen werden, sondern auch bisherige Fans erhalten immer wieder neue Möglichkeiten, sich mit ihren Fanobjekt zu beschäftigen. Dies mag auch einer der Gründe sein, warum es Batman wahrscheinlich heute noch gibt und warum seine Beliebtheit immer größer zu werden scheint.

---

<sup>190</sup> Vgl. Jenkins (2006), S. 96.

<sup>191</sup> Jenkins, Henry. „Transmedia Storytelling 101.“ *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*. [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) Zugriff: 09.01.2011.

Ein weiterer Vorteil des transmedialen Erzählen ist es, dass Charaktere oft nicht mehr eingeführt werden müssen bzw. wieder neu eingeführt werden, da man sie schon kennt. Jeder weiß, wer Batman ist und wer seine Verbündeten und Feinde sind. Dadurch ist es möglich den Dunklen Ritter von Gotham City immer wieder Transformationen zu unterwerfen, ohne dass er seine eigentliche Identität verliert und dadurch nicht mehr wiedererkannt werden kann. Doch definiert sich Batman, wie in transmedialen Geschichten oft üblich, nicht nur über die Person des Bruce Wayne und seiner zweiten Identität an sich, sondern wird durch sein ganzes Umfeld als Batman erkennbar, wie dies auch Mark Reinhart feststellt. „But in all of these incarnations, he is immediately recognizable as the master crimefighter Batman.“<sup>192</sup>

Doch lassen sich bei Batman, der wohl komplexesten Figur der Comic-Literatur, laut William Uricchio und Roberta E. Pearson fünf Grundelemente<sup>193</sup> erkennen, die in jeder einzelnen der verschiedenen Transformationen auffindbar sind.

1) Der Kerncharakter lässt sich über Batmans Wesenszüge und Attribute, nämlich Reichtum, körperliche Tüchtigkeit, deduktiven Fähigkeiten und Besessenheit, erkennen.

2) Ein weiteres Kennzeichen sind die Ereignisse, die Batman widerfahren sind. Dabei kann zwischen festen, wie etwa der Entstehungsgeschichte, die auch die Quelle von einigen Attributen Batmans ist, und anfallenden Geschehnissen unterschieden werden. Auch die Herkunft von Robin und einigen anderen Figuren stellen einen Fixpunkt in der unendlichen Welt von Batman dar. Geschichten rund um die Verbrechensbekämpfung sind hingegen offen.

3) Das Zusammenspiel von Gut und Böse und die darin wiederkehrenden Charaktere helfen bei der Definition von Batmans Figur. Diese Charaktere, wie etwa Commissioner Gordon, Robin I/Dick Grayson, Alfred und der Joker, sind allerdings selbst verschiedenen Transformationen unterworfen, wobei auch bei ihnen die gleichen Elemente gefunden werden können wie bei Batman selbst.

---

<sup>192</sup> Reinhart (2005), S. 5.

<sup>193</sup> Uricchio, William/Pearson Roberta E. „I’m Not Fooled By That Cheap Disguise.“ Pearson Roberta E./Uricchio, William. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media*. New York: Routledge, 1991. S. 186f.

4) Wie Batman und andere Hauptcharaktere durchläuft auch Gotham City verschiedene Darstellungsweisen, doch ist es immer dieser Ort, an den Bruce Wayne geboren ist, an den er immer wieder zurückkehrt und Batman gegen das Verbrechen kämpft.

5) Ein weiteres Element, das sich bei Batman nie zu ändern scheint, ist sein Aussehen. Sein sich oft veränderndes Kostüm besteht immer aus den Grundelementen wie Umhang, Kapuze, Handschuhe und das Logo auf der Brust. Auch seine Hilfsmittel im Kampf gegen das Verbrechen haben immer einen Fledermaus-Look.

Eine weitere Konstante, die nicht von Uricchio und Pearson angeführt wird, aber dennoch eine signifikante Rolle spielt, ist Bruce Waynes/Batmans eigentliche Identität, eine Identität zwischen den beiden Figuren. Wie Lars Banhold feststellt, wird, wenn diese Figur morgens in den Spiegel sieht, weder der dunkle Ritter, noch der oberflächliche Partylöwe zurückschauen.<sup>194</sup> Diese eigentliche Identität kommt erst in den Situationen zum Vorschein, in welchen Batman/Bruce Wayne mit Alfred, Robin und anderen verbündeten Figuren agiert, die auch seine Doppelidentität kennen. Wenn Batman wieder zu Bruce Wayne wird, ist dies genauso eine Rolle, wie die des Dunklen Ritters, wodurch diese Figur eigentlich drei verschiedene Identitäten besitzt.

Diese Grundelemente des Charakters sind es auch, was die Fans oft diskutieren und womit sie sich oft beschäftigen. Ob sie nun über die verschiedenen Versionen des Kostüms, oder auch wie und wo genau die Entstehungsgeschichten der einzelnen Figuren richtig dargestellt werden, streiten, liefern diese Grundelemente zahlreiche Möglichkeiten, sich mit Batman auseinanderzusetzen. Auch die dritte Identität, die zwischen eben genannter Doppelidentität steht, wird oft ein Thema von Fans und ihrer Auseinandersetzung mit ihrem Fanobjekt. „Straw28“ beschreibt diese Identität in seiner Fan Fiction *Drei Männer*:

„Er spürte jetzt, wie auch die dritte Person im Bunde sich in seinem Geiste regte. Bruce meinte ein Lachen zu hören, das reichlich höhnisch klang. Der Schnösel machte sich jetzt lustig, über die beiden anderen. Über Bruce mit seiner immerwährenden Melancholie und über den Schattenmann in seinem albernem Kostüm.

---

<sup>194</sup> Vgl. Banhold (2008). S. 22.

Hatten sie sich nicht alle den gleichen Körper geteilt, vielleicht wäre einer über den anderen schon hergefallen.“<sup>195</sup>

Durch diese immer enthaltenen Grundelemente in der Konstruktion des Batman stellen die verschiedenen Darstellungsweisen weniger eine neue Sichtweise der Figur dar, sondern sind eine andere Interpretation oder auch Nachbearbeitung des Dunklen Ritters und fügen dieser transmedialen Geschichte wieder neue Texte hinzu. Batman als ein Produkt verschiedenster Autoren und Resultat aus wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Faktoren besitzt demnach keinen Urtext, sondern ist ein Ergebnis aus unterschiedlichen Texten. Dadurch wird er frei für die verschiedensten Darstellungsweisen und in weiterer Folge auch frei für die verschiedensten Interpretationen der Fans, die wiederum ihren Teil zur Erweiterung dieser transmedialen Erzählung beitragen. Batman als Archetyp eines Helden stellt hierzu die Idealform für ein transmediales Erzählen dar, kann man ihn doch mit Sisyphos vergleichen. „Justice seeking becomes an endless process, with the Batman a Gotham Sisyphus who can never reach the crime-free summit of the mountain.“<sup>196</sup>

Doch ist Batman ein sehr menschlicher Held. Nicht nur, dass er im Gegensatz zu vielen anderen Superhelden alleine durch seine erlernten Fähigkeiten und gewissen Erfindungen und Hilfsmittel und auch durch seine Intelligenz immer wieder gegen das Böse gewinnt, identifiziert man sich leicht mit ihm, sondern auch seine tragische Hintergrundgeschichte trägt dazu bei, mit ihm mitzufühlen, wie dies „Felicat“ im Batman-Forum durchaus treffend beschreibt.

„Ich wäre kein Batman - Fan geworden, wenn er nicht ein Mensch wie du und ich wäre (mal abgesehen von einem unmenschlichen Training, einem riesigen Wissen, einer Menge Alpträumen und einem Haufen Kohle).“<sup>197</sup>

Zusätzlich ist Bruce Waynes enormer Reichtum auch ein Grund, warum Batmans Handeln als plausibel erscheint, da es ihm erst seine materielle Unabhängigkeit ermöglicht

---

<sup>195</sup> N.N. „Drei Männer“. *Das FanFiction Archiv*. <http://www.fanfiktion.de/s/48d4db55000066620680cf0a> Stand: 19.01.2011.

<sup>196</sup> Uricchio u.a. (1991), S. 196.

<sup>197</sup> N.N. „Batman früher heute.“ *Batman Forum*. <http://www.comicforum.de/showthread.php?t=28361> Stand: 22.01.2011.

genau dieser Superheld ohne Superkräfte zu sein. Lars Banhold vergleicht Batman auch mit einem Messias und Märtyrer.

„Im Gegensatz zu anderen Superhelden scheint er oft geradezu zerbrechlich, [sic!] Für ihn bedeutet, entgegen dem Märtyrerbild aber entsprechend dem Hard-Boiled-School-Image, bereits das blanke Überleben einen Sieg. Allerdings sorgen die Zeichner dafür, dass er dies oft genug als Bild des vernarbten, blutenden und gebrochenen Märtyrers tut: Batman leidet zur „Erlösung“ seiner Umwelt.“<sup>198</sup>

Durch diesen menschlichen Superhelden, den Batman darstellt, ist es ein leichtes sich mit ihm zu identifizieren und ihn als Ideal anzusehen. „Der Leser kann sich in Bruce Wayne/Batman wiedererkennen und so seine Wünsche über Bildung, sportliche Fähigkeiten und gesellschaftliche Rang erfüllt sehen.“<sup>199</sup> Dieses Ideal, dass er verkörpert, wird vom Leser bewundert und verehrt, da dies zu erreichen sehr schwer, wenn nicht sogar unmöglich erscheint. Auch die Gründe, die ihn zu seiner Verbrechensbekämpfung treiben, sind zwar eindeutig nachvollziehbar, nur würden sie bei den Wenigsten dazu führen ebenso zu handeln. Kann man zwar nicht genauso sein wie Batman, ist es schon alleine der Versuch, der die Welt etwas besser erscheinen lässt. „So it makes sense to think that if we were more like Batman, we would be better people and would make our world a better place as well.“<sup>200</sup> Dadurch ist es wichtig, dass Batman eindeutig dem Guten zugeordnet werden kann. Ist sein Handeln zwar von Rache motiviert, wird ihm dies jedoch nicht von den Lesern und Fans moralisch vorgeworfen, scheut er doch seine Gegner zu töten und dadurch wie ebendiese zu handeln.

Auch kann Batman als ein schmerzhafter Abgesang an die eigene Kindheit interpretiert werden. Die Vaterfigur Alfred, der nach Georg Seeßlen als männliche Variante von Mary Poppins gilt und die ewige Kindheit seiner Befohlenen beschützt<sup>201</sup>, oder auch Batman selbst, der Robin als großer Bruder oder auch als Ersatzvater dient, können als Beschützer dieser Kindheit gesehen werden. Wiederum kann Batman als Freund

---

<sup>198</sup> Banhold (2008), S. 21.

<sup>199</sup> Ebd. S. 21.

<sup>200</sup> Rhodes, Ryan I./Johnson, David K. „What Would Batman Do? Bruce Wayne as Moral Exemplar.“ White, Mark D. (Hg.). *Batman and philosophy: the dark knight of the soul*. Hoboken, NJ: Wiley, 2008. S. 115.

<sup>201</sup> Vgl. Seeßlen, Georg. „Der Triumph des Zeichens über die Begierde: Batman: Eine Pop-Religion im Zeitalter der Unübersichtlichkeit.“ Seeßlen, Georg. *Clint Eastwood trifft Federico Fellini: Essays zum Kino*. Berlin: Bertz, 1996. S. 174.

dienen, wobei die „Freundschaft“ zum Dunklen Ritter, wie im realen Leben auch, mehr oder weniger intensive Phasen durchläuft. Diese Freundschaft beginnt bei den meisten Fans schon mit der Kindheit und dauert ein ganzes Leben lang an. „Luise“ erklärt dies im Batman-Forum so:

„Batman ist halt wie ein richtig guter Freund, den man mag, für den man durch Dick und Dünn geht, und den man dennoch hie und da mal in den Allerwertesten treten möchte, weil man seine Handlungen nicht richtig findet.“<sup>202</sup>

Durch die verschiedenen Emotionen, die Batman erzeugt, kann man sich mit ihm identifizieren, doch auch aufgrund der unterschiedlichen Darstellungsweisen kann jeder Fan diejenige Darstellungsweise auswählen, die ihm oder ihr am ehesten entspricht. Allein die Figur selbst lässt einen breiten Interpretationsspielraum zu, da Bruce Waynes Aussehen relativ offen konzipiert ist. Er hat kein genau definiertes Alter und keinerlei äußerliche Eigenheiten, die ihn individualisieren. Somit kann sich der Fan mit beiden Identitäten identifizieren und sich Batman/Bruce Wayne so ausmalen, wie er oder sie es gerne hätte.

„Inevitably, like most fans, I also treasure my own platonic ideal of what the Batman would 'really be like': a personal myth bound up with my own notions of fatherhood, the city and moral duty, and wearing Clint Eastwood's face.“<sup>203</sup>

Wie bei einer transmedialen Erzählung üblich, ist Batman nicht nur ein Bild, dass sich jeder einzelne Fan selbst erzeugt, sondern es existieren mehrere offizielle Darstellungsweisen nebeneinander. Vergleicht man alleine die filmische Umsetzung des Mythos, wird dies sofort klar. Gerade diese verschiedenen Darstellungsweisen führen dazu, dass man zu einem Batman-Fan wird, sein Fan-Sein auch ausweitet und unzählige Möglichkeiten erhält sich am Batman-Universum zu beteiligen, um es dadurch zu erweitern.<sup>204</sup> Jedes einzelne Medium dieser transmedialen Erzählung kann einen Einstieg in das Bat-

---

<sup>202</sup> „Batman Ein Fanliebling?“. *Batman Forum*. <http://www.comicforum.de/showthread.php?t=71035> Stand: 22.01.2011.

<sup>203</sup> Brooker, Will. *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*. New York: Continuum, 2000. S. 8.

<sup>204</sup> Henry Jenkins hält das transmediale Erzählen für die Idealfom von Pierre Lévy's Idee der kollektiven Intelligenz. Vgl. Jenkins, Henry. „Transmedia Storytelling 101.“ *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*. [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) Zugriff: 09.01.2011.

man-Universum bieten und zu einer intensiveren Beschäftigung mit diesem führen. Fans generieren alternative Lesarten von Batman, da dies aufgrund ihres Fantextes möglich ist. Wiederrum sind sie, im Gegensatz zu Autoren, Regisseuren etc. unabhängig von wirtschaftlichen Interessen und können sich deshalb frei in ihren Interpretationen bewegen. Dadurch ist ihre Interpretation alleinig ein Ausdruck ihrer Kreativität und Individualität.

Camille Bacon-Smith und Tyrone Yarbrough wollen deshalb bei dem Publikum von BATMAN (USA/UK 1989) anhand der konsumierten Medien vier verschiedene Fan-Arten von Batman erkennen:

- 1) Langzeit-Fans der Comics, die aufgrund ihres Vorwissens eine gewisse Erwartung an den Film stellen,
- 2) Fans, die sich erst kurz mit den Primärquellen beschäftigen,
- 3) Fans der TV-Serie und
- 4) das Publikum, das nur aufgrund des Trailers und sonstiger Werbung ins Kino geht.<sup>205</sup>

Je nach Vorwissen wird deshalb der Film anders wahrgenommen, wobei die ersten beiden Publikumsgruppen am meisten über diesen Film zu diskutieren scheinen, da diese schon ein Vorwissen besaßen und deshalb ihre eigenen Bilder gewisser Charaktere in ihren Köpfen hatten.

Wird hier zwar ersichtlich, dass es mehrere Arten von Batman-Fans gibt und es den Batman-Fan schlechthin nicht gibt, ist diese Einteilung aus heutiger Sicht zu kurz gegriffen. Die Motivation, warum jemand einen Film besucht bzw. warum jemand ein Fan von einem bestimmten Film wird sind vielschichtig. Die Begeisterung zu einem Schauspieler oder Regisseur, zu den Comics im Allgemeinen, oder zu einem spezifischen Comic und/oder zu den Batman-Filmen, oder nur einzelnen davon kann ein Grund sein. Doch kann dies nicht nur von Person zu Person variieren, sondern kann sich dies auch innerhalb eines „Fan-Lebens“ ändern. Die Motivationen Batman als Fanob-

---

<sup>205</sup> Bacon-Smith, Camille/Yarbrough, Tyrone. „Batman: The Ethnography.“ Pearson Roberta E./Uricchio, William. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media*. New York: Routledge, 1991. S. 91.

jekt zu wählen sind genauso vielschichtig, wie die Gründe für das Fan-Sein an sich. Wie weit und wie genau sich das Fanobjekt darstellt, und durch welches Medium man in diesen Kosmos eintritt, hat keine Relevanz. Einzig das, was man daraus zieht, wie man partizipiert, scheint von Wichtigkeit für die Fans zu sein, mit der ihnen einzigen Gemeinsamkeit, nämlich Batman.

## 5. Bativities<sup>206</sup> – Die Aktivitäten der deutschsprachigen Batman-Fans

Aktivitäten, die Fans setzen, um ihren Fan-Sein Ausdruck zu verleihen und dadurch am Fanobjekt partizipieren, sind genauso vielfältig wie die einzelnen unterschiedlichen Motivationen zu einem Fan zu werden. Ob sie nun in Foren diskutieren, Blogs oder Homepages erstellen, Fan Fiction, Fanzines und Comics schreiben, Zeichnungen und Filme produzieren, an Conventions<sup>207</sup> teilnehmen und sie sogar organisieren, oder auch nur das regelmäßige Konsumieren des Fanobjektes, sind Tätigkeiten, die Fans von einem Konsumenten unterscheiden und die in allen Facetten von Fantum mehr oder weniger stark ausgeübt werden.

Batman-Fans stellen hierbei keine Ausnahme dar. Doch kann beim deutschsprachigen Batman-Fantum beobachtet werden, dass einige der Aktivitäten intensiver verfolgt werden als andere. Aufgrund der relativ kleinen Größe – vergleicht man deutsche Fans etwa mit der englischsprachigen Batman-Community und auch die Anzahl der deutschen Fan Fictions zu beispielsweise *Fluch der Karibik* oder *Dr. House* – so sind reine Batman-Conventions schwer umsetzbar und werden daher meist in andere Veranstaltungen, wie etwa in diverse Comicconventions, eingegliedert. Aufgrund dieser überschaubaren Größe ist auch die Anzahl der Homepages, Blogs, Fanfilme etc. geringer, wodurch aber ein Überblick des gesamten im Internet agierenden Fantums möglich wird.

Auch ist zu beobachten, dass die Größe des Fantums und somit die Anzahl der Mitglieder innerhalb der Gemeinschaft gewissen Schwankungen und Phasen unterworfen ist. Grundsätzlich kann hier davon ausgegangen werden, dass mit einer erfolgreichen Verfilmung von Batman auch die Anzahl der Fans kurz darauf steigt, diese aber wieder sinkt, je länger die Veröffentlichung zurückliegt.

---

<sup>206</sup> Dieser Begriff wird für Aktivitäten von Fans auf [www.batmans.de](http://www.batmans.de) verwendet.

<sup>207</sup> Eine Convention ist ein Treffen von Fans, das im Unterschied zu einem Fantreffen eine große Anzahl an Teilnehmern aufweist. Aufgrund der Größe werden Conventions auf Messen, in Hotels oder Kongresszentren veranstaltet, während Fantreffen in Privatwohnungen, Comicläden, Lokalen u.ä. stattfinden. Auf Conventions können Fans sich nicht nur kennenlernen, sondern gemeinsam ihre Aktivitäten verfolgen. Auch bieten Conventions die Möglichkeit Produkte für und von Fans zu erwerben.

Dies ist auch deutlich im Bereich der Fan Fiction zu erkennen, da die meisten Geschichten von THE DARK KNIGHT (USA/UK 2008) zum Thema haben bzw. deren Charaktere aus dieser Verfilmung entnommen wurden. Je weiter jedoch die Veröffentlichung des Filmes zurückliegt, desto weniger Geschichten werden dazu geschrieben bzw. beendet oder geändert. Zu bemerken ist, dass dies nicht bedeuten soll, dass durch THE DARK KNIGHT (USA/UK 2008) die höchste Anzahl an Fanaktivitäten hervorgerufen wurde. Hierbei ist zu beachten, dass sich zwar im Internet am meisten dazu finden lässt, aber es gibt und gab Fanaktivitäten auch außerhalb des Netzes, welche aber schwerer zu fassen sind. Ein Zugang zum Internet wird in den letzten Jahren immer mehr zum Standard und auch die Kenntnisse diesbezüglich sind am steigen, wodurch eine weitere Verbreitung des Fan-Materials ermöglicht wird.

Ist das deutschsprachige Batman-Fantum zwar im Vergleich zu dem englischsprachigen relativ klein, ist es dennoch gut organisiert und vernetzt. Deutschsprachige Fans stellen ihre Produkte auch auf nicht-deutschsprachigen Webseiten bereit und bekommen dafür Beachtung. Im Gegenzug posten nicht-deutschsprachige Fans auch im deutschen Sprachraum, wodurch eine weltweite Vernetzung des Fantums sichtbar wird. Dadurch wird ersichtlich, dass das Batman-Fantum, wie jedes andere Fantum auch, ein Phänomen ist, das sich weltweit vernetzt, wobei die unterschiedlichen Sprachen innerhalb eines weltweit agierenden Fantums zu natürlichen Begrenzungen führen können. Der Großteil an Interaktionen spielt sich innerhalb dieser durch die Sprache konstruierten Teilmasse ab, was dazu führen kann, dass sich die Fans oft untereinander persönlich kennen. Ein weiterer Aspekt des durch die Sprache begrenzten Fantums ist auch, dass diejenigen, die keine Fremdsprachen beherrschen, trotzdem Gleichgesinnte finden und Feedback auf ihre Werke erhalten können.

Durch die Begrenzung des Batman-Fantums besteht eine Übersichtlichkeit, die es auch einem Neueinsteiger ermöglicht, schnell in dieses Fantum einzusteigen und zu agieren. Das deutschsprachige Batman-Fantum als Teil des weltweiten Batman-Fantums kann jedoch als ein komplett eigenständiges angesehen werden. Wiederum sind innerhalb des Batman-Fantums verschiedene Gruppen zu erkennen. Es gibt manche Batman-Fans, die alles rund um den Dunklen Ritter zu interessieren scheint und manche sind an Batmans Gegenspielern, oder nur an einen bestimmten Bösewichts interessiert. Auch

kann zwischen Fans von Comics, Film, und/oder Fernsehserien unterschieden werden, wobei sich aber alle, egal nach welchen Kriterien sie ihr Fanobjekt ausgewählt haben mögen als Batman-Fan identifizieren lassen und sich selbst auch als solche bezeichnen.

## 5.1 Kaffeekränzchen in der Bathöhle – Foren, Fanzines und Fanpages über Batman

Die wohl stärkste Beschäftigung mit Batman findet in Foren statt. Hierbei ist im deutschsprachigen Raum das Batman-Forum, ein Unterpunkt des Comicforums, von besonderer Relevanz. Auch andere Webseiten und Blogs besitzen Foren zu Batman, doch ist das Comicforum mit Abstand das größte. Im Batman-Forum sind drei verschiedene Seiten vernetzt, nämlich [www.batmans.de](http://www.batmans.de), [www.batmannews.de](http://www.batmannews.de) und [www.battybaddies.de](http://www.battybaddies.de)<sup>208</sup>.

Deutschsprachige Blogs sowie Webseiten bieten zwar Informationen rund um Batman bzw. nehmen Bezug auf ihre oder fremde Fanaktivitäten, doch sind diese meist auch auf anderen Seiten zu finden. Ein reines deutsches Online-Fanzine<sup>209</sup> zum Thema Batman existiert nicht, doch etwa das Fanzine [www.zauberspiegel-online.de](http://www.zauberspiegel-online.de) beschäftigt sich ansatzweise mit diesem.

Durch das relativ überschaubare deutsche Batman-Fantum ist das Comicforum somit eines der wichtigsten Mittel für die Kommunikation unter den Fans. Neben dem Forum steht den Mitglieder auch ein Chat zur Verfügung. Diese bieten den Fans die Möglichkeit ihr Wissen und ihre Meinungen zu teilen und darüber zu diskutieren. Die meisten Beiträge in diesem Forum sind Spekulationen, Diskussionen, Informationen, Hilfe bei der Suche von Comics und anderen Fanobjekten, auch Hilfestellung für Neueinsteiger in das Fantum und Meinungsumfragen, wobei all diese Beiträge nicht nur Comics, sondern auch Verfilmungen und Batman im Fernsehen zum Thema haben. Weiters läuft die Organisation von Fantreffen über diese Plattform.

In weiterer Folge liegt aber das Hauptaugenmerk der Betrachtung des Forums auf jenen Beiträgen, die sich auf filmische Inhalte und das Fantum im Allgemeinen beziehen, da sich die übrigen Aktivitäten der deutschen Fans im Netz im Wesentlichen mit

---

<sup>208</sup> Diese Webseite wird nicht mehr betrieben.

<sup>209</sup> Fanzines sind Magazine, die von Fans für Fans produziert werden. In ihnen werden Produkte der Fans, wie etwa Fan Fiction, Leserbriefe, Rezensionen und auch Zeichnungen veröffentlicht, was zu einer weiteren Vernetzung des Fantums führt. Diese können von einzelnen oder mehreren Fans produziert werden. Online-Fanzines (e-zines) haben dem Vorteil, dass bei ihnen keine Produktionskosten anfallen und sie auch leichter zugänglich sind als herkömmliche Fanzines.

den Filmen über Batman beschäftigen und sie sich daher für einen Vergleich der verschiedenen Partizipationsmöglichkeiten der Fans besser eignen.

Wie Nancy K. Baym feststellt, weist die Kommunikation der Fans auf solchen Seiten vier differente Punkte<sup>210</sup> auf, wobei Batman-Fans hier keine Ausnahme darstellen. Im Folgenden wird die Unterteilung Bayms übernommen, auf diese Punkte Bezug genommen und auf die Batman-Fans angewendet.

**1) Informieren:** Im Vergleich zu Baym, die Fans von TV-Serien untersuchte, ist die Beteiligung bei den Batman-Fans doch eine andere, da sie ein viel breiteres Fanobjekt aufweisen. TV-Serien-Fans informieren beispielsweise andere darüber, was in der jeweiligen Folge geschehen ist. Die Informationen, die Batman-Fans im Forum gegenseitig austauschen, sind sehr vielfältig und haben beispielsweise zum Inhalt, wann der nächste Film in die Kinos kommt, wer der nächste Hauptdarsteller ist, oder wann das nächste Comic erscheint. Die Diskussion über die Fernsehserien und was in ihr geschah, stellt zwar einen relativ großen Anteil an Beiträgen dar, der Fokus liegt dabei aber, da es sich ja im eigentlichen Sinne um ein Comicforum handelt, auch bei diesen. Informationen zu den einzelnen Filmen und über Sammelobjekte stehen an dritter Stelle, gefolgt von Informationen zu den einzelnen Videospielen und Aktivitäten anderer Fans. Die hohe Anzahl der Beiträge zu Comics und zu den Fernsehserien hängt sicherlich mit dem gesteigerten Interesse der Fans an diesen zusammen, weisen sie doch im Vergleich zu den Filmen eine höhere Regelmäßigkeit in der Ausstrahlung auf, wodurch sich auch eine Regelmäßigkeit der Beiträge einstellt.

**2) Spekulieren:** Im Batman-Forum wird über verschiedenste Dinge spekuliert. Welche Figuren in der neuen Verfilmung von Batman auftauchen, wer sie spielen wird, wie diese gestaltet werden, oder aber auch wie sich die Charaktere in gewissen Situationen verhalten würden, sind nur einige Beispiele. Da sich im Forum Gleichgesinnte treffen ist das Spekulieren und Diskutieren über ihr Fanobjekt leichter als etwa mit Freunden und Bekannten, die diese Leidenschaft nicht teilen. Auch werden sie zu neuen Spekulationen ermutigt und angeregt. Hierbei kann man wiederum die Kompetenz seines eigenen Wissens zur Schau stellen und dadurch bewundert werden. Auch kann sich bei als richtig erwiesenen Spekulationen Freude sowie Stolz daraus gezogen werden.

---

<sup>210</sup> Vgl. Baym (1998), S. 115ff.

Hier wird wieder deutlich, dass sich Fans von dem restlichen Publikum unterscheiden. Fans partizipieren schon vor der Veröffentlichung eines Produktes an ihrem Fanobjekt. Das neue Produkt ermöglicht somit nicht nur während des Konsums eine Partizipation, sondern unterliegt schon vorab Spekulationen. Konsumenten besitzen meist erst nach der Rezeption eine Meinung zu Besetzung, Handlung etc., Fans hingegen bilden ihre Meinung schon vorab, wodurch sie wiederum, wie oben genannt, anders rezipieren. Fans generieren also vor und nach der Konsumierung eines Textes eine Meinung, wobei diese sich oft naturgemäß voneinander unterscheiden werden.

**3) Kritisieren:** Die Kritik der Fans ist wie alle anderen Punkte auch sehr weit gestreut. Nicht nur Comics, Filme und Fernsehserien durchlaufen der Kritik der Fans, auch die Organisation innerhalb des Fantums sowie andere Fans sind dieser ausgesetzt. Ob es das Verhalten einiger Mitglieder betrifft, oder einfach nur Vorschläge zur besseren Vernetzung, alles kann zum Kritikpunkt werden. Oft geht dies soweit, dass Fans aus dem Forum austreten, wobei sie aber dennoch Fans von Batman bleiben. Mit dem Austritt aus einem Forum ist nicht zwingend ein Austritt aus dem Fantum gegeben. Durch eine fundierte Kritik soll jedoch nicht nur ein unerwünschter Zustand verändert werden, sondern auch das Wissen, das man sich angeeignet hat, zum Ausdruck kommen, egal ob es sich um das Wissen über das Fanobjekt selbst oder über die Verhaltensregeln im Forum handelt.

**4) Überarbeiten:** Der produktivste Weg Kritik zu üben, ist das Überarbeiten. Dabei ist nicht nur das Fanobjekt Gegenstand der Überarbeitung sondern auch das Forum selbst. Beiträge, die unerwünscht sind, werden gelöscht oder zusammengefügt und verschoben. Diese Art der Überarbeitung ist allerdings nicht jedem Mitglied gestattet und obliegt den Moderatoren des Forums. Moderator kann nur ein Mitglied werden, das auch eine Homepage zum Thema betreibt.

Die Moderatoren des Forums sind auch diejenigen, die die meisten Beiträge verfassen. Neben diesen weisen nur wenige Fans eine solch hohe Aktivität auf. Moderator zu sein ist für viele eine Auszeichnung, ein Ziel, das sie erreichen wollen, stehen doch Moderatoren in der Hierarchie von Batman-Fans weit oben. Auch sind sie im Kontakt zu Warner Bros., wodurch sie in der Hierarchie weiter nach oben steigen. Dadurch wurde u.a. die Organisation einer Vorpremiere zu THE DARK KNIGHT (USA/UK 2008) für

eine ausgeloste Menge an Mitgliedern des Forums ermöglicht. Durch dieses Bat-Event war es den Fans möglich sich auch persönlich kennenzulernen, was in weiterer Folge auch die Kommunikation unter ihnen beeinflusste und wahrscheinlich auch einen Aufstieg in der inoffiziellen Fanhierarchie zur Folge hatte. Sowohl durch dieses Event als auch durch den Film selbst konnten im Forum ein Zuwachs an der Mitgliederzahl bemerkt werden. Da die Karten zu dieser Vorpremiere verlost wurden und daher der Zufall entschied, wer daran teilnehmen durfte, waren nicht nur hochaktive Fans und somit in der Fanhierarchie höherrangige Mitglieder am Bat-Event anwesend. Doch ist anzunehmen, dass wenig aktive Fans von diesem Geschehnis gar nicht erst wussten und daher auch nicht einmal an der Verlosung teilgenommen hatten.

Alle vorangehenden Punkte unterliegen jedoch gewissen Regeln, wodurch Fans in ihrer Betätigung im Forum nicht vollkommen frei agieren dürfen. Dies betrifft u.a. Spoiler, die sich zunehmend im Batman-Forum befinden. Der Begriff „Spoiler“ (engl. to spoil „verderben“) bezeichnet eine Information, die Anderen den Genuss am Konsum bestimmter Medien verderben kann. Das Verderben entsteht durch eine Diskrepanz im Zeitpunkt des Konsums. Liegt jemanden eine Information vor, die ein anderer noch nicht besitzt und teilt er diese unaufgefordert mit, muss er oder sie diese Information als Spoiler kennzeichnen um die Spannung aus dem erstmaligen Betrachten eines Mediums nicht zu nehmen.

Durch Spoiling kann ein Mitglied Aufmerksamkeit erregen, doch wird in den meisten Fällen Spoiling nicht gerne gesehen. Ein Auszug aus den FAQs des Forums besagt: „Spoiler solltest du immer bei US-Comics und- Serien setzen, die hierzulande noch nicht erschienen sind.“<sup>211</sup> Ist es zwar laut Forumregeln nicht verpflichtend, so hat es sich unter den Fans trotzdem zum gängigen Usus entwickelt. Jeder Spoiler, der gekennzeichnet wird, wird dadurch hinter einem Button versteckt und es bleibt jedem Mitglied selbst überlassen, ob er den Text lesen will oder nicht. Zwar kann man vorab schon alleine wegen der Beitragsbezeichnung vermuten, dass es sich um einen Spoiler handelt, doch kann dieser auch in einfache Diskussionen verpackt sein.

Die Informationsquellen um zu spoilern sind vielfältig. Meistens werden die Inhalte aus dem englischsprachigen Raum übernommen, da dieser meist zu einem früheren

---

<sup>211</sup> N.N. „FAQ des Batman-Forums (Bitte lesen!).“ *Batman Forum*.  
<http://www.comicforum.de/showthread.php?t=62032> Stand: 22.01.2011.

Zeitpunkt über diese verfügt. Dabei ist zu beobachten, dass englischsprachige Webseiten gerade wegen des Informationsvorsprungs unter den deutschsprachigen Batman-Fans einen höheren Stellenwert genießen und diesen Seiten ein größerer Wahrheitsgehalt beigemessen wird. Spoiling wird unter Batman-Fans sehr ernst genommen, ist eine Frage der Ehre und alles andere als ein Spiel. Wie Henry Jenkins beobachtet, wird Spoiling unter gewissen Fans zu einer Art Wettkampf, bei dem sie sich alle übertreffen wollen. Spoiling *Survivor* ist ein Spiel, bei dem falsche Informationen verbreitet werden, um zu sehen, wie lange es braucht bis die Wahrheit ans Licht kommt.<sup>212</sup>

So ist das Batman-Forum das wichtigste Instrument für die Vernetzung des deutschsprachigen Batman-Fantums und fungiert als bedeutende Plattform für die Partizipation der Fans am Fanobjekt.

---

<sup>212</sup> Vgl Jenkins (2006), S. 49f.

## 5.2 Zaubern wir ein Lächeln auf dieses Gesicht – Batman in Fan Fiction

Geschichten über Batman gibt es viele. Doch muss hierbei zwischen von Fans produziertem und offiziellem Material unterschieden werden. Fans schreiben nicht nur in Foren, Blogs oder Webseiten über ihr Fanobjekt, sondern sie schreiben auch direkt Geschichten darüber. Fan Fiction (kurz FanFic) basiert auf Situationen oder Charakteren, die eigentlich von jemand anderen erschaffen wurden<sup>213</sup>. Fans borgen diese lediglich aus, um ihre eigenen Geschichten rund um diese zu schreiben.

Fan Fictions binden sich bewusst und offensichtlich an die bereits vorhanden Texte, was eine interne Konvention dieses Formates darstellt. Die einzelnen Geschichten werden, wie auf der Homepage *www.fanfiktion.de*, auf der sich auch die meisten Geschichten mit und über Batman finden lassen<sup>214</sup>, einerseits in Kategorien eingeteilt, die sofort zu erkennen geben, um welches Fanobjekt die Geschichte handelt, andererseits werden innerhalb dieser Kategorien Altersbeschränkungen und Genres angegeben. Die Altersbegrenzungen und Genres sind zwar zwingend vorgegeben, doch werden diese oft nicht richtig gesetzt. Beispielsweise sind einige Fan Fictions aus der Unterkategorie „The Dark Knight“, die Kategorie mit den meisten Beiträgen, durchaus anderen Kategorien zuzuordnen. Grundsätzlich ist durch diese Einteilung das eigentliche Fanobjekt dem Fan sofort ersichtlich. Eine Alterskennzeichnung muss auf *fanfiktion.de* erfolgen, da ohne sie keine Geschichte veröffentlicht wird. Die Richtlinien dazu sind für jeden einsehbar. Die Wahl des Genres steht jedem und jeder frei, da es hier keinerlei Richtlinien dazu gibt.

Wie Fan Fics differente Genres besitzen, weisen sie auch unterschiedliche Erzählstrukturen und Längen auf. Manche Geschichten enthalten nur wenige Worte, andere ziehen sich über etliche Seiten. Auch Gedichte und Songfics<sup>215</sup> über Batman werden geschrieben. Doch bis auf einige wenige Geschichten der Batman-Fans, stellen längere Geschichten die Ausnahme dar.

---

<sup>213</sup> Es gibt auch Fan Fiction zu realen Personen, doch bezieht sich der Großteil der Geschichten auf fiktive Personen und Handlungen.

<sup>214</sup> *www.myfanfiction.de* und *www.batmans.de* enthalten auch Fan Fiction zu Batman, doch ist im Vergleich zu *fanfiktion.de* die Anzahl sehr gering.

<sup>215</sup> In Songfics werden meist Texte von bereits existierenden Liedern entnommen und diese mit einer Geschichte rund um die Figuren aus dem Batman-Universum verbunden.

Die Motivation Fan Fiction zu schreiben ist wenig vielschichtig. Entweder wollen die Fans mehr Geschichten, da sie die bereits existierenden nicht befriedigen, oder sie wollen einfach mengenmäßig mehr von ihrem Fanobjekt. Sheenagh Pugh bemerkt jedoch, dass es eher der erste Grund ist, der die Fans zu motivieren scheint. „This was, I think, a case of wanting ‚more from‘ rather than ‚more of‘.“<sup>216</sup>

Da Fan Fiction immer eine Vermehrung an bereits existierenden Texten ist, beschreibt Abigail Derecho deshalb Fan Fiction auch als „archontic literature“<sup>217</sup>. Archontic bezieht sich auf das Wort „Archiv“, das sie im Sinne Jacques Derridas interpretiert, der behauptet, dass jedes einzelne Archiv immer für neue Einträge, Artefakte, und Inhalte offen bleibt. Kein Archiv der Welt ist je vollständig geschlossen. Demnach ist ein archontisches Textarchiv nicht identisch mit dem Text, sondern ist ein virtuelles Konstrukt rund um den Text, das aber noch den eigentlichen Text beinhaltet. Kann zwar jeder Text als archontisch definiert werden, legt Derecho aber ihr Augenmerk auf jene Texte, die sich selbst als Variationen von Texten bezeichnen.

Doch sind diese Variationen kein bloßes Nachzeichnen eines bereits vorhandenen Textes, sondern sind eigenständige Interpretationen eines solchen. Der Text, der diese verschiedenen Möglichkeiten schon beinhaltet, wird durch die Geschichten der Fans dahingehend erweitert, dass sie die Frage des „Was-wäre-wenn“ sich selbst beantworten. Diese Fragen sind vielleicht schon im Text angelegt, doch ist es den ursprünglichen AutorInnen nicht immer möglich, aufgrund erzählstrategischer oder auch ökonomischer Interessen dies auszubauen und zu beantworten. Deshalb behandeln Fan Fictions größtenteils auch die Beziehungen zwischen den verschiedenen Charakteren und zielen weniger auf die eigentlich ursprüngliche Handlung ab. Wenn durch die Fans in die Handlung eingegriffen wird, werden anfänglich Szenen des Films – bei Fan Fiction über Batman werden größtenteils die Filme als Bezugsquelle genommen – oft detailgetreu nacherzählt und erst am Ende einer Sequenz wird in dieser etwas verändert. Auch halten sich diese Geschichten dann in weiterer Folge wieder an den Film selbst und kehren immer wieder zur ursprünglichen Handlung zurück. Der Großteil der Geschichten von

---

<sup>216</sup> Pugh, Sheenagh. *The Democratic Genre: Fan Fiction in a literary context*. Bridgend: Seren, 2005. S. 20.

<sup>217</sup> Vgl. Derecho, Abigail. „Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction.“ Hell-ekson, Karen (Hg.). *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays*. Jefferson: McFarland, 2006. S. 63ff.

Fans entnimmt aber nicht die Handlung des Films, sondern nur einzelne Charaktere daraus und bettet diese in eine eigenständige und vollkommen vom Batman-Universum unabhängige Geschichte.

Diese Fan Fictions beinhalten so gut wie immer eine Liebesgeschichte, die vielleicht nicht den Hauptteil einnimmt, aber in einer Nebenhandlung existent ist. Manchmal wird jedoch eine Liebesbeziehung zwischen zwei Figuren bloß angedeutet, doch sind im überwiegenden Teil die Liebesgeschichten die Haupthandlung. Häufigste Figur, die in eine Liebesbeziehung integriert wird, ist aber nicht wie vielleicht anzunehmen ist Batman, sondern der Joker. Diese Liebesgeschichten zur Verkörperung des Chaos beginnen oft mit einer Entführung, bei welcher der Joker die meist weiblichen Protagonisten verschleppt und diese ihn in späterer Folge zu lieben beginnen. Diese anscheinend das Stockholm-Syndrom aufweisenden ProtagonistInnen versuchen im Laufe der Handlung Erklärungen für ihre vollkommen irrationale Liebe zu finden. Diese Argumente für den Joker sind sich generell sehr ähnlich. Hierbei lassen sich drei unterschiedliche Begründungen der Fans finden:

**1) Joker, der Liebende:** Der Joker ist gar nicht so, wie man ihn sonst kennt. Er ist fähig zu lieben und er zeigt Gefühle, die sonst im Bezug auf ihn unvorstellbar scheinen. Diese Out-of-Character-Stories sind auch als solche gekennzeichnet, jedoch ist zu beobachten, dass bei solchen Geschichten der Joker nicht andauernd aus seiner Rolle fällt, sondern immer wieder zu seinem Ursprungscharakter zurückkehrt.

**2) Joker, der Anziehende:** Der Joker ist zwar von Grund auf Böse und die Verkörperung des Chaos, doch ist es genau dies, was die Verliebten an ihm fasziniert. Dies ist der eigentliche Grund für ihre Liebe. Jokers Liebe ist in diesem Fall aber gar keine Liebe, sondern pure Faszination für sein Opfer.

**3) Joker, der Psychopath:** Die Liebe zum Joker entsteht wie im zweiten Punkt und auch der Charakter des Jokers wird nicht verändert, doch ist der Grund, warum sich die ProtagonistInnen in den Joker verlieben ein anderer. Sie sehen den Joker als einen zutiefst verletzen und gebrochenen Mann, der durch ihre Liebe gerettet werden kann. Seine Morde und Verbrechen sind Ausdruck seines seelischen Schmerzes und werden mit seiner traurigen Vergangenheit erklärt und dadurch auch gerechtfertigt. Zwar hat der

Joker keine offizielle Hintergrundgeschichte, die allgemein gültig ist, erfinden Fans ihre eigene oder nehmen eine der schon vorhandenen und unterstellen ihr absolute Geltung.

Wenn Harley Quinn, die schon in Fernsehserien und Comics die Freundin des Jokers war, die Protagonistin der Liebesgeschichte ist, dann entfällt oft eine Erklärung und Rechtfertigung dieser Liebe. Aber auch in diesem Fall scheinen eben genannte Erklärungen oft sehr einleuchtend und hilfreich für die Identifizierung mit Harley Quinn.

Auch die Vorstellung der Fans, wie der Joker rein äußerlich in Erscheinung tritt, hängt sicherlich mit der Vielzahl der Geschichten und mit einer Identifizierung mit dem Joker zusammen. Die Fans sehen den Joker meist mit dem äußeren Erscheinungsbild von Heath Ledger, wobei hier wahrscheinlich nicht nur seine Darstellung im Film *THE DARK KNIGHT* (USA/UK 2008) zu diesem Bild beiträgt, sondern seine diversen anderen Rollen auch. Dazu meint „Eriks Engel“ in einem Review zu ihrer Story *Catwoman & Joker*:

„Ich habe eigentlich vor, dass er im nächsten Kapitel der Joker seinen Auftritt wie im Dark Knight Film bekommt. Als Vorlage diene auch derjenige Joker gespielt von Heath Ledger.“<sup>218</sup>

Doch ist es scheinbar verwunderlich, dass genau Jokers Liebe die Fans zu faszinieren scheint, sind doch einige Charaktere des Batman-Universums eigentlich eher dazu geeignet eine Liebesbeziehung mit ihnen zu führen. Batman als Held, bei dem man nicht darum fürchten muss von einer Sekunde zur anderen den Tod zu finden, erscheint aber als kein möglicher Partner in Liebesdingen. Dies kann vielleicht daraus resultieren, dass die Mehrheit der Fan Fictions *THE DARK KNIGHT* (USA/UK 2008) zum Thema hat und in diesem Film Bruce Wayne bzw. Batman eine unerfüllte Liebe zu Rachel Dawes pflegt und diese wiederum eine Beziehung zu Harvey Dent unterhält. Alle Figuren aus diesem Film, auch Commissioner Gordon, sind auf irgendeine Weise in eine Liebesgeschichte involviert, ausgenommen der Joker.

Auch in den Fan Fictions rund um *BATMAN BEGINS* (USA/UK 2005) ist Bruce Wayne nicht präsent. Die Geschichten rund um diesen Film handeln mehrheitlich über eine Liebesbeziehung zu Dr. Jonathan Crane/Scarecrow. Generell ist zu bemerken, dass

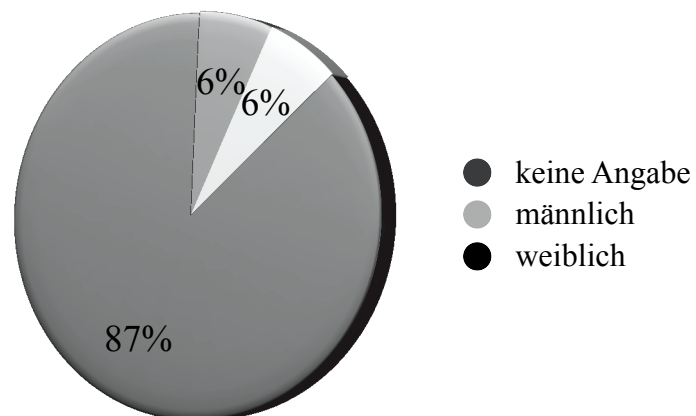
---

<sup>218</sup> N.N. „Catwoman & Joker: Reviews.“ *Das FanFiction Archiv*.  
<http://www.fanfiktio.de/r/s/4cbc88380001855e0680cf0b/date/1/1> Stand: 06.02.2011.

die meisten Liebesgeschichten der Fans, die sie zu Batman schreiben, in der Regel immer Bösewichte zum Gegenstand haben. Eine Liebe zu Batman scheint gänzlich uninteressant zu sein. Die Leidenschaft zu Joker und auch Scarecrow kann natürlich daraus resultieren, dass beide eben noch vollkommen ungebunden sind, wobei eine generelle Faszination zu den bösen Jungs auch ein weiterer Grund sein dürfte. Dies wird durch Harvey Dent nicht widerlegt, da er erst am Ende von THE DARK KNIGHT (USA/UK 2008) zu Two-Face wird und daher seine Zeit als Bösewicht relativ kurz war.

### 5.2.1 Fan Fiction als weiblich dominiertes Format

Durch die Vielzahl an heterosexuellen Liebesgeschichten wirkt es nicht verwunderlich, dass der Großteil der AutorInnen von Fan Fiction zu Batman weiblich ist. Fan Fiction ist generell ein Format, das hauptsächlich von Frauen und Minderheiten genutzt wurde und wird. Batman stellt, obwohl er seinen Ursprung im Comic hat und dieses eher als ein männlich dominiertes Feld gesehen wird, keine Ausnahme dar.



**Abb. 3: Mitglieder auf *fanfiction.de***

Nicht nur, dass der Großteil der AutorInnen weiblich ist, ist auffallend, sondern auch ihr Alter. Durchschnittlich befindet sich dies in den Zwanzigern, wobei auch viele jüngere AutorInnen tätig sind. Henry Jenkins hingegen bemerkt, dass die Mehrheit an veröffentlichten Fan Fictions vor geraumer Zeit von Frauen in den Zwanziger und Dreißiger Jahren und darüber hinaus produziert wurde.<sup>219</sup> Diese Gruppe wurde in den letzten Jahren durch jüngere ErzählerInnen ergänzt, die über das Internet ihre Geschichten verbreiten und dadurch eine Expansion der Sichtbarkeit ihres Schaffens erreichen, während die ältere Generation an AutorInnen weniger sichtbar bleibt.

Die Verbreitung ihres Schaffens ist ihnen aber wichtig, da das Schreiben von Fan Fiction oft als Mittel genutzt wird, um durch die eigene Erzählung Kreativität auszudrücken und um sich gegen soziale und politische Ungerechtigkeiten aufzulehnen. Viele junge AutorInnen schreiben Geschichten als spontane Reaktion auf die populäre Kultur.

<sup>219</sup> Vgl. Jenkins (2006), S. 178.

Daher liegt es auch nahe, dass diese auch eine Vielzahl an Menschen erreichen wollen, wobei das Internet hierzu ein geeignetes Medium darstellt.

Doch ist Fan Fiction kein Format des reinen Widerstandes, wie dies auch Jenkins beschreibt. „Fan writing is a literature of reform, not of revolt.“<sup>220</sup> Dies bedeutet, dass Fans zwar ihr Fanobjekt verändern, da sie, in welcher Form auch immer, etwas in ihm vermissen, aber ihre Motivation aus dem Aufzeigen anderer Perspektiven und nicht aus der Auflehnung gegen Vorhandenes entspringt. Weiters kann durch die Übernahme von Elementen der Ursprungsgeschichte das Augenmerk in der Verbesserung des Schreibstils gelegt werden und ihre eigenen eigentlichen Ideen vielleicht leichter dargestellt werden. Jenkins bemerkt außerdem, dass die Verwendung von bereits vorhandenen Charakteren und Handlungen es den AutorInnen ermöglicht, eine kritische Distanz zu den Geschichten einzunehmen.<sup>221</sup>

Durch das Aufzeigen von neuen Perspektiven und der Übung und Verbesserung ihres Stils, die Fans durch das Schreiben von Fan Fiction erhalten, ist es für sie enorm wichtig, dass ihre Geschichten anderen Fans gefallen und Anklang finden, da sie von Nicht-Fans eher selten ein Interesse an ihren Geschichten erwarten können. Die Reviews auf *fanfiktion.de* stellen daher ein wichtiges Instrument in der Unterstützung und Bewertung unter den Fans dar. Einerseits dienen sie dem Feedback, andererseits der Leistungsmessung mit anderen Fans. Daher betteln manche Fans regelrecht nach Reviews und ihre Anzahl ist entscheidend für die Bewertung einer Geschichte. Hat eine Geschichte kein Review wird auch oft aus Mitleid eines anderen Fans ein solches verfasst. Je mehr Reviews geschrieben werden, egal ob diese negativ oder positiv ausfallen, desto beliebter ist die Geschichte, wobei zu beobachten ist, dass je länger eine Story ist, diese auch mehrere Reviews erhält. „Melanie Cullen“ beschreibt es in ihrer Fan Fiction *Night out* vorab wie folgt:

„Das hier ist meine erste FF zum Thema ‚Batman‘ und ich habe wirklich keine Ahnung, ob sie einigermaßen brauchbar ist oder nicht. Habe bis jetzt auch noch nicht viel weiter geschrieben, werde das aber sicher machen, wenn es euch gefällt

---

<sup>220</sup> Jenkins (2006a), S. 54.

<sup>221</sup> Vgl. Jenkins (2006), S. 182f.

:) Deswegen wäre euer Feedback sehr schön (: würd mich echt freuen, ich steh total auf Reviews, auch wenn sie mal negativ sind ;)“<sup>222</sup>

Durch die Rückmeldung, welche die Fans durch Reviews erhalten, können sie ihren Schreibstil verbessern. Oft wird zwar nur auf Rechtschreib- und Grammatikfehler hingewiesen, aber es werden auch Verbesserungsvorschläge für bestimmte Figuren oder der Handlung geliefert. „Reviews sind Ansporn für den Autor, sich zu verbessern und weiter zu schreiben.“<sup>223</sup> Aus diesem Grund werden sogar die tatkräftigsten Review-Schreiber auf der Startseite von *fanfiktion.de* hervorgehoben. Innerhalb dieser Reviews und auch generell auf *fanfiktion.de* hat sich dadurch auch ein bestimmtes Vokabular und Regeln für Gespräche über das Schreiben entwickelt. Diese sind teilweise auf der Webseite offiziell publik gemacht, teilweise aber auch durch ständigen Gebrauch in das Fan-Wissen übergegangen.

Aber nicht nur Reviews verbessern die veröffentlichten Geschichten. Es gibt auch die Möglichkeit, dass ein Beta-Leser oder Beta-Leserin<sup>224</sup> vorab einen Blick auf die Geschichte wirft. Doch im Unterschied zum englischsprachigen Raum, wo es genaue Anleitungen für Beta-Leser gibt und diese auch leicht gefunden werden können, stehen im deutschsprachigen Raum keinerlei Hilfen bei der Suche und auch beim Ausüben des Beta-Lesens zur Verfügung. Die Fans suchen zwar auf diversen Webseiten und Foren nach Beta-Lesern, doch eine übergreifende Organisationsstruktur ist nicht vorhanden. Einen Beta-Leser zu finden kann oft lange dauern bzw. hängt dies vom Glück und Engagement bei der Suche eines solchen ab. Aus diesem Grund müssen viele AutorInnen auch ohne Beta-Leser auskommen.

Doch dieses Hin und Her zwischen Lob und Kritik und auch zwischen Frustration und Faszination durch ihr Fanobjekt, ist kennzeichnend für das Fantum und das Fan-Sein. Auch wenn Fans das Fanobjekt überarbeiten und verändern, bedeutet dies nicht, dass sie es nicht respektieren und die Urheber und eigentlichen Autoren nicht schätzen. Einige Objekte in der Fan Fiction zu behandeln sind nicht erlaubt, wobei es sich dabei

---

<sup>222</sup> N.N. „Night out.“ *Das FanFiction Archiv*. <http://www.fanfiktion.de/s/4b97f0720000d07f0680cf0b> Stand: 03.02.2011.

<sup>223</sup> *Das FanFiction Archiv*. <http://www.fanfiktion.de> Stand: 03.02.2011.

<sup>224</sup> Ein Beta-Leser ist ein Zweitleser bzw. eine Art Lektor. Der Name wird von dem Beta-Tests aus dem Bereich des Computerprogrammierens abgeleitet.

oft um reale Personen handelt. Um einer Urheberrechtsklage und anderen rechtlichen Schwierigkeiten zu entgehen, schützen sich die meisten Fans mit sogenannten Disclaimern. Diese sind unterschiedlich, völlig frei formuliert und enthalten keinerlei Bezüge zu aktuellen Gesetzen, doch enthalten sie immer einen Verweis auf die Rechte der ursprünglichen Autoren, wie dies auch das kurze Beispiel von „Aelea“ deutlich zeigt. „Dem Schöpfer von Batman und den Verfilmern von Batman Begins gehört fast alles, mir nur mein eigener kleiner Charakter.“<sup>225</sup>

Wie von „Aelea“ angesprochen, schaffen die AutorInnen von Fan Fiction oft auch ihre eigenen Charaktere und bauen diese in die Handlung des Originals ein oder lassen sie mit Figuren aus diesen agieren. Diese neu kreierten Figuren spiegeln meist die AutorInnen selbst wider bzw. zeigen sie eine Wunschvorstellung ihres Selbst, wie dies auch „-Kasumi-“ am Anfang ihrer Fan Fiction *Knightfall* erläutert.

„Um es gleich vorweg zu nehmen, wie bereits viele andere vor mir werde auch ich einen weiblichen Charakter erschaffen, der meinen Vorstellungen und Wünschen meiner Selbst in Batmans Welt entspricht, aber ziemlich wahrscheinlich wird diese Geschichte andere Wege einschlagen als man nach der Lektüre scheinbar ähnlicher Werke erwarten würde.“<sup>226</sup>

Szenen, die aus dem Filmen Christopher Nolans detailgenau in die eigenen Geschichten übernommen werden, unterscheiden sich oft nur durch die Hinzufügung dieses eigenen, neu erschaffenen Charakters. Durch die geringe Anzahl an Geschichten, die nicht auf die von Nolan geschaffenen Filme zurückgreifen, ist es auch nicht verwunderlich, dass jene Figuren, die nicht neu erfunden wurden, aus eben diesen Filmen stammen. Wenn Figuren aus anderen Batman-Medien übernommen werden, stammen diese meist aus den diversen Zeichentrickserien, wie etwa Harley Quinn, und nur im geringen Maße aus den Comics. Wenn ein Wissen über die Comics besteht, sind die AutorInnen, die dieses aufweisen, meist männlich. Anzunehmen ist auch, dass sich die Fans untereinander beeinflussen und Charaktere von anderen in ihre Geschichten übernehmen. Dadurch wird auch ersichtlich, dass bei den meisten AutorInnen von Fan Fiction über Batman der Zu-

---

<sup>225</sup> N.N. „Batman Begins - Ducards Geschichte.“ *Das FanFiction Archiv*. <http://www.fanfiktion.de/s/42ed49ed0000178e0680cf0a> Stand: 03.02.2011.

<sup>226</sup> N.N. „Knightfall.“ *Das FanFiction Archiv*. <http://www.fanfiktion.de/s/4b41fcef00011fa80680cf0b> Stand: 03.02.2011.

gang zu diesem Fantum über den Film THE DARK KNIGHT (USA/UK 2008) erfolgt, wobei auch die Zeichentrickserien einen Einstieg bieten können.<sup>227</sup>

Die Einführung neuer Figuren zeigt deutlich, dass das Format der Fan Fiction ein grenzenloses Feld der Beschäftigung bietet und die Kreativität nicht durch eine Vorlage eingeschränkt wird. Deborah Kaplan, die in ihrem Text *Construction of Fan Fiction: Character Through Narrative*<sup>228</sup> davon ausgeht, dass Fan Fiction ein begrenztes Format darstellt, da es in seinen Möglichkeiten eingeschränkt ist und sich an bestehenden Charakteren und Schauplätzen bedienen muss, lässt den Umstand der Einführung neuer Charaktere aber vollkommen außer Acht. Die Kreativität, die sie den AutorInnen aber keineswegs abstreiten will, erkennt sie in der Ausnutzung der Möglichkeiten, die der Text beinhaltet. Doch gehen Batman-Fans weit über diese Ausnutzung der Möglichkeiten hinaus, scheuen sie doch nicht davor zurück, den gegebenen Text als Inspirationsquelle und nicht als Leitfaden ihrer Geschichten zu sehen.

---

<sup>227</sup> Einen Vergleich der verschiedenen Zugangsmöglichkeiten und ihre deutlichen Unterschiede je nach Beschäftigung mit dem Fanobjekt befindet sich im Punkt 5.4.

<sup>228</sup> Vgl. Kaplan, Deborah. „Construction of Fan Fiction: Character Through Narrative.“ Hellekson, Karen (Hg.). *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays*. Jefferson: McFarland, 2006. S. 134ff.

### 5.2.2 Slash Fiction

Eine besondere Art die im Text transportierten Möglichkeiten auszunutzen, stellt eine spezielle Form der Fan Fiction dar. In dem Subgenre Slash Fiction<sup>229</sup> (kurz Slash) werden die vorwiegend männlichen Charaktere in einen homoerotischen Kontext gestellt, der im Originaltext meist nicht vorhanden oder nur angedeutet ist. Viele Fans stehen dem Genre Slash, wie auch generell der Fan Fiction, kritisch gegenüber, wobei es auch speziell Fans von ausschließlich Slash gibt. Im deutschsprachigen Raum gibt es für diese Fans zwar einige Webseiten, die sich ausschließlich mit Slash beschäftigen, doch lassen sich hier keine Geschichten über Batman finden. Größtenteils behandeln diese Slash-Stories sowie Fan Fics die Welten von *Harry Potter*, *Star Trek*, *Fluch der Karibik* oder auch *Dr. House*.

Laut Mirna Cicioni wird der Fokus des Textes meist auf den Fortgang der Beziehung der beiden Partner über den ersten sexuellen Kontakt hinaus gesetzt. Hierbei werden fast alle Aspekte des gemeinsamen Lebens behandelt, wobei jeder Partner den anderen die körperlichen und emotionalen Bedürfnisse erfüllt. Höhepunkt hierbei bildet die Ehe. In einem großen Ausmaß spielt in den Slash-Stories natürlich Sex eine bedeutende Rolle, der diese Partnerschaft komplettiert. Sexszenen werden detailgetreu geschildert und durch ausführliche Beschreibungen der männlichen Körper noch unterstützt.<sup>230</sup>

Wie auch im Bereich der Fan Fiction sind im Slash fast alle AutorInnen weiblich und auch heterosexuell. Das Interesse, das diese Frauen für die homoerotischen Beziehungen zeigen, resultiert daher nicht aus ihren sexuellen Neigungen heraus, sondern können als romantische Metaphern, weibliche Pornographie oder aber auch als Thematisierung und Beschäftigung des vorherrschenden Männerbildes gedeutet werden. Deshalb werden Fanobjekte, die eine männliche Dominanz aufweisen und ein männliches Zielpublikum anstreben, oft zum Thema von Slash-Stories.

---

<sup>229</sup> Der Begriff „Slash“ stammt aus dem Star Trek-Fandom, wobei die Geschichten hier über Kirk und Spock handeln. Diese wurden mit Spock/Kirk, oder auch K/S, gekennzeichnet, wobei der Ausdruck Slash sich von dem Backslash zwischen den beiden Buchstaben ableitet.

<sup>230</sup> Vgl. Cicioni, Mirna. „Male Pair-Bonds and Female Desire in Fan Slash Writing.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 153ff.

„Slash writing has thus enabled female fans to break into the male domain of science fiction fandom and establish their own distinct space of reception, productivity and discussion.“<sup>231</sup>

Wie Cornel Sandvoss in weiterer Folge bemerkt, ist die erotische Beziehung wie beispielsweise zwischen Batman und Robin, die sich Fans vorstellen, eine selbstreflexive Umformulierung der Beziehungen zwischen den Geschlechtern und Normen der Sexualität.<sup>232</sup> Doch stellt sich hierbei die Frage, warum gerade Frauen eine homosexuelle Beziehung zwischen Männern dazu verwenden, um Probleme zwischen den Geschlechtern zu thematisieren. Cicioni meint, dass das Schreiben von Slash ein Ausdruck der Sehnsucht nach einer Beziehung ist, die alle grundlegenden Bedürfnisse erfüllt und eine Reflexion der Spannungen innerhalb der heterosexuellen Beziehungen der AutoInnen ist. Doch eine allgemein gültige Motivation scheint nicht auffindbar zu sein.

„Just as there can be no one definitive answer to the question of women's motivations in writing and reading it, there can be no single evaluation of its functions and potential. [...] Slash narratives lend themselves to similar open-ended interpretations. As in romance fiction, their reconstructions of male characters are indicative of a desire for change in the concept of masculinity and in relations involving men.“<sup>233</sup>

Doch liegt eine homosexuelle Interpretation von Batman sehr nahe. Nicht nur, dass Batman/Bruce Wayne ein Männerbild darstellt, das dem des einfühlsamen Machos entspricht und daher ein Idealbild eines Mannes verkörpert, auch sein gutes Aussehen trägt dazu bei, dass solche Figuren gerne als schwul interpretiert werden. Batman transportiert schon mit der Konzeption seiner Figur einen homosexuellen Intertext. Besonders deutlich wird dieser in der Interaktion mit Robin, der wie Batman alleinstehend ist und keine funktionierenden Beziehungen zu Frauen aufweist. Zwar sind beide offiziell heterosexuell, was jedoch eine homoerotische Beziehung der Beiden nicht ausschließt. Durch diese hier entstehende „Bromance“ liegt der Verweis auf eine Homosexualität

---

<sup>231</sup> Sandvoss (2005), S. 25.

<sup>232</sup> Vgl. ebd. S. 120.

<sup>233</sup> Cicioni (1998), S. 174.

sehr nahe, da, wenn sie schon nicht ihr Glück bei den Frauen finden, ihre Liebe bei dem gleichen Geschlecht erfüllt wissen.

Da schon Frederic Wertham 1954 Batman und Robin in seinem Manifest gegen Comics *Seduction of the Innocent* als schwules Paar identifiziert hatte, wenngleich er dies nicht aufgrund eines Fan-Seins, sondern aus einer Gefährdung für Jugendliche heraus sah, ist es nicht verwunderlich, dass es auch Fans tun. Auch die Darstellungsweise von Batman und Robin in der Fernsehserie der 1960er Jahre trägt ihren Teil dazu bei. Christopher Sharrett bemerkt in einem Gespräch mit Frank Miller einige homoerotische Stimmungen, wenngleich diese nicht zwischen Batman und Robin, sondern zwischen Batman und dem Joker bestehen würden. „He calls Batman ‚Darling‘. A lot of gay signifiers there.“<sup>234</sup> Doch nicht nur diese eigentlich eindeutigen homoerotischen Aspekte lassen Batman als Objekt von Slash-Stories als plausibel und naheliegend erscheinen. Auch der Umstand, dass Batman wie auch *Star Trek* und andere solche Geschichten eigentlich für ein männliches Publikum kreiert wurden und demnach auch das Hauptaugenmerk nicht auf die Liebesbeziehungen unter den einzelnen Figuren, sondern eher auf Action und Spannung legen, kann eine Grundlage für Slash-Stories sein.

Gibt es im Bereich der Fan Fiction zahlreiche Beispiele für Slash-Geschichten im englischsprachigen Raum, sind im deutschen Sprachraum nur einige wenige zu finden. Hierbei ist zu beachten, dass auch etliche Geschichten zwar als Slash gekennzeichnet wurden. Jedoch handelt es sich hier nicht um homoerotische Stories, sondern lediglich um Geschichten mit mehr oder minder detailliert beschriebenen Sexszenen. Weiters ist zu bemerken, dass aber nicht alle Geschichten mit sexuellem Inhalt auch als Slash gekennzeichnet wurden.

Die Vielzahl an homoerotischen Liebesbeziehungen bestehen zwischen Batman und dem Joker. Vereinzelt lassen sich Slash-Stories zwischen Batman und Harvey Dent oder Scarecrow finden. Dies lässt sich wiederum aus dem Umstand heraus erklären, dass ein Großteil der AutorInnen ihre Figuren und Handlungen aus den Filmen *BATMAN BEGINS* (USA/UK 2005) und *THE DARK KNIGHT* (USA/UK 2008) entnimmt. In den Geschichten rund um Batman und Joker übernimmt meist der Bösewicht den aktiven Part

---

<sup>234</sup> Sharrett (1991), S. 37.

und geht auf Batman zu oder schwärmt von diesem. Die Fan Fiction *Schwarzer Wein* von „Alucard28“ zeigt eben diese aktive Rolle des Jokers:

„Dann leerte er [Joker] das Glas in einem Zug, schmiss es irgendwo auf den Boden, umfasste die Waffe mit der einen Hand und Bruce Kinn mit der anderen. Als nächsten schmecke Bruce den Whiskey den er selbst ausgesucht hatte und von dem er noch nie ein Glas, überhaupt einen Tropfen, getrunken hatte und der Geschmack war so stark das er zunächst alles andere ausblendete. Als er ihn dann, notgedrungen, runter geschluckt hatte waren da nur noch die Lippen des Clowns und ein Brennen, verursacht durch das braune Gesöff auf seiner noch recht frischen Wunde. [...] Und nicht nur das, er hatte sich auch daran gewöhnt das ihn der Joker seine Zunge in den Mund schob und begann seine zu einem Gefecht heraus zu fordern.“<sup>235</sup>

Bei Scarecrow verhält es sich genau umgekehrt. Dies spiegelt die Grundkonzeption der Charaktere wider, die je nach Eigenschaften und Verhaltensweisen eher als aktiv oder passiv identifiziert werden. Batman muss auch in den Filmen auf Joker reagieren und wird somit auch hier in eine passive Rolle gedrängt. Scarecrow als ein labiler Gegenspieler von Batman wird auch als solcher erkannt und dem dunklen Ritter wird die aktive Rolle zugewiesen. Batman wird in der Geschichte *Angst* von „RiceGrainsAndRoses“ zu Scarecrows heroischen Retter.

„Unter diesen Umständen fiel die Angst langsam von ihm ab, besonders, als er plötzlich wieder spürte, wie er zu etwas hingezogen wurde, zu etwas Warmen, und dass er wohlbehütet umschlossen wurde, sodass kein Vogel dieser Welt ihm mehr etwas antun konnte. [...] Das Gesicht zum größten Teil verdeckt von einer schwarzen Maske, aber die Augen, diese faszinierenden, haselnussbraunen Augen waren sichtbar, und die Lippen, die er zum ersten Mal zu einem leichten Lächeln verzogen sah. Wie magisch anzogen hob Jonathan die Hand und strich über das Gesicht des anderen, der ihn immer noch im Arm hielt. ‚Danke...‘, murmelte er, „....danke...“<sup>236</sup>

Wie auch im Bereich Slash handeln die meisten Geschichten um den Joker und einer Liebesbeziehung zu diesem Charakter, die sich im Großen und Ganzen entweder zwischen dem Autor oder der Autorin selbst, Batman oder auch Harley Quinn abspielt. Der

---

<sup>235</sup> N.N. „Schwarzer Wein.“ *Das FanFiction Archiv*. <http://www.fanfiktio.de/s/49180f08000030b40680cf0b/5> Stand: 06.02.2011.

<sup>236</sup> N.N. „Angst.“ *Das FanFiction Archiv*. <http://www.fanfiktio.de/s/497a34a6000073d50680cf0a> Stand: 06.02.2011.

Handlungszeitraum der Geschichten ist entweder während THE DARK KNIGHT (USA/UK 2008) oder kurz darauf. Batman und auch die anderen Figuren werden in diesen Liebesgeschichten meist zu einer Nebenfigur, Protagonist bleibt der Joker selbst, was eine Rollenumkehr von Batman und Joker zur Folge hat. Ist in den Filmen Batman Protagonist, wird er in der Fan Fiction zum Antagonisten des Jokers und somit der eigentliche Feind der Liebe zwischen den handelnden Charakteren.

Wenn Batman als Protagonist in der Fan Fiction erhalten bleibt, wird über sein tiefstes Inneres spekuliert. Seine Selbstzweifel und seine Trauer über den Tod von geliebten Personen bilden den Kern dieser Geschichten. Paradox erscheint aber die geringe Anzahl an solchen Geschichten, da sich laut Fans das Innenleben von Batman filmisch nicht befriedigend widerspiegelt und daher auch in Fan Fiction Geschichten besser darstellen lässt. Ein Review von „Ich und so“ lässt dies zu der Geschichte *The Dark Knight - Der Dunkle Ritter* von „-Kesiak-“ anklingen. „Die Psyche von Bruce Wayne lässt sich ja in einem Film immer schwer darstellen, insofern ist das ein sehr erfrischend neuer Einblick in seine Gedanken.“<sup>237</sup>

Durch eben diese Beschäftigung mit Batmans tiefsten Inneren und auch die Behandlung der möglichen Liebe des Jokers, scheint es nicht verwunderlich, dass fast die Hälfte der vorhandenen Geschichten als Romanze oder Drama bezeichnet werden. Doch sind es nicht nur diese Genrebezeichnungen, die allgemeine Gültigkeit besitzen, die die Fans dazu verwenden ihre Geschichten zu kategorisieren, auch haben sie für sich bzw. im Fan Fiction-Bereich eigene Bezeichnungen und Abkürzungen geschaffen, die in das Wissen der Fans übergegangen sind. Out-of-Character Stories werden ebenso gekennzeichnet, wie die Verwendung einer Mary Sue<sup>238</sup>. Eine genaue Beschreibung dieser den Fans eigenen Begriffe findet sich unter anderem in der Hilfe von *fanfiktion.de*. Diese eigene Sprache der Fans gilt für die gesamte Fan Fiction-Gemeinschaft, wobei die Batman-Fans unter ihnen wiederum eigene Abkürzungen für beispielsweise gewisse Filme und dergleichen verwenden. Die Sprache der Fan Fiction-AutorInnen unterscheidet sich

---

<sup>237</sup> N.N. „The Dark Knight - Der Dunkle Ritter: Reviews.“ *Das FanFiction Archiv*. <http://www.fanfiktion.de/r/s/4ca97692000120fd0680cf0b/date/1/1> Stand: 06.02.2011.

<sup>238</sup> „Eine Mary Sue ist weder zwangsläufig weiblich, noch muß sie eine neu erfundene Figur sein. Mit Mary Sue bezeichnet man lediglich eine Person, welche durch ihren fadenscheinigen Charakter, ihre besonderen Fähigkeiten, oder ihre zwanghafte Zurschaustellung dem Leser negativ auffällt. Mary Sue kann, muß aber nicht ein Self Insert sein.“ (N.N. „Glossar.“ *Das FanFiction Archiv*. [http://www.fanfiktion.de/p/hilfe\\_glossary/0](http://www.fanfiktion.de/p/hilfe_glossary/0) Stand: 28.02.2011.)

aber trotzdem teilweise von jener der übrigen Batman-Fans, wobei manche AutorInnen sich nicht ausschließlich mit Fan Fiction befassen und auch anders aktiv werden, da sie unter anderem Cover und Trailer für ihre Geschichten entwerfen.

### 5.3 Kannst du es denn besser? – Fanfilme über Batman

Eine weitere Aktivität der Batman-Fans des deutschsprachigen Raumes ist das Erstellen von eigenen Filmen, die auf ihr Fanobjekt Bezug nehmen. Diese Fanfilme sind teilweise auf relativ professionellen Niveau, meistens sind sie aber qualitativ auf unterster Ebene. Kennzeichnend für sie ist, dass sie ein nicht gewinnorientiertes Produkt auf der Grundlage einer kommerziellen Film-, Fernseh- oder Comic-Vorlage, das von Amateuren geschaffen wurde, darstellen. Wohl einer der ersten Fans, der sein Fan-Sein mithilfe eines Filmes zum Ausdruck brachte, war Andy Warhol mit *BATMAN DRACULA* (USA 1964, Andy Warhol). War Warhol noch auf Kinovorführungen angewiesen um seinen Film einem breiten Publikum zu eröffnen, nutzen die heutigen Fans das Internet. *Youtube* und andere Kanäle bringen die sonst im verborgenen gebliebenen Filme an die Öffentlichkeit. Wie Henry Jenkins bemerkt, sind es nicht mehr Heimvideos, die für einen engen Kreis von Freunden und Bekannten gemacht werden, sondern sie sind von Anfang an für eine breite Öffentlichkeit gedacht. „Public in their content, which involves the re-working of popular mythologies; and public in their dialogue with the commercial cinema.“<sup>239</sup>

Die Motive, solche Filme zu produzieren sind ebenso vielschichtig, wie jene Fan Fiction zu schreiben, wobei auch hier die Veröffentlichung der Werke eine starke Motivation darstellt. Diese Form, sich an ihrem Fanobjekt zu beteiligen, ist wie auch der Bereich der Fan Fiction weiters durch den Umstand motiviert, mehr von und mehr über ihr Fanobjekt zu schaffen. Einige Fanfilme erreichen innerhalb der Gemeinschaft oft einen Status, den die kommerziellen Filme nicht erreichen können. „For some enthusiasts, the best fan films satisfy the parts Hollywood films often can't reach.“<sup>240</sup> Diese Filme nehmen sich selbst und auch ihr Publikum oft sehr ernst, wobei sie durch die Anerkennung anderer Fans immateriell entlohnt werden und dies meist auch die einzige Entlohnung bleibt. Die Fanfilme über Batman genießen unter seinen Fans oft ein hohes Ansehen, da diese Batman eben im Gegensatz zu vielen offiziellen Filmen so zeigen, wie ihn die

---

<sup>239</sup> Jenkins (2006), S. 143.

<sup>240</sup> Graham, Jane. „The new wave of fan films.“ *guardian.co.uk*.  
<http://www.guardian.co.uk/film/2010/may/13/fan-films-wes-anderson-spiderman> Stand: 19.5.2010.

Fans sehen wollen. „Doomhammer“ reflektiert im Forum über den Fanfilm BATMAN: DEAD END (USA 2003, Sandy Collora):

„So stelle ich mir die Fledermaus vor. Hart im Nehmen und kräftig austeilend. Besonders angetan hat es mir der Joker. Diese Version entspricht doch dem Joker viel eher als die von Jack Nicholson, bzw. von Tim Burton. Ich bin echt erstaunt was Amateure so zustande kriegen und Warner sollte sich schämen, denn diese Qualität haben sie nie erreicht (nur meine Meinug), auch wenn BATMAN und BATMANs RÜCKKEHR ganz gut waren.“<sup>241</sup>

Die Formen, in denen diese Filme aufliegen, sind sehr unterschiedlich. Von Animationen, über Verwendung von Actionfiguren anstatt Schauspielern, und auch die Nutzung von bereits existierenden Material, bis hin zu eben selbst gespielten Szenen reicht die Bandbreite der deutschen Fanfilme zu Batman. Hierzu nutzen die AmateurfilmerInnen oft im Handel erhältliche Kostüme und Requisiten, wobei auch die Musik von diversen Soundtracks mit in den eigenen Film übernommen wird. Zwar sind die MacherInnen von Fanfilmen wie die AutorInnen von Fan Fiction genauso an ihr Fanobjekt gebunden, doch können sie im Gegensatz zu den kommerziellen Filmen das verwirklichen, was sie selbst aus dem Fanobjekt ziehen wollen, wie dies auch Jenkins klar zum Ausdruck bringt.

„In such a world, fan works can no longer be understood as simply derivative of mainstream materials but must be understood as themselves open to appropriation and reworking by the media industries.“<sup>242</sup>

Diese Ungebundenheit ist aber im Gegensatz zur Fan Fiction deutlich eingeschränkt, da die FilmemacherInnen mit einem gewissen Budget auskommen müssen, wodurch viele Ideen vielleicht nicht zu realisieren sind. Außerdem erhalten sie ihr investiertes Kapital nicht zurück und müssen dies als Ausgabe für ihr Fan-Sein betrachten. Das erklärt auch die Tatsache, dass im Gegensatz zu anderen Partizipationsmöglichkeiten die Anzahl an Fanfilmen relativ gering ist. Durch das einzusetzende Kapital und auch die Zeit, die da-

---

<sup>241</sup> N.N. „Fanfilm: Batman - Dead End.“ *Batman Forum*.  
<http://www.comicforum.de/showthread.php?t=55521&page=2> Stand: 22.01.2011.

<sup>242</sup> Jenkins (2006), S. 148.

zu aufgewendet werden muss, ist der Aufwand Fanfilme zu produzieren, um einiges höher als beispielsweise einen Eintrag in ein Forum zu tätigen.

Im Vergleich zu den englischsprachigen Batman-Fanfilmen sind deutschsprachige Filme sehr selten. Auch fehlt, wie etwa im englischsprachigen Raum mit *batmanfanfilms.com*, eine eigene Webseite zu diesem Thema, und deutsche Filme werden lediglich über *Youtube* und andere Kanäle vertrieben. Wird in deutschen Fanfilmen auf die Kostüme relativ großen Wert gelegt – sie sind entweder gekauft oder selbst sehr gut nachempfunden – lässt die gesamte Qualität, wenn man diese den englischen Filmen wie GRAYSON (USA 2004, John Fiorella), PATIENT J (USA 2005, Aaron Schoenke), oder auch schon genannten BATMAN: DEAD END (USA, 2003), der mit fast 30.000 Dollar somit ein vergleichsweise großes Budget zur Verfügung hatte, gegenüberstellt, die Filme etwas amateurhaft wirken.

Durch den relativ großen Aufwand einen Film zu produzieren, ist es auch nicht verwunderlich, dass die meisten Fanfilme mit schon vorhandenem Filmmaterial arbeiten. Diese Fan-Found-Footage Filme treten oft als Fantrailer oder auch Fandub in Erscheinung, wobei die Fans ihr Material aus unterschiedlichen Quellen, vornehmlich aus den diversen Filmen, Fernsehserien oder auch Videospielen, beziehen. Wie auch im Bereich der Fan Fiction, in dem die AutorInnen Trailer zu ihren Geschichten schaffen, nehmen die FanfilmerInnen Trailer zum Anlass, entweder ihre Vorstellung eines Trailers zu einem schon vorhanden Film zu zeigen, oder aber auch ein generell neues Thema zu bearbeiten. Wie sich auch die Trailer mit gefundenem Material beschäftigen, sind es beim Fandub zwar keine daraus neu entstehenden Filme, sondern werden hier Szenen eines Filmes neu synchronisiert. Entweder übernehmen sie Dialoge im Original aus dem Film und sprechen diese nach, oder sie werden teilweise verändert und dabei oft ins Humoristische gezogen, was auch als Fundub bezeichnet werden kann.

Durch diese gewählten Formate ist auch die Dauer der Filme verhältnismäßig kurz, wobei auch die selbst gedrehten Filme, die ohne schon vorhandenes Filmmaterial auskommen, eine maximale Länge von 20 Minuten nicht überschreiten. Zu diesen selbst gedrehten Filmen existieren wiederum Trailer, die den anderen Fans ein schnelles Selektieren der Arbeiten ermöglicht. Wie auch Henry Jenkins bemerkt, müssen die Fans auch auf die Herausforderung des Internets als Vertriebskanal reagieren, da es relativ

lange dauern kann digitale Filme herunterzuladen. Daher sind Trailer zu den Filmen als Probe der Arbeit sehr nützlich.<sup>243</sup>

Aber egal, wie die Fanfilme gestaltet sind, sie haben gemeinsam, dass alle ohne Ausnahme keine neuen selbsterschaffenen Charaktere einführen und sich streng an die vorhandenen Figuren halten und mit diesen arbeiten. Doch wie bei den Fan Fiction-AutorInnen liegt der Fokus auch hier auf den Bösewichten, wobei diese aber aus allen bereits erschienenen Filmen, Comics und Fernsehserien entnommen sind. Auch sind die in den Originalfilmen auftretenden Figuren hier stärker vertreten und Charaktere aus den Comics oder der Fernsehserie, wie etwa Harley Quinn, Mad Hatter oder Black Mask, sind im geringeren Ausmaß vertreten, wie auch Batman selbst. „Doppelgesicht22“, ein Fanfilmmacher, erklärt im Batman-Forum die Probleme und den daraus resultierenden geringen Einsatz von Batman in seinen Filmen:

„Naja, wir wollten halt immer lieber die Bösen sein und da kam Batman etwas kurz. Eigentlich sind es somit mehr Arkham Fanfilme. Außerdem liegt es daran, dass wir bisher keinen regelmäßigen männlichen Batman Darsteller gefunden haben, der bei uns mitmacht, deshalb blieb es bisher bei Gastauftritten der Figur.“<sup>244</sup>

Doch muss auch hier zwischen den verschiedenen Formen der Fanfilme unterschieden werden. Trailer und Fandub handeln meist über THE DARK KNIGHT (USA/UK 2008) und beinhalten somit Batman und den Joker, auf den auch hier das Hauptaugenmerk gelegt wird. Die restlichen Fanfilme sind keinem spezifischen Film zuzuordnen, wählen sie doch mehrere Filme und andere Medien als Grundlage ihres Schaffens. Diese fast schon sakrale Behandlung findet aber ihr Ende, wenn es um einen humoristischen Zugang zu Batman handelt. Zwar bleiben die Parodien über Batman in Grundzügen den Originalcharakter treu, doch interpretieren sie beispielsweise Robin als homosexuell oder sie geben die Charaktere generell überspitzt wieder. Diese Parodien lassen sich allerdings wieder im Bereich der selbst gedrehten Filme finden und weniger in Trailern oder sonstigem bearbeiteten Filmmaterial.

---

<sup>243</sup> Vgl. ebd. S. 141.

<sup>244</sup> N.N. „Deutsche Batman-Fanfilme.“ *Batman Forum*. <http://www.comicforum.de/showthread.php?t=102093> Stand: 22.01.2011.

## 5.4 Analogien und Diskrepanzen im Batman-Fantum

Die Formen der Aktivitäten von Fans sind unendlich. Doch stellt das Schreiben über das Fanobjekt einen zentralen Punkt in der Partizipation mit diesem dar. Betrachtet man das deutsche Batman-Fantum, so werden ein Großteil der Aktivitäten durch das Schreiben von Fan Fiction und Beiträgen im Forum gesetzt. Auch das Erstellen von eigenen Comics über Batman gehört zu ihrer Beschäftigung der Fans mit diesem, wobei die Anzahl hier sicherlich geringer ausfällt. Doch ist die Quantität der diversen Aktivitäten zweifelsfrei durch das Faktum begründet, dass der Aufwand, materieller und immaterieller Art, für einen Fanfilm weitaus größer ist als sich in einem Forum zu beteiligen. Für das Schreiben von Fan Fiction braucht man Wissen und Zeit, doch für einen Forumeintrag benötigt man nicht einmal dieses, weshalb es nicht verwunderlich scheint, dass hier Fans am aktivsten werden. Das Schreiben von Fan Fiction wird in geringerem Maße praktiziert und das Herstellen von Fanfilmen ist verschwindend klein, wobei hier nicht ausgeschlossen werden soll, dass Fans nur einer dieser Tätigkeiten nachgehen.

Doch nicht nur die Quantität der Aktivitäten unterscheidet die Fans voneinander. Wie schon festgestellt, sind die AutorInnen von Fan Fiction überwiegend weiblich, doch verhält es sich bei den anderen untersuchten Aktivitäten genau umgekehrt. Durch eine im Forum angelegte Vorstellungsrunde wird ersichtlich, dass die meisten Fans hier männlich sind. Kann durch die Anonymität des Internets zwar keine absolute Richtigkeit gewährleistet werden, ist dennoch anzunehmen, dass die Angaben der Wahrheit entsprechen. Auch das Schaffen von Fanfilmen ist männlich dominiert, wobei hier zu beachten ist, dass Fantrailer auch von etlichen Frauen erstellt werden. Die Dominanz der männlichen Fans im Forum und auch bei Fanfilmen birgt aber keine Ausnahme des deutschen Batman-Fantums. Batman, der eigentlich ein Comicheld ist und erst in weiterer Folge in andere Medien transportiert wurde, ist eben immer noch ein Comic und dieses Medium weist eine hohe Zahl an männlichen Fans auf.

Wie viele wissenschaftliche Artikel bestätigen, sind die Leser von Comics und auch deren Sammler zu fast 100 Prozent männlich. Die Gründe dafür sind scheinbar einfach. Wie David Tankel und Keith Murphy erläutern, führt die Dominanz der männlichen Helden und handlungsorientierten Themen und nicht die Neigung der Geschlech-

ter zum Sammeln im Allgemeinen dazu, dass das Sammeln von Comics für Frauen eher uninteressant erscheint. Die männliche Neigung zum Sammeln von Comics kann aus einem kuratorischem Instinkt heraus resultieren, den aber auch Frauen aufweisen. „Young females do display curatorial instincts but not for comic books.“<sup>245</sup> So liegt es nahe, da es sich beim Batman-Forum um ein eigentliches Forum für Comics handelt, der Anteil an Männern größer ist als jener an Frauen.

Doch zeigt sich der Unterschied in der Partizipation am Fanobjekt zwischen Männern und Frauen nicht nur in der verschiedenen gewählten Aktivität, sondern auch in deren Inhalten. Im Forum und auch in den Fanfilmen, die ja männlich dominiert sind, wird selten über das Liebesleben von Batman und den anderen Figuren gesprochen, wohingegen dies das zentrale Thema im weiblichen Feld der Fan Fiction ist. Wenn im Forum oder in Fanfilmen Batmans Sexualität thematisiert wird, dann nur in einer humoristischen Beschäftigung mit dieser, wie beispielsweise der Homosexualität Robins. Generell scheinen Männer eher einen humoristischen Umgang mit Batman zu pflegen – es sind fast keine Fanfilme mit einem ernsten Kontext im deutschen Batman-Fandom zu finden – und Frauen weisen eher einen romantischen Zugang zu diesen auf, wobei dies auch bei anderen Fangruppen beobachtet werden kann.

„Though the gender lines are starting to blur in recent years, the overwhelming majority of fan parody is produced by men, while ‚fan fiction‘ is almost entirely produced by women.“<sup>246</sup>

Daraus ergibt sich die Frage, ob Frauen eine andere emotionale Bindung an ihr Fanobjekt aufweisen und andere Dinge daraus ziehen als Männer. Da der Großteil der Frauen sich eindeutig anders als die Mehrheit der Männer mit ihrem Fanobjekt beschäftigen, liegt diese Vermutung sehr nahe. Der emotionale Ton, den die weiblichen Werke enthalten, ist wohl der deutlichste Unterschied zu den Parodien der Männer.

Doch ist zwischen den differenten Aktivitäten nicht nur hier ein markanter Unterschied zu beobachten, auch der Eintritt in das Fandom unterscheidet sich oft je nach Aktivität. Die im Forum aktiven Fans haben zu einem großen Teil ihren ersten Kontakt mit

---

<sup>245</sup> Tankel, Jonathan D./Murphy, Keith. „Collecting Comic Books: A Study of the Fan and Curatorial Consumption.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 61.

<sup>246</sup> Jenkins (2006), S. 155.

Batman durch die jeweiligen Realverfilmungen, wobei sie vermehrt die Fernsehserie der 1960er Jahre als ihren ersten Berührungspunkt nennen. Comics und die Zeichentrickserien bilden hierbei einen etwas geringeren Anteil. Im Bereich der Fan Fiction, die ja größtenteils über die Verfilmungen von Christopher Nolan handeln, ist ein Eintritt in das Batman-Fandom eher über ebendiese Realverfilmungen gegeben, wobei einige erst durch *THE DARK KNIGHT* (USA/UK 2008) sich mit Batman beschäftigten. Dadurch unterscheidet sich auch das Wissen, welches die einzelnen Fans über Batman als ihr übergreifendes Fanobjekt besitzen. Im Forum und auch im Gebiet der Fanfilme sind zwar die einzelnen Verfilmungen ein Thema, doch liegt im Unterschied zum Bereich der Fan Fiction der Grundfokus nicht auf diesen. Neben dem enormen Wissen über Comics sind auch die diversen Zeichentrickserien sehr wichtig für ihr Fan-Sein. Auch besitzen sie Hintergrundwissen zu wirtschaftlichen Faktoren rund um Batman.

Die AutorInnen von Fan Fiction hingegen beziehen nur im geringen Maße ihr Wissen aus den Zeichentrickserien und die Kenntnis von diversen Comics ist verschwindend gering, wobei in der allgemeinen Kategorie und auch in Crossover-Stories ein enormes Comic-Vorwissen vorhanden zu sein scheint. Dies zeigt sich nicht nur durch die Häufigkeit der Verwendung von gewissen Figuren, sondern wird auch in einigen Kommentaren bestätigt. Der Joker dominiert den Bereich der Fan Fiction und auch andere Figuren, welche die Realverfilmungen und auch die diversen Fernsehserien beinhalten werden relativ oft verwendet. Doch Figuren, die rein in den Comics auftreten, finden in Fan Fictions fast keine Verwendung. Dadurch ist auch die Anzahl der Geschichten, die sich auf die Comics beziehen, sehr gering und diese werden auch oft von den wenigen Männern, die sich mit Fan Fiction beschäftigen, verfasst. Wenn aber ein solches Wissen über Comics besteht, bleiben die einzelnen Filme in den Geschichten vollkommen unbeachtet. Hier erhält auch Batman wieder größere Relevanz im Vergleich zum Rest der Fan Fiction-Geschichten und eine Liebesgeschichte spielt sich dann zwischen Batman und Catwoman ab. Catwoman ist es auch, die im Forum häufig als Batmans ideale Partnerin genannt wird.

Nicht nur in der Fan Fiction, wo die Gegenspieler Batmans den größten Raum einnehmen, auch in den anderen übrigen Aktivitäten zeigt sich eine Tendenz zu den Bösewichten, wie dies auch „Mona Lisa“ im Batman-Forum deutlich formuliert. „Ich bin

Fan der BatmanComics, ganz klar. Aber nicht von Batman als Figur, sondern von seinen Gegnern.<sup>247</sup> Auch im Bereich der Fanart<sup>248</sup>, also Zeichnungen von Fans über ihr Fanobjekt, wird die Beliebtheit der Bösewichte klar zum Ausdruck gebracht, doch herrscht hier ein ausgeglicheneres Verhältnis als etwa im Bereich der Fan Fiction. Ist zwar auch die Anzahl der Gegenspieler größer als jene, die an Batmans Seite kämpfen, wird aber spätestens die Affinität zu Bösewichten im Vergleich zwischen Batman und dem Joker deutlich. Der Joker ist nicht nur Batmans perfekter Gegenspieler, er ist auch bei den Fans am beliebtesten. Nicht nur, dass er zentraler Punkt der meisten Fan Fictions ist, es wird sogar eine eigene deutsche Fanpage über ihn betrieben.

Durch das Wissen über Batman und die daraus resultierende besondere Rezeptionsweise der Fans, die beim Betrachten von Filmen über ihr Fanobjekt Batman besteht, entstehen nicht unbedingt andere, dem restlichen Publikum differente Interpretationsweisen eines solchen, doch erkennen sie Ebenen, die einem Nicht-Fan vielleicht versteckt bleiben leichter oder überhaupt erst. Durch das Wissen, das sie schon vorab besitzen, sei es über den Film im Speziellen oder auch über Batman selbst, entsteht für Fans eine andere Spannung. Schon das alleinige Auftreten einer Figur und die darin enthaltene Interpretation führt zu einer emotionalen Befriedigung oder auch Enttäuschung, was bei einem unwissenden Konsumenten nicht der Fall sein wird. Vor der eigentlichen Produktion des Filmes kann diese Spannung entstehen, indem Fans über die mögliche Handlung und den darin auftauchenden Figuren Spekulationen anstellen. Durch diese hohe Erwartungshaltung der Fans an einen Film wird dieser auch enormer positiver und vor allem negativer Kritik ausgesetzt.

Wichtig für eine große Zustimmung der Fans zu einem Film scheint daher auch eine realitätsnahe Darstellung des Batman-Universums, eine Menschlichkeit der Charaktere und eine große Nähe zu den Comics zu sein. Beispielsweise stehen die im Forum aktiven Fans *BATMAN RETURNS* (USA/UK 1992) skeptisch gegenüber, da hier Batman eindeutig den Tod seines Gegners in Kauf nimmt und dieser eigentlich sonst nie zu töten gewillt ist. Auch die Nennung von Jokers bürgerlichen Namen Jack Napier und einhergehend seiner Hintergrundgeschichte in *BATMAN* (USA/UK 1989) werden kri-

---

<sup>247</sup> N.N. „Batman Ein Fanliebling?“. *Batman Forum*. <http://www.comicforum.de/showthread.php?t=71035> Stand: 22.01.2011.

<sup>248</sup> Dies bezieht sich auf die Fanart auf *batmans.de*.

tisch betrachtet. Ein Fanfilm widmet sich sogar dieser Problematik, indem Nolans Joker mit Burtons Joker die unterschiedlichen Darstellungsweisen und Hintergrundgeschichten diskutieren. Die Filminterpretationen Christopher Nolans sind nicht nur bei den SchreiberInnen von Fan Fiction am beliebtesten, auch im Forum werden seine Filme als beste Adaptionen betrachtet, wobei hier nicht THE DARK KNIGHT (USA/UK 2008), sondern eher BATMAN BEGINS (USA/UK 2005) großen Zuspruch erhält. Tim Burtons Versionen von Batman werden ebenso akzeptiert, doch scheinen Joel Schumachers Filme wenig Anklang bei den Fans zu finden. Dies wird auch durch eine im Forum gestartete Umfrage deutlich, indem Christian Bale als bester Batman-Darsteller genannt wird. Hingegen sind die Fans, die Fan Fiction schreiben weniger kritisch gegenüber den diversen Verfilmungen ihres Fanobjektes und sehen diese durchwegs positiv, gibt es doch am meisten Geschichten, die die Filme als Grundlage aufweisen.

Grundsätzlich kann von einem Batman-Fan schlechthin nicht ausgegangen werden. Das deutsche Batman-Fantum bildet zwar eine Einheit, aber diese ist keineswegs eine homogene. Die SchreiberInnen von Fan Fiction unterscheiden sich grundlegend von jenen Fans, die im Forum aktiv werden oder Fanfilme schaffen, wobei es auch noch Fans gibt, die ihr Fantum auf keine der eben beschriebene Weise ausleben. Je nach Aktivität, die Fans setzen, herrschen demnach die eklatantesten Unterschiede zueinander, wobei innerhalb der Fans als Gesamtheit drei Punkte auffallend sind, die zu einer Unterscheidung führen.

- 1) Eintritt bzw. Erstkontakt mit dem Fanobjekt
- 2) Wissen über das Fanobjekt
- 3) Zugang zum Fanobjekt

Sind manche Fans zwar an Produkten der anderen interessiert, sprich Fans aus dem Forum konsumieren doch auch Fan Fiction und vermehrt auch Fanfilme, wobei hier vor allem die Filme des englischsprachigen Raumes gesehen werden, stehen sie den unterschiedlichen Produkten der anderen Fans jedoch gespalten gegenüber. Weisen Fans die gleichen Aktivitäten auf, beschäftigen sie sich auch mit diesen. Wenn sie dies jedoch

nicht tun, stehen sie diesen Produkten oft ablehnend gegenüber. „Matches“ schreibt im Forum dazu:

„FanFiction sind erfundene, aufgeschriebene Storys von Fan's. Lieg ich soweit richtig? Dann kein Interesse. Gibt genug (guten) erotischen Lesestoff, da brauch Bat's nicht bei sein.“<sup>249</sup>

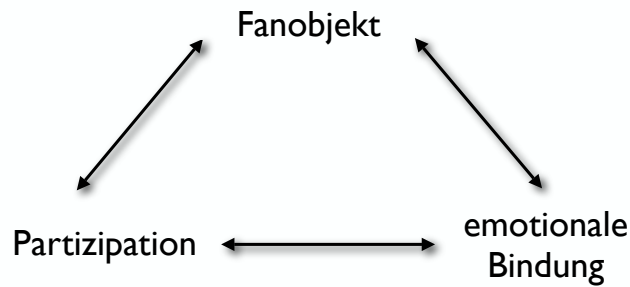
Deshalb kann auch von einem Enthusiasten, wie ihn Abercrombie und Longhurst<sup>250</sup> definieren, so nicht ausgegangen werden, da kein Fan sich bloß auf fanproduziertes Material konzentriert, sondern immer auch einige Primärquellen konsumiert. Durch die kritische Haltung der meisten Fans gegenüber anderen Produkten wäre eine Konzentration auf diese eingeschränkt und somit auch die Beschäftigung mit Batman eine sehr geringe. Eine Erklärung des Fantums kann daher nicht durch die von Abercrombie und Longhurst geschaffene Unterteilung der Fans erfolgen.

Vielmehr kann eben davon ausgegangen werden, dass je nach Intensität der Partizipation auch eine emotionale Bindung intensiviert und demnach auch das Fanobjekt anders definiert wird, da eine Beschäftigung mit dem Fanobjekt ja nach Fan immer unterschiedlich ausfällt, aber dennoch eine emotionale Bindung existiert. Batman kann als „Fanobjekt mit klassifizierender Wirkung“ betrachtet werden, das die Fans untereinander vereint, doch weisen diese zwischen den diversen Aktivitäten und innerhalb dieser auch individuell geprägte Unterschiede in der Spezifizierung ihres Fanobjektes auf. Alle sind sie auf irgendeine Weise Fan von Batman, egal womit sie sich beschäftigen. Jedoch kann mit erhöhter Partizipation auch die emotionale Bindung steigen und bedingt nicht nur alleine diese Bindung eine erhöhte Partizipation. Die Fans tragen mit ihrer Partizipation etwas zu ihrem Fanobjekt bei und werden dadurch Teil eines solchen. Dadurch bestätigt sich auch die Annahme, dass je nach Spezifizierung des Fanobjektes eine differente emotionale Bindung zu diesem generiert wird und dadurch auch die Art der Partizipation eine andere ist. Fanobjekt, emotionale Bindung und Partizipation stehen immer in einer wechselseitigen Beziehung zueinander.

---

<sup>249</sup> N.N. „Interessante FanFiction Seite gefunden.“ *“Batman Forum*.  
<http://www.comicforum.de/showthread.php?t=75123> Stand: 22.01.2011.

<sup>250</sup> Vgl. Abercrombie u.a. (1998), S. 138ff.



**Abb. 4: erweitertes Fan-Modell**

Durch die Intensität der Partizipation wird aber nicht nur die emotionale Bindung an das Fanobjekt Batman beeinflusst, auch die Stellung innerhalb der Fanhierarchie ändert sich durch diese. Da es sich bei dem deutschen Batman-Fantum um keine in sich komplett geschlossene Einheit handelt, wird eine Hierarchie innerhalb der verschiedenen Aktivitäten gebildet.

Im Bereich der Fan Fiction stehen jene höher, die sich qualitativ und quantitativ stärker mit ihrem Fanobjekt auseinandersetzen. Ein detailliertes Wissen über das Batman-Universum scheint hier nicht unbedingt zu einer Besserstellung in der Hierarchie zu führen, hingegen im Batman-Forum und auch bei den Fanfilmen ist dieses Wissen das wichtigste hierarchiebildende Mittel. Sind zwar auch hier die aktiveren Fans höher gestellt, als jene die weniger zu dem Batman-Fantum beitragen, ist neben der Anzahl der Beiträge auch das damit transportierte Wissen notwendig, um in der Fangemeinschaft zu Ansehen zu gelangen, wodurch auch den Beiträgen der jeweiligen Personen ein höherer Wahrheitsgehalt beigemessen wird.

Beispielsweise bietet der Joker als Figur für „echte“ Fans keine adäquate Möglichkeit für ein Cosplay<sup>251</sup>, was die Batman-Fans auf Conventions und auch in ihren Fanfilmen praktizieren. Sie suchen sich Charaktere, die nicht einen solchen Bekanntheitsgrad aufweisen um sich von der Masse der Fans abzugrenzen. Auch zeigt sich die Abgrenzung zu einem gewöhnlichen Fan und die damit einhergehende Präsentation des

---

<sup>251</sup> Der Begriff „Cosplay“ stammt aus dem japanischen Manga- und Animefantum, wobei mithilfe einer Kostümierung versucht wird eine Figur so detailliert wie möglich nachzustellen.

vertieften Wissens unter anderem in den Diskussionsbeiträgen des Batman-Forums rund um seine Verfilmungen, durch die Nennung des Batman-Filmes von 1966 und diversen Fanfilmen, die schwerer zugänglich sind.

Doch birgt das enorme Wissen und die Zeit, die Fans ihrem Fanobjekt Batman widmen, oft auch ein Unverständnis ihres Umfeldes, wodurch sich die Fans oft missverstanden fühlen. Innerhalb des Fantums wird dies auch thematisiert und es wird versucht einen Batman-Fan zu definieren. Das Batman-Forum bietet dafür die ideale Plattform, indem auch „Matches“ schreibt:

„Mit ‚Freak's‘ meinte ich, wir sind Leute die sich mit allem auseinandersetzen was mit dem Thema Batman zu tun hat und wir kennen uns in den meisten Sachen von Bat's sehr gut aus. [...] Man kann ‚Freak‘ auch positiv sehen und nicht als Mißgeburt oder völlig Durchgeknallten abstempeln. ‚Fan‘ is auch nur die Kurzform von Fanatiker und Fanatiker sind Leute die Sachen in extremen Maße betreiben oder halt nur mehr als die normale Masse. Sind wir deshalb verrückt?“<sup>252</sup>

Die Abgrenzung zu einer „normalen Masse“ ist für alle Fans wichtig. Unterscheiden sich zwar die diversen Fangruppen untereinander, haben sie doch Gemeinsamkeiten. Die Begeisterung für Batmans Gegenspieler ist ein die Fangruppen übergreifendes Phänomen. Dies kann daraus resultieren, dass eben im Fantum das ausgelebt werden kann, was im Alltag nicht möglich erscheint. Die Faszination für das Böse und die Beschäftigung damit stehen daher in einem größeren Kontrast zum Alltag als jene der guten Seite. Und geht es um Unverständnis auf das sie oft außerhalb ihres Batman-Fantums stoßen, so bilden sie dennoch eine einzige immer zusammenhaltende Gemeinschaft. Ein Beitrag im Forum von „TheScarecrow“ kann dies nicht besser formulieren:

„Aber wir als wahre Batman-Fans müssen zusammenhalten und immer weiterleben (wenn man mit 15 immernoch ‚The Batman‘ sieht und einen Mann mit einem Kostüm vergöttert, dann lachen die Klassenkameraden schon manchmal... egal)! So faszinierend ist Batman eben.“<sup>253</sup>

---

<sup>252</sup> N.N. „Just be: Batman-Fan.“ *Batman Forum*. <http://www.comicforum.de/showthread.php?t=74190> Stand: 22.01.2011.

<sup>253</sup> Ebd.

## 6. Schluss

„Maybe there is no typical media consumer against which the cultural otherness of the fan can be located. Perhaps we are all fans or perhaps none of us is“<sup>254</sup>

**Henry Jenkins**

So wie es keinen typischen Fan zu geben scheint, gibt es auch keinen typischen Batman-Fan. Innerhalb des Batman-Fantums wählen sie alle einen anderen Zugang zu diesen und eine andere Definition ihres Fanobjekt. Batman fungiert daher als die verbindende Klammer ihres Fantums, nicht aber als allgemein gültiges Fanobjekt. Das Phänomen der Fans weist zwar viele Faktoren auf, die sie zu einem besonderen Rezipienten machen, doch kann daraus nur auf ein Fan-Sein geschlossen werden und durch dieses beschrieben werden, aber eine allgemein gültige Definition lässt sich nicht finden.

Doch ist dies auch für das Fan-Sein nicht relevant. Vielmehr ist es die Selbstdefinition, die jemanden zu einem Fan werden lässt. Wird innerhalb des Batman-Fantums zwar diskutiert, was einen echten und wahren Fan ausmacht und was sie vom Rest des Publikums unterscheidet, ist es dennoch nicht von Wichtigkeit um zu einen Fan zu werden. Fan-Sein bietet eine Freiheit, die man sonst im Alltag vermisst. Und diese Freiheit ist auch in der Wahl des Fanobjektes und in der Ausübung des Fan-Seins gegeben. Einzig ein Interesse ist notwendig. Wie weit dieses zu einer Beschäftigung mit dem Fanobjekt führt, bleibt jedem selbst überlassen und führt nicht zu einer Aberkennung der Bezeichnung eines Fans. Fan ist ein Titel, den man sich selbst verleiht und dem keine Voraussetzungen vorangehen.

Wissen und Engagement sind zwar wichtige Faktoren um innerhalb der Fanhierarchie aufzusteigen, dies muss aber nicht immer das Ziel der einzelnen Fans sein. Jeder lebt sein Fan-Sein so aus, wie er oder sie es gerne möchte ohne irgendwelchen Regeln unterworfen zu sein. Im Fantum herrscht absolute Demokratie und absolute Meinungsfreiheit. Unterschiedliche Meinungen führen zwar oft zu einer heftigen Diskussionen, doch bleibt es jedem und jeder selbst überlassen, sich an dieser zu beteiligen und seine Meinung zu verteidigen. Batman als fiktive Figur bietet den Fans einen noch größeren

---

<sup>254</sup> Jenkins (2007), S. 364.

Spielraum für ihre Interpretationen und Meinungen als wäre er eine reale Person. Und eben durch diese Deutungen bekommt Batman eine andere, oft auch neue Darstellung. Deshalb scheint es auch sinnvoll, Batman durch die Augen der Fans zu betrachten, da eine neue Perspektive dieses Phänomens dadurch sichtbar wird. Um dies zu ermöglichen muss das Fantum als Gesamtes betrachtet werden, um in weiterer Folge die Kennzeichen, die Fans gemeinsam haben auch bei Fans von Batman erkennen zu können.

Fans als besondere Art eines aktiven Zuschauers setzen in ihren Aktivitäten eine Diskussion über ihr Fanobjekt weiter fort. Durch ihre Produkte stellen sie Batman in Frage, fügen Dinge hinzu, die ihnen fehlen oder schaffen Neues um mehr von dem Dunklen Ritter zu besitzen und erweisen ihm somit die Ehre. Fans verändern ihn nicht, weil ihnen etwas fehlt, sondern sie ändern ihn, damit er besser zu ihnen passt. Die Fans lehnen sich durch diese Veränderung nicht gegen ihr Fanobjekt auf, vielmehr beinhalten ihre Aktivitäten einen friedlichen Widerstand. Fanmassen üben Kritik an ihrem Fanobjekt, damit es besser wird und nicht damit es stirbt. Und auch die Fans von Batman werden nicht aussterben. Das Batman-Fantum durchläuft sicherlich Phasen, in denen es sich vermindert, doch erreicht es immer wieder enorme Größen. Die Batmania im Jahr 1989, ausgelöst durch den im selben Jahr erschienenen Film, und auch die darauf folgenden Jahre haben das Fantum rund um Batman stetig wachsen lassen. Und 2012 kann man mit dem dritten Film über Batman von Christopher Nolan wieder auf einen Anstieg hoffen.

Doch auch ohne diesen Hype gibt es sie. Die wahren Batman-Fans. Seine Fangemeinde wird nicht aussterben und genauso wenig wird Batman sterben. Er ist ein Mythos, und dies nicht nur für seine Fans. Für Fans ist Batman Wahrheit! Batman lebt!

## Quellenverzeichnis

### Literatur

Abercrombie, Nicholas/Longhurst, Brian. *Audiences: a sociological theory of performance and imagination*. London (u.a.): Sage Publ., 1998.

Adorno, Theodor W. „Résumé über Kulturindustrie.“ Pias, Claus (Hg.). *Kursbuch Medienkultur: die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart: DVA, 2000. S. 202-208.

Bacon-Smith, Camille/Yarbrough, Tyrone. „Batman: The Ethnography.“ Pearson Roberta E./Uricchio, William. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media*. New York: Routledge, 1991. S. 90-116.

Banhold, Lars. *Batman: Konstruktion eines Helden*. Bochum: Bachmann, 2008.

Baym, Nancy K. „Talking About Soaps: Communicative Practices in a Computer-Mediated Fan Culture.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 111-129.

Beatty, Scott. *Batman: die Welt des dunklen Ritters*. Stuttgart: Dino, 2002.

Boichel, Bill. „Batman: Commodity as Myth.“ Pearson Roberta E./Uricchio, William. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media*. New York: Routledge, 1991. S. 4-17.

Bordwell, David. *Narration in the fiction film*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985.

Bourdieu, Pierre. *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1982.

Brooker, Will. *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*. New York: Continuum, 2000.

Canetti, Elias. *Masse und Macht*. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl., 2001.

Cicioni, Mirna. „Male Pair-Bonds and Female Desire in Fan Slash Writing.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 153-177.

Derecho, Abigail. „Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction.“ Hellekson, Karen (Hg.). *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays*. Jefferson: McFarland, 2006. S. 61-78.

*Duden: Das Fremdwörterbuch*. 8. Aufl. Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich, 2005.

Eco, Umberto. *Semiotik: Entwurf einer Theorie der Zeichen*. München: Fink, 1987 (= Supplemente; 5).

Enzensberger, Hans M. „Sozialistische Medientheorie, emanzipatorischer Mediengebrauch, Kritik der Kulturindustrie.“ Helmes, Günter (Hg.). *Texte zur Medientheorie*. Stuttgart: Reclam, 2002. S. 254-275.

Fish, Stanley E. *Is there a text in this class?: the authority of interpretive communities*. Cambridge (u.a.): Harvard Univ. Press, 1980.

Fiske, John. „The Cultural Economy of Fandom.“ Lewis, Lisa A. (Hg.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London (u.a.): Routledge, 1992. S. 30-49.

Fiske, John. „Understanding Popular Culture.“ Brooker, Will (Hg.). *The audience studies reader*. London (u.a.): Routledge, 2007. S. 112-116.

Foucault, Michel. *Dispositive der Macht: über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin: Merve, 1978.

Gebhardt, Winfried. „Fans und Distinktion.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 183-204.

Gelber, Steven M. *Hobbies: Leisure and the Culture of Work in America*. New York: Columbia University Press, 1999.

Gillilan, Cinda. „War of the Worlds: Richard Chaves, Paul Ironhorse, and the Female Fan Community.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 179-197.

Grossberg, Lawrence. „Is there a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom.“ Lewis, Lisa A. (Hg.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London (u.a.): Routledge, 1992. S. 50-65.

Harris, Cheryl. „Introduction Theorizing Fandom: Fans, Subculture and Identity.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 3-8.

Hills, Matt. *Fan cultures*. London (u.a.): Routledge, 2002.

Hofmannsthal, Hugo von. „Der Ersatz für die Träume.“ Kaes, Anton (Hg.). *Kino-Debatte: Texte zum Verhältnis von Literatur und Film 1909 - 1929*. Tübingen: Niemeyer, 1978. S. 149-152.

Jenkins, Henry. „„Strangers no more, we sing‘: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community“ Lewis, Lisa A. (Hg.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London (u.a.): Routledge, 1992b. S. 208-236.

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

- Jenkins, Henry. *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York Univ. Press, 2006a.
- Jenkins, Henry. *Textual poachers: television fans and participatory culture*. New York (u.a.): Routledge, 1992a.
- Jenkins, Henry. „Afterword: The Future of Fandom.“ Gray, Jonathan (Hg.). *Fandom: identities and communities in a mediated world*. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2007. S. 357-364.
- Jensen, Randall M. „Batman's promise.“ White, Mark D. (Hg.). *Batman and philosophy: the dark knight of the soul*. Hoboken, NJ: Wiley, 2008. S. 85-100.
- Jenson, Joli. „Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization.“ Lewis, Lisa A. (Hg.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London (u.a.): Routledge, 1992. S. 9-29.
- Kaplan, Deborah. „Construction of Fan Fiction: Character Through Narrative.“ Hell-ekson, Karen (Hg.). *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays*. Jefferson: McFarland, 2006. S. 134-152.
- Knigge, Andreas. *Comics: vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1996.
- Lévy, Pierre. *Die kollektive Intelligenz: für eine Anthropologie des Cyberspace*. Mannheim: Bollmann, 1997.
- Lewis, Lisa A. „Introduction.“ Lewis, Lisa A. (Hg.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London (u.a.): Routledge, 1992. S. 1-6.
- Lindlof, Thomas R./Coyle, Kelly/Grodin, Debra. „Is There a Text in This Audience?: Science Fiction and Interpretive Schism.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill: Hampton Pr., 1998. S. 219-248.
- MacDonald, Andrea. „Uncertain Utopia: Science Fiction Media Fandom & Computer Mediated Communication.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 131-152.
- McKee, Alan. „Introduction.“ McKee, Alan (Hg.). *Beautiful things in popular culture*. Oxford: Blackwell, 2007. S. 1-14.
- Meyers kleines Lexikon Psychologie*. Mannheim/Wien: Bibliogr. Inst. [Meyers kleine Lexika]. 1986.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- Oerter, Rolf. *Psychologie des Spiels: ein handlungstheoretischer Ansatz*. Weinheim (u.a.): Beltz, 1999.

Ohr, Dieter. „Fans und Medien.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 333-362.

Otte, Gunnar. „Fans und Sozialstruktur.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 69-108.

Pearson Roberta E./Uricchio, William. „Notes from the Batcave: An Interview with Dennis O’Neil.“ Pearson Roberta E./Uricchio, William. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media*. New York: Routledge, 1991. S. 18-32.

Peterson, Mark A. *Anthropology & mass communication: media and myth in the new millennium*. New York (u.a.): Berghahn Books, 2005.

Pugh, Sheenagh. *The Democratic Genre: Fan Fiction in a literary context*. Bridgend: Seren, 2005.

Reinhart, Mark S. *The Batman filmography: live-action features, 1943 - 1997*. Jefferson, NC (u.a.): McFarland, 2005.

Rhodes, Ryan I./Johnson, David K. „What Would Batman Do? Bruce Wayne as Moral Exemplar.“ White, Mark D. (Hg.). *Batman and philosophy: the dark knight of the soul*. Hoboken, NJ: Wiley, 2008. S. 114-128.

Roose, Jochen/Schäfer, Mike S. „Fans und Partizipation“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 363-386.

Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas. „Einleitung: Fans als Gegenstand soziologischer Forschung.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010a. S. 9-26.

Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas. „Fans und soziologische Theorie.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010b. S. 27-46.

Sandvoss, Cornel. „The Death of the Reader?: Literary Theory and the Study of Texts in Popular Culture.“ Gray, Jonathan (Hg.). *Fandom: identities and communities in a mediated world*. New York (u.a.): New York Univ. Press, 2007. S. 19-32.

Sandvoss, Cornel. *Fans: The Mirror of Consumption*. Cambridge: Polity Press, 2005.

Schäfer, Mike S. „Fans und Emotionen.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 109-132.

Seeßlen, Georg. „Der Triumph des Zeichens über die Begierde: Batman: Eine Pop-Religion im Zeitalter der Unübersichtlichkeit.“ Seeßlen, Georg. *Clint Eastwood trifft Federico Fellini: Essays zum Kino*. Berlin: Bertz, 1996. S. 168-181.

Sharrett, Christopher. „Batman and the Twilight of the Idols: An Interview with Frank Miller.“ Pearson Roberta E./Uricchio, William. *The Many lives of the Batman: critical approaches to a superhero and his media*. New York: Routledge, 1991. S. 33-46.

Skrobanek, Jan/Solvejg, Jobst. „Fans und Sozialisation.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 205-228.

Tankel, Jonathan D./Murphy, Keith. „Collecting Comic Books: A Study of the Fan and Curatorial Consumption.“ Harris, Cheryl (Hg.). *Theorizing fandom: fans, subculture and identity*. Cresskill, NJ: Hampton Pr., 1998. S. 55-68.

Uricchio, William/Pearson Roberta E. „I’m Not Fooled By That Cheap Disguise.“ Pearson Roberta E./Uricchio, William. *The Many lives of the Batman: critical approaches to a superhero and his media*. New York: Routledge, 1991. S. 182-213.

Winnicott, Donald W. *Die menschliche Natur*. Stuttgart: Klett-Cotta, 1994.

Winnicott, Donald W. *Vom Spiel zur Kreativität*. Stuttgart: Klett-Cotta, 1989.

Winter, Rainer. „Fans und kulturelle Praxis.“ Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hg.). *Fans: Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. S. 161-182.

## Internetquellen

*Batman: Dark Knight of Gotham*. <http://www.batmans.de/> Stand: 20.02.2011.

*Batman: fan films*. <http://www.batmanfanfilms.com/> Stand: 21.02.2011.

*Comicforum*. <http://www.comicforum.de/> Stand: 20.02.2011.

*Das FanFiction Archiv*. <http://www.fanfiktio.de> Stand: 03.02.2011.

Graham, Jane. „The new wave of fan films.“ *guardian.co.uk*.  
<http://www.guardian.co.uk/film/2010/may/13/fan-films-wes-anderson-spiderman>  
Stand: 19.5.2010.

Jenkins, Henry. „Transmedia Storytelling 101.“ *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*.  
[http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) Zugriff:  
09.01.2011.

myfanfiction.de. <http://www.myfanfiction.de/> Stand: 19.02.2011.

N.N. „Angst.“ *Das FanFiction Archiv*.

<http://www.fanfiktio.de/s/497a34a6000073d50680cf0a> Stand: 06.02.2011.

N.N. „Batman Begins - Ducards Geschichte.“ *Das FanFiction Archiv*.

<http://www.fanfiktio.de/s/42ed49ed0000178e0680cf0a> Stand: 03.02.2011.

N.N. „Batman Ein Fanliebling?.“ *Batman Forum*.

<http://www.comicforum.de/showthread.php?t=71035> Stand: 22.01.2011.

N.N. „Batman früher heute.“ *Batman Forum*.

<http://www.comicforum.de/showthread.php?t=28361> Stand: 22.01.2011.

N.N. „Catwoman & Joker: Reviews.“ *Das FanFiction Archiv*.

<http://www.fanfiktio.de/r/s/4cbc88380001855e0680cf0b/date/1/1> Stand: 06.02.2011.

N.N. „Deutsche Batman-Fanfilme.“ *Batman Forum*.

<http://www.comicforum.de/showthread.php?t=102093> Stand: 22.01.2011.

N.N. „Drei Männer“. *Das FanFiction Archiv*.

<http://www.fanfiktio.de/s/48d4db55000066620680cf0a> Stand: 19.01.2011.

N.N. „Fanfilm: Batman - Dead End.“ *Batman Forum*.

<http://www.comicforum.de/showthread.php?t=55521&page=2> Stand: 22.01.2011.

N.N. „FAQ des Batman-Forums (Bitte lesen!).“ *Batman Forum*.

<http://www.comicforum.de/showthread.php?t=62032> Stand: 22.01.2011.

N.N. „Glossar.“ *Das FanFiction Archiv*. [http://www.fanfiktio.de/p/hilfe\\_glossary/0](http://www.fanfiktio.de/p/hilfe_glossary/0)  
Stand: 28.02.2011.

N.N. „Interessante FanFiction Seite gefunden.“ *Batman Forum*.

<http://www.comicforum.de/showthread.php?t=75123> Stand: 22.01.2011.

N.N. „Just be: Batman-Fan.“ *Batman Forum*.

<http://www.comicforum.de/showthread.php?t=74190> Stand: 22.01.2011.

N.N. „Knightfall.“ *Das FanFiction Archiv*.

<http://www.fanfiktio.de/s/4b41fcef00011fa80680cf0b> Stand: 03.02.2011.

N.N. „Night out.“ *Das FanFiction Archiv*.

<http://www.fanfiktio.de/s/4b97f0720000d07f0680cf0b> Stand: 03.02.2011.

N.N. „Schwarzer Wein.“ *Das FanFiction Archiv*.

<http://www.fanfiktio.de/s/49180f08000030b40680cf0b/5> Stand: 06.02.2011.

N.N. „The Dark Knight - Der Dunkle Ritter: Reviews.“ *Das FanFiction Archiv*.

<http://www.fanfiktio.de/r/s/4ca97692000120fd0680cf0b/date/1/1> Stand: 06.02.2011.

## Filme

*Batman*. Regie: Tim Burton. Drehbuch: Sam Hamm/Warren Skaaren. USA/UK: Warner Bros., 1989. Fassung: Kauf-DVD (Batman 2-Disc Special Edition). Warner Home Video Germany, 2005. 121'.

*Batman Begins*. Regie: Christopher Nolan. Drehbuch: Christopher Nolan/David S. Goyer. USA/UK: Warner Bros. Pictures, 2005. Fassung: Kauf-DVD. Warner Home Video Germany, 2006. 134'.

*Batman Forever*. Regie: Joel Schumacher. Drehbuch: Akiva Goldsman. USA/UK: Warner Bros., 1995. Fassung: Kauf-DVD (Batman 2-Disc Special Edition). Warner Home Video Germany, 2005. 113'.

*Batman & Robin*. Regie: Joel Schumacher. Drehbuch: Akiva Goldsman. USA/UK: Warner Bros., 1997. Fassung: Kauf-DVD (Batman 2-Disc Special Edition). Warner Home Video Germany, 2005. 120'.

*Batmans Rückkehr*. Regie: Tim Burton. Drehbuch: Daniel Waters. USA/UK: Warner Bros., 1992. Fassung: Kauf-DVD (Batman 2-Disc Special Edition). Warner Home Video Germany, 2005. 121'.

*Legends of the Dark Knight: The History of Batman*. Regie: Jason Hillhouse. USA: New Wave Entertainment/Warner Bros. Entertainment, 2005. Fassung: Kauf-DVD (Batman 2-Disc Special Edition). Warner Home Video Germany, 2005. 41'.

*The Dark Knight*. Regie: Christopher Nolan. Drehbuch: Christopher Nolan/David S. Goyer/Jonathan Nolan. USA/UK: Warner Bros. Pictures, 2008. Fassung: Kauf-DVD. Warner Home Video Germany, 2008. 146'.

## Abstract

Die hier vorliegende Arbeit *Batman lebt!: Die Fans des Dunklen Ritters und ihre spezielle Form der Rezeption und Partizipation* betrachtet die besondere Form des Lesens eines Textes, der allgemein durch ein vermehrtes Wissen über ein Objekt konstruiert wird. Fans weisen durch ihre intensive Beschäftigung mit ihrem Fanobjekt jedoch nicht nur eine besondere Rezeptionsweise auf, sondern sie unterhalten auch eine emotionale Bindung zu diesem, aus der auch eine erhöhte Partizipation an ihrem Fanobjekt resultiert. Durch diese Aspekte, die einem Fan eigen sind und die sich untereinander bedingen, differenzieren sich Fans deutlich von einem restlichen Publikum.

Die Betrachtung unterschiedlicher Definitionen des Terminus „Fan“ soll in diese Thematik einführen, wobei in weiterer Folge die Gemeinsamkeiten der unterschiedlichen Begriffsbestimmungen in einen neuen Kontext gestellt werden. Wesentliche Punkte über die Fans identifiziert werden, sind das Fanobjekt, die emotionale Bindung zu diesem und sich daraus ergebend eine Partizipation der Fans an ihrem Objekt. Durch die Betrachtung dieses Phänomens anhand von Batman-Fans können die Zusammenhänge zwischen diesen Punkten präziser erkannt werden, was zu einer genaueren Ausformulierung dieser Beziehungen führt. Auch wird das Fantum als Masse definiert, in der eigene Regeln und Strukturen vorherrschen.

Batman und sein gesamtes Universum bilden einen geeigneten Rahmen, um die Aktivitäten seiner Fans und ihre Beziehung zu ihm zu untersuchen. Welche Bedeutung hat Batman für seine Fans, und was macht jemanden zum Fan des Dunkeln Ritters? Von welcher Art sind die Aktivitäten, die gesetzt werden? In welcher wechselseitigen Beziehung stehen Fan und Fanobjekt zueinander? Diese und ähnliche Fragen werden in der vorliegenden Arbeit behandelt, um eine neue Sichtweise auf das massenmediale Produkt Batman zu erhalten.

## Lebenslauf

|                                |                                                                                                                              |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Name</b>                    | Barbara Pollak                                                                                                               |
| <b>Geburt</b>                  | 29.07.1986 in Klagenfurt am Wörthersee                                                                                       |
| <b>Staatsbürgerschaft</b>      | Österreich                                                                                                                   |
| <b>1992 - 1996</b>             | Öffentliche Volksschule 17 in Klagenfurt                                                                                     |
| <b>1996 - 2000</b>             | Bundesrealgymnasium Klagenfurt, Lerchenfeldstraße 22<br>mit 2. lebenden Fremdsprache                                         |
| <b>2000 - 2005</b>             | Bundeshandelsakademie 1 in Klagenfurt<br>mit der Wahl der Fachrichtung Informationsmanagement<br>und Informationstechnologie |
| <b>2005 - 2011</b>             | Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft                                                                           |
| <b>September 2006</b>          | Redaktionspraktikum<br>bei der Kleinen Zeitung GmbH&Co KG                                                                    |
| <b>Oktober - Dezember 2008</b> | Hospitanz bei Hirt&Friends Creative Unit<br>im Bereich Serienentwicklung                                                     |