

**Vera Cuntz-Leng (Hg.): Creative Crowds: Perspektiven der  
Fanforschung im deutschsprachigen Raum**

Darmstadt: Büchner 2014, 408 S., ISBN 978-3-941310-42-1,  
EUR 39,90

Eine Diskussion um die Kultur und kulturellen Produkte des 21. Jahrhunderts ist ohne die Berücksichtigung von Fans, Fangemeinschaften und ihrer kreativen Potenziale und Praktiken nicht vollständig – so die Prämisse des Sammel-

bandes *Creative Crowds* (vgl. S.12). In 19 Aufsätzen werden Fans unterschiedlicher medialer Formate, Fiktionen oder Sportarten beleuchtet. Die Analyseansätze umfassen empirische Untersuchungen, spezifische Fallstudien und

theoretische Reflektionen zur Fanforschung. Dabei stehen deutsche Fandoms klar im Fokus des Sammelbandes, der damit einen wichtigen Beitrag zu einem sonst primär anglo-amerikanisch geprägten Forschungsfeld leistet. Die Einführung der Herausgeberin sowie der Artikel von Kristina Busse sind das, was Letztere in ihrem Titel verspricht „Eine Bestandsaufnahme“ (S.17f.). Busses Artikel erläutert die ‚3 Wellen‘ der bisherigen Forschung und präsentiert wichtige Begriffe des Diskurses. Mit diesem Artikel verfügt der Band über eine fundierte theoretische Einleitung und eignet sich dadurch auch als Einstiegsliteratur.

Anja Löbert widmet sich den Take That-Fans der 1990er Jahre. Sie befragte Teilnehmerinnen eines „selbstgeschaffenen analogen *worldwide web*“ (S.45) mit deutschem Schwerpunkt, über welches per Brief Tauschartikel und Informationen über die Boyband im Umlauf waren. Interessant sind vor allem die bislang kaum beachteten Prä-Internet-Praktiken und der Wechsel in soziale Netzwerke nach dem Comeback der Band. Um Fandoms aus der Musikszene geht es auch im Beitrag von Carla Schriever: Die Autorin interviewte männliche Prince-Fans, deren Selbstbeschreibung und äußeres Erscheinungsbild von ihr als heterosexuell-normativ eingestuft wurden und somit der inszenierten Gender-Ambiguität des Künstlers entgegenstehen. Schriever macht zudem deutlich, welche besondere Rolle der Konzertbesuch als Moment physischer Kopräsenz von Star und Fans spielt. Mit dem Aufsatz von Ramón Reichert zu

„Fan-Made Transmedia Storytelling“ beginnt eine Beitragsgruppe rund um die Aneignungspraktiken von Computerspielfans. Reichert analysiert bei drei Beispielen von Nutzeroutput performative Erzählpraktiken in verschiedenen Netzkulturen. Der Kreislauf von Rezeption, Identifikation und Modifikation spielt auch in Tom Reiss' Text zu „Let's Play“-Videos eine große Rolle. Die Reflektion über das Versprechen von ‚freiem ästhetischen Spiel‘ nach Rancière und die potenzielle Zuschreibung von künstlerischem Status an die Videos mit Adorno (vgl. S.148f.) sind sinnvolle theoretische Ansätze, die in jedem Fall auch für andere Formate fruchtbar gemacht werden können. Das sogenannte *Vidding* (Remixe von vorhandenem Videomaterial durch Fans) steht im Zentrum der Aufsätze von Janwillem Dubil und Jonas Etten, die damit wichtige Forschungsbeiträge leisten – weder die Fallbeispiele noch die Fan-Praktik der Neusynchronisation wurden bisher angemessen untersucht und benötigen daher begriffliche Definitionen und methodologische Modelle: Während Dubil anhand von *Lord of the Weed* (2003) terminologische Unterscheidungen von Fandub/Fundub/Fansub erläutert, konzentriert sich Etten auf spezifische Analysemodi für *Vidding*projekte unter Bezugnahme auf *Sinnlos im Weltraum* (1994-1997).

In einer zweiten Gruppe widmen sich fünf Beiträge der Fanfiction. Sophie Einwächter betrachtet das Innovationspotenzial und mögliche ökonomische und kulturelle Unternehmertum von Fans (vgl. S.203f.). Allerdings haben es Fanfiction-Autor\_innen laut Karina

Geiger schwer, ihre Texte bei deutschen Verlagen zu veröffentlichen. Durch einen Vergleich mit dem anglo-amerikanischen Raum macht sie allgemeine und spezifisch deutsche Problematiken plausibel, wie z.B. das Selbstverständnis der Verlage und Fragen nach dem Urheberrecht. Offen bleibt die Frage, warum Fanfiction überhaupt aus der *peer-to-peer*-Distribution herausgenommen und gedruckt werden sollte. Der Aufsatz von Vera Cuntz-Leng gibt einen anschaulichen Überblick über die Entwicklung und Spezifika deutschsprachiger Fanfiction, während Thessa Jensen den „Freiraum der Leidenschaft“ auf Fanfiction-Plattformen untersucht. Die möglichen Effekte von ‚creative crowds‘ auf literarische und filmische Figuren zeigt die Studie von Hannah Birr und Meike Uhrig am Beispiel der Imageveränderung des Vampirs auf: „sehnüchtig, nicht lüstern, grüblerisch anstelle von hasserfüllt, ernst und nachdenklich statt arrogant und überheblich“ (S.278). Hier schließt die Frage an, ob dieser Wandel nicht bei vielem, ehemals Monströsem beobachtbar ist.

Zwei weitere Artikel wenden sich Fanart im Kontext von Animes und Mangas zu. Während Jutta Zaremba sich mit nationalen und internationalen Internetforen auseinandersetzt, untersuchen Christine Schulz und Eva Mertens die Alters- und Generationenstruktur der Szenemitglieder und deren Vernetzungs- und Produktionspraktiken. Trotz Redundanzen machen die nebeneinandergestellten Ansätze zu Fandoms (hier z.B. medienökologisch/empirisch anthropologisch) das

Erkenntnispotenzial interdisziplinärer Methoden deutlich.

Für Cosplayer\_innen – im Fokus von Laura Byells und Karishma Schumachers Auswertung ihrer selbst produzierten Dokumentation zur deutschen Cosplayszene – sowie für Sportfans spielt das physische Aufeinandertreffen die größte Rolle. Gerade die von Gabriel Duttler untersuchten ‚Ultras‘ bilden durch ihr gemeinsames Auftreten im Fußballstadion eine Gemeinschaft. Gemeinschaftsgröße sowie synchronisierte Gruppenhandlungen ermöglichen ihnen einen breit wahrnehmbaren, kreativen Protest (vgl. S.246), und Fernando Schwenke beschreibt ihr Selbstverständnis als „notwendiges Korrektiv“ (S.386) für die Sportvereine. Der Sprung von Popkultur zu Fußball bestätigt, wie breit das Phänomen ‚Fandom‘ gefächert ist.

Der Sammelband ist richtungweisend für die deutschsprachige Fanforschung. Die internationalen Vergleiche bergen zwar häufig Mangeldiagnosen, doch gelingt es, Praktiken aufzuzeigen, die gerade im deutschen Sprachraum entstanden sind oder betrieben werden. Das hauptsächlich englische Fachvokabular ist kein Hindernis, sondern erlaubt ein Einschreiben in den internationalen Diskurs. Zugleich verdeutlicht die Bandbreite der Texte die generelle Relevanz und große Diversifikation von Fandoms in der zeitgenössischen Kulturlandschaft und im wissenschaftlichen Umgang mit ihnen.

*Anne Ganzert (Konstanz)*