

Markus Wiemker

Die Medienspezialkultur der X-PHILES

paper 27 (1999), Institut für Soziologie, RWTH Aachen

Die „papers“ informieren über laufende Arbeiten des Instituts für Soziologie der RWTH Aachen. Sie dienen der schnellen wissenschaftlichen Diskussion und können direkt bei den jeweiligen Verfassern angefordert werden. Spätere Überarbeitungen und Veröffentlichungen der „papers“ sind durchaus vorgesehen.

Verantwortlich für den Inhalt: Institut für Soziologie, RWTH, 52056 Aachen

Markus Wiemker

Die Medienspezialkultur der X-PHILES

I. Popularität und Kult der Fernsehserie AKTE X

In der Fernsehserie AKTE X (THE X-FILES) untersuchen Fox Mulder und Dana Scully, in ihrer Funktion als FBI Agenten, ungelöste Fälle, die oft mit paranormalen Aktivitäten im Zusammenhang stehen und in den X - Akten abgelegt sind.

Die Zuschauer reisen mit den beiden Protagonisten quer durch Amerika und entdecken ein Land jenseits des Normalen, ein Land voller Schatten und dunkler Seiten. Hier, wo Aliens Menschen entführen, wo Serienmörder ihr Unwesen treiben, wo Kleinstadtbewohner dem Kannibalismus frönen oder NS Wissenschaftler geheime Experimente durchführen, müssen sich Mulder und Scully aber nicht nur gegen die Gefahren des jeweiligen Auftrages wehren, sondern immer auch gegen einen Gegner, der mächtiger ist als jeder Geist oder jedes unerklärliche Phänomen und der nicht einmal vor Mord zurückschreckt, wenn es darum geht, Geheimnisse zu wahren: die Regierung oder genauer gesagt die Verschwörung hinter der Regierung der Vereinigten Staaten von Amerika.

Natürlich geht es zunächst einmal um den gegenwärtigen Fall, der die beiden Agenten nicht selten in gefährliche Situationen bringt. Aber AKTE X weist neben den Einzelepisoden eine andauernde und komplexe Fortsetzungshandlung auf. „,,AKTE X“ strotzt vor Anspielungen, und Carter [der Schöpfer der Serie, M.W.] hat die Technik, verwickelte Handlungsfäden über Jahre oder Monate hinweg weiterzuspinnen, zu einer Schwarzen Kunst entwickelt.“ (vgl. Spiegel 1998: 170) Dieser Aspekt der Serie wird auch als die Mythologie der Serie bezeichnet, welche Malach ein fortschreitendes Mysterium nennt, das die Erzählung vorantreibt und ohne das die Serie nicht existieren würde. (vgl. Malach 1996: 75)

Der Hintergrund von AKTE X liegt also zweifellos in den undurchsichtigen Methoden der verschiedenen Nachrichtendienste und Behörden, die ein verwirrendes Netz aus Lügen und Desinformation spinnen. Denn obwohl Mulder und Scully selber einer offiziellen Einrichtung angehören, sind auch sie nur Figuren eines weitaus größeren Spiels. Sie werden abgehört, beschattet, Beweise und Indizien für paranormale Phänomene werden vernichtet oder gestohlen, falsche Informationen werden ihnen zugespielt und selbst vor Verhören mit Foltermethoden oder einer Entführung durch eine Geheimorganisation sind sie nicht sicher.

Das Grundthema dabei bildet aber immer die Suche nach der Wahrheit, der man in jeder Folge ein Stück näher kommt. „The truth is out here“, irgendwo da draußen in der Welt liegt die Wahrheit verborgen ist deshalb das Motto von AKTE X. Das Versprechen, daß die Wahrheit auf jeden Fall existiert, wenn auch noch außerhalb der Reichweite der Protagonisten, scheint sowohl für Mulder und Scully als auch für die Zuschauer die treibende Kraft zu sein, sich jede Woche dem Unheimlichen, dem Paranoiden und Unerklärlichen zu stellen.

AKTE X ist nicht nur sehr erfolgreich, sondern sogar zu einem der bedeutsamsten Medienphänomene der 90iger Jahre geworden. Beispiele hierfür sind die Flut von Parodien (The Simpsons, MAD Magazin...), die Überhäufung mit Film- und Fernsehpreisen, die Ausstrahlung in fast allen westlichen Ländern mit enormen Einschaltquoten, die Überschwemmung mit Merchandisingartikeln (Barbie Puppen, Action Figures, TriviaGames, Postern, Büchern...), der Boom von Mysteryserien (Dark Skies, Pretender, Profiler, Nowhere Man...) und das Auftauchen neuer Dokumentarsendungen (Future Fantastic) und Diskussionsrunden (Talk X, Mysteries mit Jörg Draeger), die sich mit übernatürlichen Phänomenen beschäftigen.

Warum ist AKTE X nun so populär (vgl. Malach 1996: 64; Wiemker 1999: 16-20) und zum Kult geworden? „Je mehr Antworten und Anschlußmöglichkeiten ein Film erlaubt, desto größer ist die Chance, daß er populär und damit zum Kultfilm wird.“ (Winter 1995: 106)

Lavery, Hague und Cartwright (1996) sehen den Erfolg der Serie darin begründet, daß AKTE X eines der komplexesten und kontroversesten Produkte ist, das vom Fernsehen in den letzten Jahren produziert wurde.

Die Serie hat es nicht nur gewagt zu behaupten, daß die amerikanische Regierung in Verschwörungen mit früheren Nazis und japanischen Wissenschaftlern verwickelt ist, die daran mitwirken, Aliens in Experimenten mit amerikanischen Bürgern zu kreuzen, sondern sie hat außerdem visuell, narratologisch und semiotisch innovative Wege beschritten. (vgl. Lavery et al. 1996: 3)

Was sind die Merkmale, die dazu führen, daß ein medialer Text zu einem Kultfilm oder einer Kultserie wird, und warum gibt es immer mehr Kultfilme oder Serien? Meist besitzen Kultfilme oder Serien eine große ästhetische Komplexität, in AKTE X zum Beispiel wird oft mit vielen unterschiedlichen Stilmerkmalen und Erzähltechniken, wie Steadycam - Einstellungen oder Rückblenden gearbeitet. Die zweite Komponente ist die intellektuelle Komplexität. Bei AKTE X ist es oft durch die extreme Verschachtelung nicht leicht der Handlung zu folgen, und natürlich erfordert es eine große Kompetenz, alle intertextuellen Verweise (Zitate und Anspielungen zu anderen kulturellen Texten) in der Serie zu erkennen. Reeves, Rodgers und Epstein (1996) versuchen auf die Frage, warum es immer mehr Kultfilme oder Serien gibt, eine Antwort zu finden. Sie sehen Kultfernsehen als Beweis für den Niedergang des Konsens der Fernsehkultur. Reeves et al. sehen das entscheidende Merkmal für „Cult TV“ im Zuschauer-Engagement. Ein großer Unterschied zwischen Kultshows und konventionelleren Serien besteht in dem hohen Prozentsatz von „avid fans“ und deren Sichtbarkeit. Sie unterscheiden: „casual viewers“, „devoted viewers“ und „avid fans“. Die „casual viewers“, oder gelegentlichen Zuschauer, schauen sich die Show an, wenn sie im Fernsehen läuft, jedoch betrachten sie die Show nicht als ein besonderes Ereignis. Anders als die „devoted viewers“, oder treuen Zuschauer, die versuchen, keine Episode ihrer Lieblingsshow zu verpassen. Die „avid fans“, oder begierigen Fans, geben sich besondere Mühe jede Folge zu sehen und zeichnen die Folgen auf Video auf, um sie später wieder anzuschauen, zu archivieren und darüber zu diskutieren. Eigentlich gibt es zu jeder

Fernsehshow Zuschauer aus einer dieser drei Kategorien, aber Kultshows schaffen es, besonders viele „avid fans“ anzuziehen.

Reeves et al. sehen den Grund für den großen Anteil an „avid fans“ in dem schlaun Zusammenbringen von mehreren schon existierenden Fankulturen und in den Genre-Überschreitungen der Serie. Neben dem Niedergang des Konsens in der Fernsehkultur sehen Reeves et al. einen weiteren Grund für das vermehrte Auftauchen von Kultshows in dem Erscheinen einer neuen, intellektuellen, finanzstarken Zuschauerschicht, die ein Interesse an postmodernen Texten wie AKTE X hat. (vgl. Reeves et al. 1996: 30)

II. Text und Kontext

Mediale Texte, wie die Fernsehserie AKTE X, stellen als symbolische Formen der Kultur in gewisser Hinsicht Abbilder unserer Gesellschaft vor. In ihnen werden bestimmte Themen, Strömungen und Entwicklungen, die in unserer Gesellschaft zirkulieren, aufgegriffen und oft komprimiert umgesetzt. Beim Betrachten der Serie werden Meinungen und Einstellungen, die für die Rezipienten handlungsrelevant und persönlichkeitsbildend sind, aktiv übernommen und zur individuellen Konstruktion eines bestimmten Bildes der Wirklichkeit herangezogen. So übernehmen auch Fernsehserien in unserer Gesellschaft eine sinndeutende, Orientierung vermittelnde und alltagsstrukturierende Funktion. Da Handlungsschemata, Normen und Werte aus den Filmen selber bezogen werden (vgl. Denzin 1991), kann man sagen, daß Medien auch eine sozialisatorische Funktion ausüben und gleichzeitig den Bedarf der Individuen nach Komplexitätsreduktion befriedigen. (vgl. Luhmann 1995)

Wie die Inhalte eines medialen Textes, wie einer Fernsehserie, aufgenommen und verarbeitet werden, kann bei der gleichen Serie sehr unterschiedlich sein. Ein Teil der Zuschauer der Serie AKTE X empfindet die Rezeption der Serie „nur“ als reine Unterhaltung, wobei andere sich wiederum hauptsächlich mit den in der Serie aufgegriffenen Diskursen beschäftigen, indem sie darüber reflektieren und diskutieren. Aber es gibt auch noch die Fans der Serie, die X-PHILES, die die Beschäftigung mit AKTE X zu ihrem Hobby gemacht haben. „The name „X-Philes“ is the one online fans have adopted for themselves over the unwieldy „File-ophiles“ suggested by series creator Chris Carter.“ (Clerc 1996: 37) Früher wurde der Name

nur für die Internetfans der Serie verwendet, aber inzwischen hat er sich für alle Begeisterten von AKTE X etabliert.

Die X-PHILES verbringen einen Großteil ihrer Freizeit mit dem Studium der Sekundärliteratur, sammeln alles zur Serie, diskutieren in Mailing Listen und Newsgroups, erstellen World Wide Web Seiten und besuchen Conventions. Wenn man nun versucht, diesen Kontext der Aneignung zu untersuchen wird es möglich zu erkennen, was für den Zuschauer von den dargestellten Diskursen überhaupt bedeutungsvoll ist. „Was die Zuschauer mit einem Text machen, hängt davon ab, was in ihrer sozialen Situation für sie relevant ist.“ (Winter 1995: 108)

III. Die X-PHILES als Medienspezialkultur

Ich versuche nun, im Anschluß an Winter (1992, 1995), zu zeigen, daß die X-PHILES eine Medienspezial- und Fankultur sind. Solche spezialisierten Sozialwelten können erst dann entstehen, wenn sich ähnliche Umgangsweisen beziehungsweise gemeinsame Entschlüsselungs- und Rückkoppelungsverfahren herauskristallisieren. (vgl. Winter 1997: 40; Hörning 1997: 41) Mit Sozialwelt ist hier eine Medienspezialkultur im Sinne Winters (1992, 1995) gemeint, da die Spezialisierung des Interesses auf einen medialen Text im Mittelpunkt steht. Medienverhalten zu beobachten und zu beschreiben bleibt aber schwierig, da die Alltagspraktiken der Konsumenten gewöhnlich verborgen bleiben, deshalb bietet die Untersuchung der Aneignung von Texten anhand des Fans folgende Vorteile:

„Leichter läßt sich die kulturelle und ästhetische Dimension der Medienaneignung bei Konsumenten studieren, die eine eigene Teilkultur bilden und deren Produktivität sich nicht nur kontextuell verankert in Phantasiearbeit oder in Gesprächen äußert, sondern auch in eigenen Produkten, wie z.B. bei den oft belächelten und nicht für ernst genommenen Fans.“ (Winter 1995: 126)

Vom Fan und vom Fandom existieren also oft stereotype und negative Vorstellungen, selten wird das Fandom als eine normale kulturelle Praktik begriffen und seine besonderen und einzigartigen Merkmale herausgearbeitet. (vgl. Winter 1995: 130) Der Grund liegt darin, daß die Fans sich einerseits mit illegitimen, für wertlos gehaltenen Kulturgütern beschäftigen, denen sie die gleiche Aufmerksamkeit widmen, wie gewöhnlich nur Werken der Hochkultur zukommt.

Andererseits lassen die Fans die ästhetische Distanz zum Kunstwerk vermissen, die den legitimen Geschmack auszeichnet. Ihr Ziel ist es sogar gerade, die Distanz zu verringern und die Medien in den Alltag zu integrieren. (vgl. Winter 1995: 132) Die Fans beschäftigen sich meist mit Texten der Populärkultur, wobei die Populärkultur nicht als ein wertloser und nivellierender Teil der Kultur angesehen werden kann, sondern nach Winter (1998) als ein Feld sozialer Ungleichheit, das durch Konflikte, Widersprüche, Aushandlungen und Innovation gekennzeichnet ist. Eine zentrale Rolle kommt dabei den vielfältigen Formen des Vergnügens zu, deren Bedeutung und Funktion zu bestimmen ist. Denn populäre Texte animieren zu verschiedenen Fragen, Deutungen, Recherchen und eigenen Weiterentwicklungen in Form von Fantexten. „Fantum beschränkt sich demnach nicht auf den Medienkonsum, sondern zielt auf die Schaffung aktiver und teilnahmeorientierter Fankulturen.“ (Winter 1997: 43) Winter plädiert deshalb dafür, die soziale und kulturelle Realität des Fandoms aus der Perspektive der Fans selber zu untersuchen.

„Hierzu sollen die Praktiken der Fans, ihre Erfahrungen und Erlebnisse, und vor allem ihre Sicht des Fandoms beschrieben und analysiert werden. Mittel dieses ethnographischen Zugangs sollen sowohl die Unterschiede als auch die Gemeinsamkeiten zwischen dem Fan und dem gewöhnlichen Medienkonsumenten aufgezeigt werden.“ (Winter 1995: 133)

Meine Untersuchung über die X-PHILES werde ich nun mit Hilfe einiger Auszüge aus E-Mails der deutschen AKTE X Mailingliste zum Thema: „Wie wurde ich AKTE X Fan?“ einleiten.

„also ich habe anfangs beim zappen durch die Kanäle (ich gebe es zu...ich leider an dieser Krankheit!!!), Akte X immer sofort weggedrückt....ich arme Irrgeleitete!!!!Naja, und dann bin ich mal hängengeblieben (Squeeze 2")....und auch das gebe ich zu...ich fand Mulder ziemlich interessant..*grins*! Dann habe ich mir sofort den Master Plan gekauft..und dann war ich infiziert! Ja ja , so war das! Außerdem fand ich die Beziehung Mulder/Scully unheimlich faszinierend (die Frage war damals für mich...platonisch oder doch MEHR???)“

„Also, DAMALS als Pro7 anfang Akte X zu zeigen, haben sie einen ziemlichen Hype drum gemacht und es irgendwie geschafft durch stundenlange Vorschau, mich dazu zu bewegen, mir die Pilotfolge anzusehen. Die gefiel mir zwar recht gut, aber trotzdem habe ich ziemlich viele Folge aus der ersten Staffel verpaßt. Und so richtig Fan wurde ich dann erst ab der

letzten Folge der ersten Staffel ('Das Labor/The Erlenmeyer Flask'). Nur daß die Serie damals noch nicht unbedingt Kultserie war. ;)“

„also bei mir war es merkwürdigerweise einer meiner Profs, der mich "geworben" hat.“

„Bei mir war es so, dass ich mich schon vorher sehr für unerklärliche Phänomäne, Ufos, usw. interessiert habe (Ich bin ein großer StarTrek Fan) und nachdem ich das erste mal zufällig Akte X im Fernsehen gesehen habe war ich total begeistert und habe mir es jede Woche angeschaut. Der große Durchbruch kam als ich mir Anasazi auf Video ausgeliehen habe. Seit dem bin ich im Bann von Akte X gefangen und werde wahrscheinlich (hoffentlich) nie wieder rauskommen.“

„Da nun schon so viele ihren Senf dazu abgegeben haben, muss ich das auch tun. Akte X fiel als Serie bei mir auf sehr fruchtbaren Boden, denn spätestens seit Captain Future bin ich SciFi-Fan (da war ich fünf oder so). Jedenfalls bin ich im Sommer 1994 aus England zurückgekommen und habe im Oktober mein Studium angefangen. Es war der Abend nach meiner ersten Vorlesung Rechnungswesen, als der Akte X-Pilot lief... Aufmerksam geworden bin ich darauf durch die entsprechenden Trailer bei PRO7. Und ab dieser ersten Folge an habe ich keine verpasst. Von Monstern über Psychopaten zu Regierungsverschwörungen war die Sache total auf meiner Wellenlänge, und nicht viele Sendungen im Serienschwung haben eben diese einmalige Qualität, die Akte X hat. Und so hat sich über die Jahre eine regelrechte Obsession bei mir entwickelt. Ich brauche wohl keinem zu erzählen, welches UFO-Poster bei mir hinterm Schreibtisch hängt....“

„also bei mir ging das relativ schnell. Ich las irgendwo, dass Pro 7 bald eine Serie bringen würde, die sich in den USA bereits zu einer Kultserie entwickelt hatte. Als ich den Titel erfuhr (insbesondere den Untertitel: "die unheimlichen Fälle des FBI"), wusste ich sofort, dass ich die Serie mögen würde (ich mag Horror und dachte, es handele sich dabei um eine Horror-Serie, in der das FBI gruselige, uaternatuerliche Fälle bearbeiten würde...). Kurz bevor die Serie dann anfing, hörte ich noch im Radio, dass der Hauptdarsteller (DD) gesagt haben soll,

manchmal wusste er selbst (Fox Mulder) nicht, woher er weiß, was er weiß...Klang ganz nach einer skurilen Angelegenheit, also genau das Richtige. Als der Pilotfilm anfing, war ich allerdings erst mal kurz etwas enttäuscht, denn von den Hauptdarstellern kannte ich niemanden, doch dann las ich den Namen Cliff De Young und war wieder etwas besser gelaunt. Das liess bei der zweiten Folge wieder nach, da dieser ja nun doch nicht ständig mitspielt, sondern lediglich Gaststar war... Doch insgesamt gefiel mir die Pilotfolge ausgesprochen gut! Herrlich: die erste Szene in Mulders Büro!! Beeindruckend: die Szenen im Wald, das Licht, überhaupt die Optik war schon sehenswert. Und das mit dem "skuril" hat ja auch in etwa gestimmt, wenn ich allein schon an die ironischen Gags denke, die immer wieder subtil eingeflochten sind! Von da an hab ich keine Folge ausgelassen. Was mich besonders fasziniert hat, sind die Versuche, die (teilweise bekannten) Phänomene möglichst wissenschaftlich zu erklären, was allerdings leider manchmal fehlschlägt (ich meine nicht, weil Mulder und Scully manchmal keine Erklärung finden, sondern dass manche Erklärungen einfach Bloedsinn sind). Mir persönlich gefallen uebrigens die sog. "Monster of the Week"-Episoden am besten (insbesondere die humorvollen: "Krieg der Kopenhagen",

"Der Zirkus", etc.), die Verschwörungsfolgen sind mir manchmal etwas zu konstruiert (beispielsweise die der Story geradezu aufgezwungenen Wendungen: siehe "Redux" oder "Patient X"). Aber da diese Folgen fuer die Entwicklung der Beziehung zwischen Mulder und Scully sehr wichtig sind, bieten auch sie genug Spannung. Tja, ich bin gespannt, was da noch so auf uns zukommt.“

Anschließend an Winters Ansatz werde ich versuchen, verschiedene Aspekte der X-PHILES Fankultur aufzuzeigen. Zunächst beschreibe ich die Sozialwelt der Fans mit ihren verschiedenen Praktiken, erarbeite dann eine Fantypologie und zuletzt analysiere ich die kulturelle Ökonomie ihrer Sozialwelt. Das Ziel, das ich dabei verfolge, ist einerseits die Produktivität der Fans auf der Bedeutungsebene zu beschreiben, aber andererseits auch deren vielfältige Vergnügen aufzuzeigen. Die X-PHILES sehen in den X-FILES (AKTE X) nicht nur eine einfache, alltägliche FBI- oder Science Fiction - Serie, die der Unterhaltung dient, sondern für sie ist die Serie eine Sammlung von inhaltlich und formal, wichtigen Bedeutungen und Aspekten, über die es sich im Internet zu diskutieren lohnt. Durch wiederholte Rezeption und das Auffinden von Konventionen versuchen sie dann die Serie in ihren Alltag zu integrieren. Solche Konventionen, die sich auf die Erzählung, die Charaktere, die Hintergründe u.s.w. beziehen, drücken sich zum Beispiel in dem typischen Verhalten der beiden Protagonisten aus, die in der Regel entgegengesetzte Erklärungsansätze bei der Untersuchung von Fällen der X Akten benutzen. Bemerkenswert groß ist dabei das Vergnügen der Fans, wenn in einigen Folgen diese Konvention geändert wird. Eine andere Konvention wie „das typische Verhalten von UFO Entführten“ wird beispielsweise in der Folge „Andere Wahrheiten“ - „Jose Chung´s From Outer Space“ parodiert.

Die Sozialwelt der X-PHILES läßt sich gut durch die Untersuchung ihrer Produktivität beschreiben. Diese zeigt sich bei der Erstellung von Fanzines, dem Organisieren von Conventions (Cons), dem Pflegen von Webseiten oder Administrieren von Mailinglisten. Fanzines oder Zines sind von den Fans selbstgeschriebene und herausgegebene Zeitschriften, die aber bei der Internetbegeisterung der X-PHILES fast nur über das World Wide Web oder Mailing-Listen vertrieben werden. Conventions oder Club-Cons werden von den Fans, Clubs oder von Lizenznehmern der Serie veranstaltet. Auf diesen Treffen werden Folgen der Serie gemeinsam rezipiert, diskutiert, getauscht und manchmal, wenn die finanziellen Mittel es

erlauben, wird auch ein Schauspieler der Serie eingeladen. WWW Seiten werden meist von Privatpersonen erstellt und beinhalten meist einen Episodenguide, oft ein Bilder-, Ton- und Videoarchiv und natürlich die neusten Informationen zur Serie. Mailinglisten existieren im Internet in sehr großer Zahl und dienen der Diskussion und der Kontaktbildung unter den Fans.

Diese kulturelle Produktivität ist nach Winter (1995: 145) ein Zeichen für die Integration in eine geteilte Sozialwelt. Um mir ein Bild von den kreativen Praktiken der X-PHILES zu machen, kombiniere ich verschiedene Methoden, wie die teilnehmende Beobachtung, die Teilnahme an Diskussionen in Mailing Listen, die Auswertung von E-Mails, die Untersuchung von World Wide Web Seiten und die Analyse einer Reihe von Folgen und der meisten verfügbaren Sekundär- und Tertiärtexte.

Neben der Rezeption der medialen Texte stellt eine der Haupttätigkeiten der X-PHILES das Sammeln dar. Das Sammeln von Filmen und anderen Objekten gehört für die meisten Fans notwendigerweise zu ihrer Sozialwelt, da es die Voraussetzung für die mehrfache Rezeption, für ein ständiges „rereading“ darstellt, das die Filme erst als Wissenobjekte konstituiert. (vgl. Winter 1995: 153) Die X-PHILES sammeln alles, was irgendwie mit der Serie in Zusammenhang steht, wie Videokassetten, Laserdiscs, Bücher, Zeitschriften, Spiele, T-Shirts, Poster oder CDs.

Die meisten Fans rezipieren oder produzieren auch Fanzines. In der Gegenöffentlichkeit der Fans sind dies die Medien, die eine überlokale Kommunikation und Organisation der Sozialwelt erst ermöglichen. (vgl. Winter 1995: 153) Bei den X-PHILES sind dies die Mailinglisten, Newsgroups und Newsletter, die Berichte über die Inhalte von neuen und alten Folgen, die Produktion, die Schauspieler, die Produzenten, News und Gerüchte, Prominentenklatsch und Merchandising-Infos enthalten. Nach Winter weist der Zugang eines Fans zu Fanzines, oder gar eine Aktivität von ihm in ihnen, potentiell auf eine tiefe Integration in die Sozialwelt hin, da die Fanzines in erster Linie Insiderinformationen zur Verfügung stellen. (vgl. Winter 1995: 154)

Durch Konversation, Klatsch und Studium der Sekundär- und Tertiärtexte bietet sich dem Fan die Möglichkeit Wissen anzueignen und zu demonstrieren. Das Verlangen nach Informationen und Hintergrundberichten über die Serie, gepaart mit einem Interesse für unerklärliche Phänomene und Verschwörungstheorien, ist in der X-PHILES Sozialwelt sehr groß. Das läßt sich gut an der großen Menge der Sekundärliteratur zu der Serie AKTE X ablesen.

Durch dieses hinzugewonnene Wissen erschließen sich dann neue Deutungsmöglichkeiten für die Fans, und Wissenshierarchien entstehen, die vor allem mit der unterschiedlichen Nutzung der Filme und dem unterschiedlichen Zugang zu den Kommunikationsmitteln der Sozialwelt zusammenhängen. (vgl. Winter 1995: 156) Der X-PHILE ist besonders auf das zusätzliche Wissen angewiesen, da die Serie mit ihrer Mythologie viele Fragen offenläßt, und oft nur das Studium der Sekundärliteratur, die wiederholte Rezeption und die Diskussion im Internet bei der Beantwortung weiterhelfen. Obwohl es ein Wissensgefälle gibt, sind die Fans doch bemüht dieses abzubauen, indem sie die anderen durch Diskussionen, Vorträge und Artikel an ihrem Wissen teilhaben lassen. (vgl. Winter 1995: 156) Ein Beispiel hierzu aus der deutschen AKTE X Mailingliste:

„Was heisst eigentlich "Getsemaneh" ? Nie Konfer-Unterricht oder Reli in der Schule gehabt? Das ist aramäisch und heißt "Ölkelter", was auch immer das nun bedeuten soll. Getsemaneh ist der Garten am Fuße des Ölbergs im Osten von Jerusalem, in dem Jesus gefangen genommen wurde. (Mt 26,36ff.; Mk 14,32ff.; Joh 18,1ff.) (aus Kanaurs grossem Bibelführer)“

„Freilich versichern sie sich durch diese Selbstdarstellung auch ihrer besonderen Stellung in der Sozialwelt. Die Kopräsenz anderer Fans, die sie hierzu benötigen, finden sie vor allem bei Club-Conventions, die eine maßgebliche Funktion in der Zirkulation von Wissen innerhalb der Sozialwelt haben.“ (Winter 1995: 156) Die X-PHILES, im Gegensatz dazu, finden die „virtuelle“ Kopräsenz anderer Fans vor allem im Internet, wobei den Listen - Administratoren dabei oft eine besondere Stellung zukommt. Die Diskussion über die Themen der Serie bietet für den Fan eine Möglichkeit, eigene Interpretationen zu äußern und die Geschichten, insbesondere die, die ein offenes Ende haben, weiterzuspinnen. (vgl. Winter 1995: 154) Dies trifft im besonderen auf die X-PHILES zu, bei denen im Netz ständig darüber spekuliert wird, wie die AKTE X Mythologie weitergehen könnte. Exemplarisch eine E-Mail aus der deutschen AKTE X Mailingliste:

„Also um alle verbliebenen Klarheiten zu beseitigen, erkläre ich jetzt mal (wieder), wie sich mir der Black Cancer darstellt: Die ursprünglichen Aliens sind (leider) genau die, die man im Film sieht: Die echsenartigen Raubtiere“. Ob sie „der ursprüngliche Bewohner dieses Planeten“ sind, sei dahingestellt. Ich persönlich glaube das nicht, da sie keine Spuren irgendeiner Zivilisation hinterlassen haben. (es sei denn, sie hätten sie nach ihrer Abreise beseitigt.) Aus irgendeinem Grund verließen die Aliens die Erde aber wieder, aber nicht völlig, sondern sie ließen ein hochentwickeltes (und intelligentes) Virus zurück, dass genetisch so verändert wurde, dass es nur noch in den Wirtskörper eindringt und diesen dann steuert...“

Chris Carter, der Produzent der Serie, läßt sich sogar oft von diesen Diskussionen inspirieren, und viele X-PHILES schreiben neue Folgen für die Serie oder entwickeln „Fanfiction“. Das zeigt, daß diese Spekulationen und Hypothesen leicht in schöpferische Eigenproduktionen übergehen können, und daß der soziale Zusammenhang der Fans nicht ein von der Kulturindustrie gesteuerter Apparat, sondern vielmehr eine aktive Konstruktion ist. (vgl. Winter 1995: 156)

Wenn auch der Eintritt in die Sozialwelt freiwillig ist und Folge einer persönlichen Wahl, so zeigt das Beispiel des Fanclubs oder des Fanzines, daß auf deren Mitglieder auch Verpflichtungen zukommen. Denn jeder wird zur aktiven Mitarbeit aufgefordert. (vgl. Winter 1995: 158) Falls ein X-PHILE sich der Mitarbeit entzieht, sich nie an Diskussionen oder an der Beantwortung von Fragen beteiligt, wird er im Internet als Lurker, als Lauerer, der hauptsächlich konsumiert und wenig produziert, eingestuft. „Insgesamt gesehen, geben die Kontakte der Fans Auskunft über ihre Teilnahmeformen und den Grad ihrer Integration in die Sozialwelt. ... Je mehr die Fans jedoch integriert sind, desto mehr Subwelten stehen ihnen offen.“ (Winter 1995: 157)

Ich komme nun, nach der Beschreibung der Sozialwelt mit ihren vielfältigen Praktiken, zu einer Typologisierung der Medienspezialkultur der X-PHILES. Die Rezeption medialer Texte ist eine kulturelle Praxis, in der sich Sozialwelten mit verschiedenartigen Rezeptionskarrieren herausbilden. In diesen Sozialwelten zeigen sich dann Spezialkulturen, mit differenzierten filmischen Wahrnehmungs- und Erlebnisweisen, in der sich dann verschiedene Rezeptionstypen identifizieren lassen. Nach Winter (1992, 1995) sind dies der Fremde oder Novize, der Tourist, der Buff und der Freak, womit jeweils verschiedene Grade von Aktivitäten, Erlebnissen und Informationen in der Spezialkultur repräsentiert werden sollen.

Diese verschiedenen Typen haben unterschiedlich spezialisierte Interessen und folglich auch andere Relevanzsysteme, die sowohl den Wissenserwerb als auch die Struktur des Wissensvorrats bestimmen.

Die Aneignungsformen der verschiedenen Stufen einer Medienkarriere, und damit auch der Prozeß der Integration in der jeweiligen Sozialwelt, kann nach vier Dimensionen, der „Orientierung“, der „Erfahrung“, der „Beziehung“ und der „Bindung“, aufgeschlüsselt werden. Die Voraussetzung aber für solch einen Einstieg in eine Medienkarriere bilden anfängliche, positive Erwartungen oder Erfahrungen. „Dabei ist zu beachten, daß der Novize, der sich an der Peripherie der Sozialwelt aufhält, im eigentlichen Sinne noch nicht als Fan bezeichnet werden kann.“ (Winter 1995: 162) Der Tourist hingegen zeigt den Übergang vom gewöhnlichen Fernsehzuschauer zum zeitweiligen oder dauerhaften Fan (dem X-PHILE) an. Ich beschreibe nun nacheinander die vier verschiedenen Stufen dieser Medienkarriere mit ihrer Verbindung zu den X-PHILES, gleichzeitig werde ich meine eigene Fan-Typologie mit den Typen des „ONLOOKER“, des „TRAVELLER“, des „LURKER“ und des „X-TREMIST“ auführen.

Nach Winter (1995) ist der Fremde oder Novize noch nicht spezialisiert und begegnet den bereits etablierten Sozialwelten in der Regel mit Distanz und Gleichgültigkeit oder Ablehnung. Die Orientierung des Fremden ist durch Naivität und einem undifferenzierten, oft simplifizierenden Verständnis des medialen Textes gekennzeichnet, das führt dazu, daß er meist versucht Interpretationsrahmen anderer Genres zu übertragen. Unterschiede nimmt er weniger innerhalb der einzelnen Filme eines Genres, als innerhalb der verschiedenen Genres wahr. Auch ist sein Wissen nur marginal und unsystematisch. (vgl. Winter 1995: 165) Durch die fehlende Einordbarkeit der Texte in ein Relevanzsystem, in dem sie erst einen Sinn gewinnen, führt die Rezeption meist zu einer negativen Erfahrung. Falls überhaupt soziale Beziehungen vorhanden sind, sind sie oberflächlich und von kurzer Dauer. Bindungen

bestehen in der Regel nur am Rande, da gerade die Unabhängigkeit von der Spezialkultur es dem Fremden erlaubt, daran nicht gebunden zu sein.

Der ONLOOKER, wie ich ihn nenne, schaut nur gelegentlich die Serie AKTE X. Als „normaler“ Fernsehzuschauer ist er durch die Mythologie und die „postmoderne Erzählweise“ der Serie eher verwirrt.

Wenn er sich eine Folge überhaupt zu Ende anschaut, werden sich ihm, aufgrund der fast immer im Hintergrund ablaufenden AKTE X Mythologie und den vielen intertextuellen Verweisen, voraussichtlich viele Fragen stellen, so daß die Serie sich für ihn nur als eine Ansammlung von abstrusen Verschwörungstheorien, durchsetzt mit Berichten über Entführungen durch Aliens und anderen unerklärlichen Phänomenen, darstellen wird. Dieser Zuschauer wird die Serie wahrscheinlich, durch seine fehlende Kompetenz, nicht noch einmal anschauen, da er die Metanarration nicht kennt und erkennt und den vielen Verweisen und den oft auftauchenden ausländischen Sprachen nicht gewachsen ist. Falls doch, ist es möglich, daß seine Leseart nur oberflächlich ist und er die anderen Bedeutungsebenen und möglichen Interpretationen nicht erkannt hat.

Die zweite Stufe der Fankarriere ist der Tourist. Beim Tourist, der meist eine gewisse Medienkompetenz besitzt, ist die Neugier und Faszination geweckt worden. Er repräsentiert Teilnehmer, die in einer bereits etablierten Sozialwelt, die für diese Sozialwelt typischen Formen der Erfahrung sucht. Ihre Orientierung gilt Erfahrungen, die ihnen Vergnügen und Ablenkung ermöglichen, so daß die kulturellen Erfahrungen des Touristen exotisch und außeralltäglich sind. Da er nur kurzfristig an diesen Welten teilnimmt, sind seine Beziehungen vergänglich, eine Bindung erfolgt nur bei andauernder Unterhaltung und Abwechslung. Ferner möchte er aber auch die eingefleischten Fans, die Aktivitäten und die Ereignisse (wie z.B. Conventions) kennenlernen. Er möchte wissen, wie die Filme gemacht wurden und wie sie von den anderen Fans wahrgenommen und bewertet werden. (vgl. Winter 1995: 168) Die Aktivitäten des Touristen sind explorierend, er nutzt also die zur Verfügung stehenden Informationsmöglichkeiten, hat aber noch keinen Zugang zu Fanzines oder zu anderen Fan-

Informationsquellen, und er nimmt auch nicht an Conventions teil. „Entscheidend ist, daß er an Ereignissen teilnimmt, die von anderen produziert wurden, er selbst "konsumiert" nur.“ (Winter 1995: 170) Die Kontakte der Touristen sind meist oberflächlich und flüchtig, da sie gewöhnlich „auf der Durchreise“ sind. Nach einer Zeit aber empfinden die Touristen nichts Neues und Aufregendes mehr bei der Rezeption der Serie oder dem Film, das heißt sie finden keine außeralltäglichen Erlebnisse mehr.

Entweder wenden sie sich dann von den medialen Texten zeitweilig oder für immer ab oder sie versuchen ihre Kompetenz zu erweitern und tiefere soziale Beziehungen einzugehen. Dabei wird die Stufe des „reinen Konsumierens“ überschritten, und der Fan wird zum Buff.

Den Touristen bezeichne ich als TRAVELLER. Der TRAVELLER ist ein Fan, der sich die neusten Folgen der Serie AKTE X aus der Videothek leiht, Folgen aus dem Fernsehen aufnimmt und manchmal auch eine offizielle Fanzeitschrift kauft, aber trotzdem wird ihn irgendwann die Serie langweilen, und er steigt aus. Meist sind die TRAVELLER Fans des Horror und Science Fiction Genres. Wenn der TRAVELLER aber einmal mit Buffs zum Beispiel in Internet Newsgroups zusammentrifft, wird er wahrscheinlich die spezielle Sprache der „wirklichen“ Fans nicht verstehen. Deswegen gibt es im Internet die sogenannten FAQs - Frequently Asked Questions, um den TRAVELLERN den Einstieg zu erleichtern.

Der Buff hat, gegenüber dem Touristen, sein Interesse dauerhaft bewahrt und sich weiter spezialisiert. Er bildet den Kern, um den sich die filmischen Sozialwelten organisieren. Die Orientierung des Buffs ist routiniert und perfektioniert. Seine Erfahrung ist umfassend, er verfügt über ein detailliertes und systematisches Wissen über die Filme und die Szene. Der Buff verfügt über längere, vertraute Beziehungen zu anderen Mitgliedern der Sozialwelt und damit zusammenhängend eine enge Bindung zur Sozialwelt. „Clubtreffen, Festivals und die Fanzines werden in erster Linie für ihn *produziert*, und zwar nicht von der Kulturindustrie, sondern von den Freaks.“ (Winter 1995: 174) Buffs tragen mit ihren Aktivitäten zum Fortbestand der Sozialwelt bei und suchen über sie auch nach Anerkennung. Sie sind sehr eng an die Sozialwelt gebunden und identifizieren sich mit ihr. Die Buffs streben durch ihre

kulturelle Aktivität nach sozialer Distinktion, in ihrer ästhetischen Gemeinschaft werden die Grenzen zwischen Fans und Nicht - Fans scharf gezogen und affektiv besetzt, so daß die Fans affektive Allianzen eingehen können. (vgl. Winter 1995: 176) Ein wichtiges Distinktionsmerkmal zwischen Buffs und Touristen ist ihr detailliertes Wissen. Der Buff erkennt zum Beispiel intertextuelle Bezüge zu anderen Filmen des Genres, wobei er sein Wissen durch die Lektüre und das Sammeln der Fanzines und der Sekundärliteratur erwirbt.

Das Sammeln ermöglicht dem Buff ein „Re-reading“, durch das mehr Details und Zusammenhänge erkannt werden können und mit jedem neuen Sehen die Kompetenz des Fans erweitert werden kann. Diese Fans bauen deshalb ein „populärkulturelles Kapital“ im Sinne Fiskes (1987) auf.

Den Buff bezeichne ich bei den X-PHILES als LURKER, da ein Lurker (Lauerer) ein Teilnehmer im Internet ist, der an den produktiven und kreativen Aktivitäten im Internet, wie dem Erstellen von Web Seiten oder Fan- Fiction, nur selten teilnimmt. Seine Vorliebe besteht zum großen Teil im selektiven und intensiven Konsum, so daß er einen großen Bestand an Sekundärliteratur besitzt und Kopien oder Originale einzelner Folgen der Serie hortet. Er verfügt ziemlich sicher über einen Internetanschluß und stättet den zahlreichen Ressourcen im Netz öfters einen Besuch ab, wahrscheinlich ist er auch Mitglied einer Mailingliste oder kommuniziert regelmäßig im Usenet mit anderen X-PHILES. Eine seiner Hauptbeschäftigungen besteht darin, die zahlreichen intertextuellen Verweise aufzuspüren und zu versuchen den Hauptplot, die Akte X Mythologie, zu verstehen oder weiterzuspinnen. Hierzu 2 Beispiele aus E-Mails der deutschen AKTE X Malingliste:

„ich wollte nur mal fragen, ob er ihr Serien oder Filme kennt, in denen Akte X erwähnt wird. Ich habe gerade in Picket Fences reingeschaut, und dort wurde Akte X erwähnt... Auf die Schnelle faellt mir da nur eine Szene aus "Grace under Fire" (lief AFAIR als "Grace" mal auf Pro7 ?) ein, in der Grace ein Muttermal auf jemandes Kopf untersucht und sagt: "Gee, this looks like something from the X-Files."“

„Hat jemand bemerkt, dass bei dem neuesten U2 Videoclip (last night on earth) ganz am Schluss ein Text eingeblendet wird (an alle die, die nur ViVa haben: vergesst es, ihr werdet diesen Text nie sehen, weil ViVa noch *nie* ein Videoclip ganz gebracht hat (kurz vor dem Schluss brechen sie immer ab)). Es wuerde sich aber lohnen, den einmal zu sehen, weil der

Text am Schluss ist sehr verwirrend: 'The truth is REALLY out there'. Weiss jemand, was die damit meinen, oder ist es nur ein Joke?'

Diese Art von Fan unterhält in der Regel Verbindungen zu Fans in aller Welt, wobei die Kontakte beispielsweise dazu führen, daß die neuste Staffel der Serie in den USA kopiert wird und dann unentgeltlich über einen Videocircle an alle Mitglieder verteilt wird. Ein Beispiel dafür, wie stark die Beschäftigung mit der Serie zur Identifikation und Gemeinschaftsbildung führen kann, ist daß die deutsche X-FILES Mailingliste für ihre Mitglieder eigene T-Shirts zum Selbstkostenpreis anbietet.

Die vierte und letzte Stufe einer solchen Medienkarriere ist der Freak, dessen persönliche Identität ganz mit der Sozialwelt verbunden ist. Der Freak teilt mit dem Buff viele Eigenschaften, unterscheidet sich jedoch von diesem insofern, als bei ihm die eigene Produktivität die gleiche Bedeutung hat wie die Rezeption. (vgl. Winter 1995: 186) Die Freaks streben die Rollen der Spezialisten, Meinungsführer, aktiven Veranstalter und Herausgeber an. „Sie sind die Organisatoren, die Beobachter der Szene und auch die Repräsentanten der Fans außerhalb der Szene.“ (Winter 1995: 186) Für den Freak ist die Orientierung innerhalb der Sozialwelt fundamental, insofern er voll in seiner Führungsrolle aufgeht. Die Erfahrung des Freaks ist die Überlegenheit gegenüber den Buffs, in bezug auf die Interpretation der Filme.

Diese Distinktion erreichen sie durch überlegenes Wissen und den Zugang zu anderen Informationsquellen. „Die Freaks unterscheiden sich von den Buffs, weil sie durch ihr intensives Engagement Zugang zu mehr in- und ausländischen Kommunikationskanälen haben.“ (Winter 1995: 187) Bei der Wissensproduktion werden von den Freaks oft auch eigene Terminologien entwickelt

Der Freak muß darstellerische Kompetenz besitzen und demonstrieren, wobei vor allem die Gestaltung und Herausgabe von Fanzines, sowie die Veranstaltung von Clubtreffen den Freaks die Demonstration von Engagement, Interesse und Wissen, sowie die Anerkennung von anderen Fans ermöglicht. (vgl. Winter 1995: 188) Dementsprechend ziehen die Freaks aus ihrer Teilnahme sehr viel persönlichen Sinn, soziales Prestige und intersubjektive Anerkennung. (vgl. Winter 1995: 189) Im weiteren Verlauf der Teilnahme kommt es zu einer

Spezialisierung der persönlichen Identität: „Ihre ganze Existenz und ihre Weltsicht ist an diese gebunden. Sie verfügen über eine spezialisierte Identität, die für ihr Selbstgefühl entscheidend ist. (Winter 1995: 192) Meist verfügen die Freaks über „Spitznamen“, die Spitznamen sind ein Zeichen dafür, wie eng die Identifikation der Freaks mit der Sozialwelt ist, und daß sie bereit sind, Stigmatisierungen zu ertragen. Dabei wird auch eine Funktion des Fanclubs deutlich, er ermöglicht es den Fans, sich gegenseitig Achtung zu bezeugen. (vgl. Winter 1995: 193)

Die Beziehungen des Freaks gegenüber den anderen Mitgliedern der Sozialwelt sind eng und freundschaftlich, die fundamentale Bindung des Freaks an seine Medienspezialkultur führt dann dazu, daß er neue Mitglieder wirbt, um das Fortbestehen der Sozialwelt zu sichern, deshalb sind die Freaks die eigentlichen Schöpfer und Träger der Sozialwelt. (vgl. Winter 1995: 194) (vgl. Winter 1995: 127-213)

Der Freak ist der „wahre“ X-PHILE oder X-TREMIST. Der Freak ist bei den X-PHILES ein, Fan, der zum Beispiel einen Internet Server mit AKTE X Mailing Liste betreibt oder betreut, Conventions veranstaltet oder einen Newsletter herausgibt. Terminologien wie MOW - Monster of the Week, CSM - Cigarette Smoking Man, WMM - Well Manicured Man oder SHIPPER - als Bezeichnung für Fans, die besonders an der Beziehung von Mulder und Scully interessiert sind, weisen auf die textuelle Produktivität der X-PHILES hin. Der X-TREMIST verfügt auch oft über einen Spitznamen.

Zu den verschiedenen Nutzungsformen und ihren Auswirkungen läßt sich sagen, daß der Einstieg in eine Medienkarriere auf eine Selbstselektion hindeutet, in der thematische Interessen eine große Rolle spielen; die Nutzer weisen aber, wie man anhand der Typologie gut erkennen kann, ein Kompetenzgefälle auf.

Ich komme nun zur kulturellen Ökonomie der Sozialwelt. „Wir bezeichnen die Produktion von Bedeutungen, die oft mit Vergnügen verbunden ist, und die Formen in denen sie sich

abspielt, als eine kulturelle Ökonomie.“ (Winter 1995: 196) Die Fans besitzen eine populäre Sensibilität, die zu speziellen Such- und Auswahlprozessen führt. Gemeinsam ist diesen Prozessen, daß sie die Relevanz der Produkte für die persönliche und soziale Lebenssituation sowie deren Produktivität herausfinden möchten. (vgl. Winter 1995: 196f.) Kennzeichnend für die populäre Sensibilität ist außerdem, daß jeder Fan in der Beurteilung von Texten ein „Experte“ sein kann, da er in der Regel ein großes textuelles Wissen über das Genre und dessen Regeln besitzt.

„So werden das Wissen und die Kompetenz der Freaks wohl geschätzt, dies bedeutet jedoch nicht, daß ihre Filminterpretationen von den anderen Fans einfach übernommen werden. Trotz der eminenten Bedeutung des Wissensaspekts für viele Fans und des Bestehens einer Wissenshierarchie werden die Auffassungen, Interpretationen und Bewertungen aller geschätzt. Davon ausgenommen ist jedoch das „Faktenwissen“ zu den Filmen, dessen Richtigkeit nachprüfbar ist.“
(Winter 1995: 198)

Winter sieht die Gruppe der Fans als eine interpretative Gemeinschaft, in der divergierende Interpretationen und Bewertungen von Texten vorgeschlagen werden, Meinungen zirkulieren und Diskussionen stattfinden. (vgl. Winter 1995: 199) Zwar ist für manche Fans der mediale Text nur ein Anlaß, um über persönliche Gefühle und Erfahrungen zu sprechen, doch entfalten die meisten Fans eine darüber hinausgehende Produktivität. (vgl. Winter 1997: 47) Winter unterscheidet im Anschluß an Fiske drei Formen der Produktivität der Fans: die semiotische, die expressive, oder enunciative, und die textuelle Produktivität. Unter der semiotischen Produktivität versteht er, daß mediale Texte vor dem Hintergrund der alltäglichen Erfahrung rezipiert und ins eigene Leben integriert werden; die produzierten Bedeutungen können dabei für das eigene Leben sowohl relevant als auch funktional sein. (vgl. Winter 1995: 200)

Für die Fans sind bestimmte Folgen der Serie AKTE X Allegorien gesellschaftlicher Mißstände, da sich viele Filme oder Serien, wie ein Werk der Hochkultur, als schöpferischer Ausdruck eines Künstlers - Regisseurs oder Produzenten begreifen lassen, der eine

einzigartige stilistische Signatur und figurale Bildersprache besitzt. So kann die Aneignung von einigen medialen Texten als eine Auseinandersetzung der Fans mit individuellen und gesellschaftlichen Problemen begriffen werden. „Als intellektuelle Fans mit einem hohen kulturellen Kapital sind die Filme für sie relevant wegen dieser sekundären Bedeutungsebene, und sie gewinnen die Funktion, eine theoretisch verfügbare Gesellschaftskritik sinnlich darzustellen.“ (Winter 1995: 202)

Die zweite Form ist die expressive oder enunciative Produktivität der Fans, die eine Kenntnis des Genres und eine kritische Distanz zu ihm voraussetzt. (vgl. Winter 1995: 204) Von einer expressiven Produktivität sprechen wir dann, wenn Bedeutungen innerhalb eines „face-to-face“ Kontaktes oder innerhalb einer Gruppe artikuliert und so intersubjektiv geteilt werden. (vgl. Winter 1995: 203)

Die Fans, die Buttons, T-Shirts oder Kappen mit entsprechenden Symbolen bestimmter medialer Texte tragen, machen dadurch die Spezialisierung ihrer persönlichen Identität öffentlich und bekräftigen durch diese Stilisierungen ihre Zugehörigkeit zur Gemeinschaft ihrer Medienspezialkultur. (vgl. Winter 1995: 204) Ein weiteres Beispiel für den expressiven Umgang mit den „Sinnbausteinen“ des Genres läßt sich in den Wohnungen mancher Fans beobachten; Filmposter, Bilder von Fantreffen, Figuren, Masken und bisweilen Skulpturen schmücken deren Interieur. (vgl. Winter 1995: 205)

Drittens gibt es die textuelle Produktivität der Fans, die besonders häufig in der Erstellung tertiärer Texte zu erkennen ist. (vgl. Winter 1995: 205) „Hier werden einerseits die Formen oraler Aneignung medialer Texte intensiviert und ausgeweitet, andererseits schaffen sie die Voraussetzung für eine weitreichende Kommunikation und Organisation der Fanwelten.“ (Winter 1997 B: 47)

Tertiäre Texte, wie die Fanzines, werden von Fans für Fans gemacht, werden gewöhnlich nicht kommerziell vertrieben und sind im Versand oder auf Fantreffen erhältlich. Sie enthalten Berichte über alte und neue Folgen, Kritiken, Kommentare, Fanfiction, Comics, Zeichnungen, Kontakte, Kleinanzeigen, Termine und Leserbriefe. (vgl. Winter 1997 B: 47) Die Fans entwerfen für die Fanzines Filmhandlungen, Grafiken und Comics, schreiben Geschichten oder sind „wissenschaftlich“ tätig. (vgl. Winter 1995: 205) Ergänzt werden diese Aktivitäten

und Produkte durch Diskussionen in den Computernetzen, in denen sich Interessengruppen zu den verschiedensten Medienprodukten gebildet haben, und durch kommerzielle Special-Interest-Zeitschriften.

Nach Winter trägt diese mediale Kommunikation zur Festigung geteilter Auffassungen bei, indem sie Produktion und Zirkulation von Sinn innerhalb der nationalen und internationalen Fanwelten ermöglicht. (vgl. Winter 1997 B: 48) Die Aktivitäten dienen aber auch der Pflege der Tradition des Fandom, wozu auch die Reverenz vor den Filmen, gehört; was Kritik nicht ausschließt, aber diese von der Bezugnahme auf die Geschichte und Ästhetik des Genres abhängig macht. (vgl. Winter 1995: 206)

Die textuellen Praktiken der Fans haben letztlich das Ziel, die Unterscheidung zwischen Produktion und Konsumtion zu unterlaufen, wobei die Praktiken der Fans bewußt keiner der beiden Seiten zuzuordnen sein sollen. (vgl. Winter 1995: 207)

Ein weiterer Gesichtspunkt bei den Fanzines ist, daß es so scheint, als wollten die Fans sich absichtlich von den für den Verkauf bestimmten professionellen Fanzeitschriften deutlich abheben und sich bewußt als „Amateur“ präsentieren, der nicht auf Profit aus ist, sondern von seiner Liebe für das Genre bestimmt wird. (vgl. Winter 1995: 206) Andererseits gibt es aber auch die Entwicklung, daß Fanzines zu Prozines werden, und der Konsument und Produzent zum reinen hauptberuflichen Produzenten wird.

Generell läßt sich sagen, daß Fernsehserien, durch ihre Serialität und Unabgeschlossenheit, gegenüber Filmen mehr Möglichkeiten bieten Handlungen weiterzuerzählen, so daß man bei ihnen meist eine größere Anzahl tertiärer Texte finden kann. (vgl. Winter 1995: 207) Bei den tertiären Texten geht es aber nicht um die bloße Reproduktion des primären medialen Textes, sondern darum ihn zu verändern, zu überarbeiten, zu ergänzen und weiterzuentwickeln. (vgl. Winter 1997 B: 49)

Die Analyse der Fanzines und anderer tertiärer Texte läßt eine Unterscheidung zwischen folgenden Praktiken des Gebrauchs und der Umfunktionierung zu. Erstens gibt es die Praktik

der Interpretation und Fortsetzung, zweitens die wissenschaftliche Analyse, drittens die Kreation und viertens die Umfunktionierung medialer Texte. Bei der Interpretation und Fortsetzung deuten und bewerten die Fans Filme oder Folgen einer Serie, indem sie Beziehungen zum Genre herstellen. Dabei zeigen sie Möglichkeiten auf, welche andere Entwicklung, ausgehend von der Ausgangskonstellation, der Film oder die Folge hätte nehmen können bzw. welcher andere Schluß vorstellbar gewesen wäre. „Wenn sie sich z.B. für Filme mit einem offenen Ende Fortsetzungen ausdenken, füllen Sie die Lücken in den medialen Texten auf und stellen sich mit den professionellen Autoren auf eine Stufe.“ (Winter 1992: 24)

Bei der wissenschaftlichen Analyse wird ein Wissen produziert, das mit dem von Profis jederzeit konkurrieren kann. (vgl. Winter 1995: 208) Zuerst werden Fakten angehäuft, danach die Filme minutiös analysiert und die Ereignisse klassifiziert. (vgl. Winter 1997 B: 50) Wobei die Kreativität in diesem Prozeß in der Systematisierung des textuellen Materials, in seinem Vergleich, in seiner Analyse und in der Konstruktion neuer Verbindungen liegt. (vgl. Winter 1995: 208) Neue Verbindungen zwischen medialen Texten werden im Netz der Intertextualität geschaffen; Intertextualität wird einmal als Bestandteil eines Universums aller Texte verstanden, da jeder neu entstandene Text im Austausch mit der Gesamtheit aller Texte steht; andererseits meint Intertextualität Bezüge zwischen Texten, wie sie etwa in Zitaten, Übersetzungen oder Parodien zu erkennen sind. (vgl. Winter 1997 B: 50)

Die X-PHILES spüren sehr gerne, neben der Systematisierung und dem Vergleich der Folgen, den realen Hintergründen der unerklärlichen Phänomene und der dargestellten Verschwörungen nach. „[Denn]...jene [Fans] von Akte X [schätzen] die geheimnisvollen Handlungen, weil sie die Phantasie und Neugier anregen.“ (Winter 1997 B: 43) Bei der Kreation produzieren die Fans eigene mediale Produkte. Die Fans schreiben selbst Geschichten oder Filmhandlungen, zeichnen Comics und Grafiken, entwerfen Spezialeffekte und Masken, die sich mit denen von Profis vergleichen lassen und mit ihnen konkurrieren, da sie innerhalb des Kommunikationssystems der Sozialwelt weltweit zirkulieren. (vgl. Winter

1995: 208) Viele X-PHILES schreiben Fanfiction, entwickeln Drehbücher, sammeln oder basteln Alienfiguren oder fertigen AKTE X - Comics an, die oft parodistische Elemente enthalten und zu einer Umfunktionierung des vorhandenen Textes führen. Als Beispiel hierzu eine Parodie aus einer E-Mail der deutschen AKTE X Mailingliste:

„57 ELM STREET

BETHLEHEM, PA.

11:51 P.M., DECEMBER 24TH

We're too late! It's already been here.

Mulder, I hope you know what you're doing.

Look, Scully, just like the other homes: Douglas fir, truncated, mounted, transformed into a shrine; halls decked with boughs of holly; stockings hung by the chimney, with care.

You really think someone's been here, Mulder?

Someone, or something.

Mulder, over here--it's a fruitcake.

Don't touch it! Those things can be lethal.

It's O.K. There's a note attached: "Gonna find out who's naughty and nice."

It's judging them, Scully. It's making a list.

Who? What are you talking about?

Ancient mythology tells of an obese humanoid entity who could travel at great speed in a craft powered by antlered servants.

Once each year, near the winter solstice, this creature is said to descend from the heavens to reward its followers and punish disbelievers with jagged chunks of anthracite.

But that's legend, Mulder - a story told by parents to frighten children. Surely you don't believe it?

Something was here tonight, Scully. Check out the bite marks on this gingerbread man. Whatever tore through this plate of cookies was massive--and in a hurry.

It left crumbs everywhere. And look, Mulder, this milk glass has been completely drained.

It gorged itself, Scully. It fed without remorse.

But why would they leave it milk and cookies?

Appeasement. Tonight is the Eve, and nothing can stop its wilding.

But if this thing does exist, how did it get in? The doors and windows were locked. There's no sign of forced entry.

Unless I miss my guess, it came through the fireplace.

Wait a minute, Mulder. If you're saying some huge creature landed on the roof and came down this chimney, you're crazy. The flue is barely six inches wide. Nothing could get down there.

But what if it could alter its shape, move in all directions at

once?... (courtesy of Don McFarland)“

Durch die Umfunktionierung werden in den Produktionen der Fans Elemente aus verschiedenen Filmen kombiniert und verändert. (vgl. Winter 1995: 210) „Ferner läßt sich eine Refokussierung beobachten. So werden z.B. aus Nebenfiguren Hauptfiguren, ausgesparte oder nur angedeutete Bereiche in Filmen rücken bei den Texten der Fans in den Mittelpunkt.“ (Winter 1995: 210)

Die verschiedenen Formen der Produktivität demonstrieren, daß die ständige Rezeption von medialen Texten nicht Ausdruck von Passivität sein muß, sondern notwendige Voraussetzung für die Entfaltung von Kreativität ist. Zudem wird die für die Konsumkultur typische Grenzziehung zwischen Produzent und Konsument untergraben. (vgl. Winter 1995: 210)

Winter kommt zu dem Schluß, daß Fans produktive Zuschauer sind, die über ein kreatives populärkulturelles Kapital verfügen, das aber nur im Rahmen ihrer Fankultur Anerkennung findet. (vgl. Winter 1995: 213) Dabei sind Fans natürlich keine gewöhnlichen Zuschauer; das jeweils verfügbare Wissen, die interpretativen Strategien, das gemeinschaftliche Erleben oder die Abgrenzung gegen Nicht-Fans führen zu unterschiedlichen Rahmungen und Gebrauchsweisen der Filme; Fans sind allerdings auch nicht der Gegensatz des gewöhnlichen Zuschauers, wie oft unterstellt wird.

„Zudem sind diese [medialen Texte] für die Fans „Werkzeuge“, um eine eigene Fankultur aufzubauen. Als *textuelle Wilderer* veranschaulichen sie das Grundprinzip der („postmodernen“) Populärkultur. Nicht der Autor eines medialen Textes bestimmt seine Interpretation, sondern die Zuschauer, die in dessen Gebrauch ihre eigenen Interessen und Absichten verfolgen.“ (Winter 1995: 222)

Winter fordert nun, daß, um diese komplexen Produkte differenziert erforschen zu können, in der Medienforschung streng zwischen der Produktion und Zirkulation von medialen Texten und deren Aneignung getrennt werden sollte. (vgl. Winter 1995: 214) Die Aneignung eines Films oder einer Serie hängt entscheidend vom kulturellen Hintergrund des Rezipienten ab, denn jeder Zuschauer bringt als soziales Subjekt Erfahrungen und Einstellungen in die Rezeption von Filmen mit ein, die zu ähnlichen oder ganz unterschiedlichen Sinnkonstitutionen bei ein und demselben medialen Text führen können. (vgl. Winter 1992:

71, 74, 120, 123) Filmische Texte zeichnen sich aber prinzipiell auch durch eine Interpretationsvariabilität aus, die zur Folge hat, daß eine abweichende und uneinheitliche Dekodierung, in der der Film gemäß den jeweiligen Codes der Rezipienten angeeignet wird, die Regel ist. Die spezialisierten Aneignungshandlungen wiederum führen auf der Basis ästhetischer und affektiver Gemeinsamkeiten zur Konstitution eigener Kulturen. (vgl. Winter 1995: 215) Vor dem Hintergrund der Postmoderne lassen sich diese Gemeinschaften besser verstehen, da sie Ausdruck eines Verlangens nach Gemeinschaft, in einer Welt, in der alles kontingent und in Bewegung ist, sind. (vgl. Winter 1995: 216) Diese Sozialwelten haben zwar weder die Macht, um kodifizierte Regeln durchzusetzen, noch können sie sich, wenn sie medial vermittelt sind, immer auf die Intensität eines symbolischen Austausches in „face-to-face“- Beziehungen stützen, trotzdem spielen sie eine große Rolle in der medial transfigurierten Öffentlichkeit. (vgl. Winter 1995: 217)

Literatur

Clerc, Susan J. (1996): DDEB, GATB, MPPB, and Ratboy.
THE X-FILES' MEDIA FANDOM, ONLINE AND OFF (36 - 51)

in:

Lavery, David; Hague, Angela; Cartwright, Marla (Hg.): "Deny All Knowledge".

Reading THE X FILES

The Television Series

New York: Syracuse University Press

Denzin, Norman K. (1991): Images of Postmodern Society: Social Theory and Contemporary Cinema

London, Thousand Oaks, New Dehli: Sage

Fiske, John (1987): Television Culture

London, New York: Routledge

Hörning, Karl Heinz (1997): Kultur und soziale Praxis.

Wege zu einer "realistischen" Kulturanalyse (31 - 45)

in:

Hepp, Andreas; Winter, Rainer (Hg.): Kultur, Medien und Macht. Cultural Studies und Medienanalyse

Opladen: Westdeutscher Verlag

Kellner, Douglas (1997): Die erste Cybergeneration (310 - 316)

in:

SPoKK (Hg.): Kursbuch Jugendkultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende

Mannheim: Bollmann

Lavery, David; Hague, Angela; Cartwright, Marla (1996): Introduction.
GENERATION X - *THE X-FILES* AND THE CULTURAL MOMENT (1 - 21)
in:

Lavery, David; Hague, Angela; Cartwright, Marla (Hg.): "Deny All Knowledge".
Reading *THE X FILES*
The Television Series
New York: Syracuse University Press

Luhmann, Niklas (1995): Die Realität der Massenmedien
Opladen: Westdeutscher Verlag

Malach, Michele (1996): "I Want to Believe ... in the FBI".
THE SPECIAL AGENT AND *THE X-FILES* (63 - 76)
in:

Lavery, David; Hague, Angela; Cartwright, Marla (Hg.): "Deny All Knowledge".
Reading *THE X FILES*
The Television Series
New York: Syracuse University Press

Reeves, Jimmie L.; Rodgers, Marc C.; Epstein, Michael (1996): Rewriting Popularity.
THE CULT *FILES* (22 - 35)
in:

Lavery, David; Hague, Angela; Cartwright, Marla (Hg.): "Deny All Knowledge".
Reading *THE X FILES*
The Television Series
New York: Syracuse University Press
1996

Der Spiegel: Chris Carter, der Erfinder von „Akte X“. (168 - 171)
Heft:33
10.8.1998

Wiemker, Markus (1999): Trust no Reality. Eine soziologische Analyse der X-Files.
Soziologie einer Fernsehserie am Beispiel von Akte X.
Postmoderne Theorien und Cultural Studies
Berlin: Wissenschaftlicher Verlag Berlin

Winter, Rainer (1992): Filmsoziologie.
Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft
München: Quintessenz

Winter, Rainer (1995): Der produktive Zuschauer.
Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß
Quintessenz der Medienwissenschaft
München: Quintessenz

Winter, Rainer (1997) (A): Cultural Studies als kritische Medienanalyse:
Vom "encoding/decoding" - Modell zur Diskursanalyse (47 - 63)

in:

Hepp, Andreas; Winter, Rainer (Hg.): Kultur, Medien und Macht. Cultural Studies und Medienanalyse

Opladen: Westdeutscher Verlag

Winter, Rainer(1997) (B): Medien und Fans (40 - 53)

in:

SPoKK (Hg.): Kursbuch Jugendkultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende

Mannheim: Bollmann Verlag

Winter, Rainer: Widerspenstige Praktiken.

Zum Verhältnis von Kultur und Macht in den Cultural Studies

Abstrakt: Deutscher Soziologenkongreß '98

<http://spielwiese.geist.uni-freiburg.de/kfs98/w.htm#RainerWinter>

10.8.1998