

Von Hypotexten zum Fandom

Intertextualität und Fanfiction in produktionsorientierter Perspektive

Ina Brendel-Kepser

Abstract

Der Beitrag richtet sich auf den Zusammenhang von Intertextualität als Literaturtheorie und Fanfiction als kulturelle Praxis im digitalen Raum der Online-Plattformen. Er untersucht die didaktischen Potenziale von Fanfiction mit Blick auf intertextuelle Strategien. Im Mittelpunkt steht die Auseinandersetzung mit intertextuellen Beziehungen zwischen Ursprungswerken der Populärkultur und Fanprodukten sowie deren Relevanz für eine produktionsorientierte Schreibdidaktik.

Schlüsselwörter

Fanfiction, Intertextualität, Intermedialität, Literaturtheorie, Produktionsorientierung, Populärkultur, Fan Studies

⇒ *Titre, chapeau et mots-clés se trouvent en français à la fin de l'article*

⇒ *Titolo, riassunto e parole chiave in italiano alla fine dell'articolo*

⇒ *Title, abstract and keywords in English at the end of the article*

Autorin

Ina Brendel-Kepser, Pädagogische Hochschule Karlsruhe, Bismarckstr. 10, 76133 Karlsruhe, ina.brendel-kepser@ph-karlsruhe.de

Copyright Dieser Artikel wird unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-NC-ND 4.0 veröffentlicht:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Von Hypotexten zum Fandom

Intertextualität und Fanfiction in produktionsorientierter Perspektive

Ina Brendel-Kepser

«All writing is intertextual, communal, and performative to a degree; fanfiction just tends to be more so, on individual and collective levels.» (Busse 2017, 47)

Fanfiction wird als eine Schreibpraxis innerhalb der Fankultur verstanden, bei der die Fans ihre eigenen Geschichten zu existierenden Erzählwelten der Populärkultur (Romane, Filme, Comics, digitale Spiele usw.) verfassen. Sie beziehen sich dabei auf ein oder mehrere originäre Ausgangswerke, aus dem oder denen sie Figuren, Setting und / oder bestimmte Handlungselemente entnehmen und diese in ihren Geschichten neu interpretieren, weiter- oder umschreiben. Die Ursprünge der Fanfiction reichen bis ins 19. Jahrhundert zurück, wobei die Figur des Sherlock Holmes oder die Romane von Jane Austen besonders viele Fans zum Schreiben inspirierten. Fangeschichten sind insofern sehr viel älter als Computer und Internet; während in der Frühzeit der organisierten Fankultur – von den Fandoms zu Karl May bis Star Trek – selbstgestaltete Fanzines noch postalisch verschickt wurden, hat die Digitalisierung jene Online-Plattformen hervorgebracht, deren technische und distributive Möglichkeiten mit einer gesteigerten öffentlichen Wahrnehmung einhergingen und weltweite Communities mit riesigen Textarchiven entstehen liessen. Hier veröffentlichen, teilen und kommentieren die Nutzer:innen ihre Inhalte, vernetzen sich und zelebrieren ihre Fankultur: Die netzbasierte Fanfiction ist so vom Nischenphänomen zu einem spezifischen Teil der gegenwärtigen Populärkultur geworden. Allein auf dem deutschsprachigen Portal fanfiction.de finden sich Ende Oktober 2024 431.703 Fanfiction-Texte, davon knapp 60.000 zum *Harry Potter*-Universe. Bezieht man die internationalen Portale wie Archive of Our Own (AO3) oder Fanfiction.net (FFN) mit ein, bietet AO3 zu *Harry Potter* rund 490.000 und FFN 849.000 Stories, die von Millionen registrierter Nutzer:innen gelesen und geteilt werden.

Angesichts dieser umfänglichen Kultur fankultureller Texte wird im Folgenden der Zusammenhang zwischen dem literaturtheoretischen Konzept der Intertextualität und den transformativen literalen Praktiken der Fanfiction untersucht. Dargestellt werden soll, welche literarischen und kulturellen Mechanismen hinter der Schaffung von Fanfiction stehen und wie fankulturelles Schreiben sich als eine Form von (erweiterter) Intertextualität einordnen lässt. In didaktischer Perspektive werden die spezifischen Potenziale von Fanfiction ausgelotet, die das Erkennen, Verstehen und Fortsetzen von Intertextualität unterstützen können.

1. Theoretische Grundlagen: Intertextualität und Fanfiction

1.1 Intertextualität als literaturwissenschaftliches Konzept

Literarische Texte beziehen sich häufig aufeinander, treten in einen Dialog und erzeugen damit eine Verflechtung, die es ermöglicht, Spuren anderer literarischer Werke in einem Text zu entdecken. Dieses Phänomen wird durch das Konzept der Intertextualität erklärt, das im Kontext der poststrukturalistischen Literaturtheorie entstand. Der Begriff wurde von Julia Kristeva (1967) eingeführt, die sich dabei auf Michail Bachtins Konzept der Dialogizität stützt. Dieses beschreibt die Aufnahme von Referenzen und Relationen eines Textes zu anderen sowie die Vorstellung der «Mehrstimmigkeit» literarischer Werke. Jacques Derridas Dekonstruktionstheorie verallgemeinert das Dialogkonzept zu einer generellen Offenheit literarischer Werke.

Die Abkehr von der traditionellen Auffassung von der Geschlossenheit eines Textes und von auktorialer Autorschaft geht dabei mit gesellschaftlichen Implikationen einher, in denen u.a. diskurs-, ideologie-, macht- und hierarchiekritische Postulate zum Ausdruck kommen. Ohne auf die vielfältigen Ansätze der Intertextualitätstheorien (Aczel 2013) in diesem Rahmen eingehen zu können, sind im Wesentlichen zwei Richtungen zu unterscheiden: Neben der weiten Ausrichtung auf einen univerversalen Intertext wird Intertextualität im engeren Sinne als spezifische Eigenschaft von Texten verstanden. Mit *Palimpseste* (1982/2021) liefert Gérard Genette ein theoretisches Modell für jegliche Formen der Beziehung eines Textes zu anderen, das unter dem Begriff der «Transtextualität» erfasst wird. Darunter fallen *Intertextualität* als erkennbare Präsenz

eines Textes in einem anderen durch Zitat, Plagiat oder Anspielung, *Paratextualität* als Beziehung zwischen Text und Nebentexten, *Metatextualität* als kommentierender Bezug auf einen Prätext, *Hypertextualität* durch Transformation oder Imitation und *Architextualität* als Bezug eines Textes auf ein Gattungsmuster (Genette 2021, 9 ff.). Nach Broich und Pfister (1985) entspricht Architextualität dabei der *Systemreferenz*, d.h. der Situierung eines Textes in einer Gattung, während die *Einzeltextreferenz* den Bezug eines Textes zu einem Prätext bezeichnet. Von Interesse für den Zusammenhang zu Fanfiction erscheint weiterhin die Art der Markierung: Unterschieden werden drei Formen der Markierung von Intertextualität (vgl. Broich 1985; Wicke 2022, 105f.): Markierungen können im Nebentext erfolgen und dabei im Titel, Untertitel, Klappentext, Nachwort usw. anklingen, sie können Markierungen im inneren Kommunikationssystem darstellen, was beispielsweise dann der Fall ist, wenn die Figur eines Textes in einem anderen auftaucht, oder sie können als Markierung im äusseren Kommunikationssystem fungieren, etwa wenn durch die Verwendung bestimmter Namen Verweise anklingen oder von den Rezipient:innen zu erkennende Zitate in hervorgehobenem Druckbild erscheinen.

Eine der zentralen Funktionen von Intertextualität besteht darin, mittels intertextueller Referenzen zusätzliche Deutungsebenen im Text anzulegen. Dies impliziert, wenngleich diese Auffassung nicht einheitlich vertreten wird, dass Intertextualität sich nicht nur in den intertextuellen Merkmalen des Intertextes konstituiert, sondern im Akt der Rezeption realisiert wird und somit als Ergebnis von Rezeptionsprozessen zu verstehen ist. Das Moment der unvorhergesehenen Verwendung existierender Strukturen erzeugt dabei Vergnügen und ist spielerischer Natur (Genette 2021, 533). Zugleich entstehen mit dem Weiter- und Wiederschreiben Verbindungen zur Literatur als Gedächtnisraum:

«Begrift man die intertextuelle Dimension eines Textes als ‘Gedächtnis des Textes’, in dem andere, fremde Text[e] erinnert, abgelöst oder weitergeschrieben werden, dann zeugt der Umgang mit dem fremden Text auch von der eigenen Einstellung zu dieser vorgängigen, in den Texten, eingeschriebenen Kultur.» (Härle 2006, 30)

1.2 Fanfiction im Konzept der Partizipationskultur

Die Kultur, auf die sich Fanfiction als fankulturelle Schreibpraktik bezieht und in die sie sich einschreibt, ist die Populärkultur. Ausgangspunkt der Fanfiction bildet die produktive Auseinandersetzung mit einem Ursprungstext (Canon), d.h. einem präferierten popkulturellen Material. Der Canon wird von den Fans im Fanon, den geteilten Interpretationen und Zuschreibungen eines Textes im Sinne der Ausgestaltung von dessen Figuren und Handlungen, weitergeführt und umgedeutet. Der Fankulturforscher Henry Jenkins bezeichnet diese Aneignungen in Anlehnung an die Handlungstheorie von Michel de Certeau (1984) als «textual poaching» (Jenkins 1992, 24). Die sog. «Textwilderer» figurieren zugleich als «Nomaden» in ständiger Bewegung zwischen den Texten und immer neuer Bedeutungsgenerierung:

«Media fan culture [...] may be understood not in terms of an exclusive interest in any one series or genre; rather, media fans take pleasure in making intertextual connections across a broad range of media texts.» (Ebd.)

Jenkins versteht fankulturelles Lesen und Schreiben zudem auch als sozialen Prozess, mit dem die individuellen Textaneignungen durch fortlaufende Diskussionen mit anderen Leser:innen verstärkt und erweitert werden. Dabei lösen sich in der Kultur der Media Fandoms die traditionellen Grenzen zwischen Lesenden und Schreibenden auf:

«Fandom here becomes a participatory culture which transforms the experience of media consumption into the production of new texts, indeed of a new culture and a new community.» (ebd., S. 46).

Eine solche netzbasierte Form szenischer Vergemeinschaftung (Stock /Nieland 2019) dient dem Austausch von Ideen zur Entwicklung neuer Geschichten und zur gegenseitigen Unterstützung und Anerkennung, vor allem durch Rückmeldungen in Form von Reviews (zur Partizipationskultur vgl. auch Jenkins 2009). Die Fan Studies-Literatur bezeichnet dieses Prinzip des reziproken Handelns und der Interaktion als «Gift Culture» (Hellekson 2015; Reissmann/Hoffman 2018, 477). Eine solchermaßen kollektive Schreibpraxis unterläuft die traditionelle Vorstellung von Einzel-Autorschaft (Stock/Nieland 2019, 51), wobei der Grad der Vergemeinschaftung von den Fan-Autor:innen selbst bestimmt wird; diese reicht von redaktioneller Unterstützung durch sog. Beta-Leser:innen bis hin zu gemeinschaftlich geplanten und geschriebenen Texten in speziellen Mitmach-Formaten (Brendel-Kepser 2025, i.Dr.).

Die Motivation, neue Text- und Bedeutungsproduktionen zu schaffen, entspringt sowohl dem Wunsch, die präferierten Geschichten fortzusetzen, damit diese nie enden, als auch dem Bedürfnis, unausgeschöpfte Perspektiven des Quellmaterials weiter zu entfalten, beispielsweise indem Geschichten aus der Sicht von Nebenfiguren oder Antagonist:innen erzählt werden, deren Motive und Hintergründe im Ursprungstext kaum behandelt werden. Oft entstehen dabei Texte mit widerständigem Potenzial, denen gender- oder andere hierarchiekritische Implikationen eingeschrieben sind. Pugh (2005) erfasst diesen Unterschied der Bezugnahme als «more of it» (quantitativ) bzw. «more from their source material» (qualitativ).

Die Organisation der Fan-Texte erfolgt auf allen Fanfiction-Plattformen vorlagenbezogen (Abb. 1). Ein Blick in die Kategorie Bücher auf fanfiction.de zeigt, dass sich die meisten Fan-Texte auf Harry Potter beziehen, gefolgt von der Bis(s)-Serie von Stephenie Meyer, den Werken von J.R.R. Tolkien und Die Tribute von Panem von Suzanne Collins. In der Kategorie Animé & Manga sind die beliebtesten Vorlagen Naruto und One Piece, während im Bereich Prominente zahlreiche Fanfictions zu Stars aus der Popmusik (z.B. zum K-Pop oder zu Boygroups wie One Direction), dem Sport oder zu Schauspieler:innen zu finden sind.



Abb. 1: Das Kategoriesystem auf fanfiction.de

Insofern Bücher neben zahlreichen anderen Medien nur eine mögliche Quelle für Bezugnahmen darstellen, konstituiert sich Fanfiction nicht nur als intertextuelles, sondern auch als intermediales Phänomen. Die Phänomenbereiche der Intermedialität bestimmt Irina Rajewski als Formen des Medienwechsels (intermediale Transposition), der Medienkombination (mediales Zusammenspiel/ co-presence) und der intermedialen Bezüge (auf ein Produkt oder das System) (Rajewski 2019, 57). Diese intermedialen Konstellationen werden in den Fan-Texten sichtbar, wobei aber die Bezüge der Fanfiction weniger die von Rajewski gedachte Systemreferenz repräsentieren als vielmehr konkrete Bezüge (vor allem auf der Ebene der *histoire*) zu einzelnen Referenztexten und -medien.¹ Um auszuführen, wie sich Fanfiction als Form von Intertextualität/ Intermedialität einordnen lässt, werden im Folgenden die wesentlichen fankulturellen Strategien² auf ihre intertextuellen/-medialen Bezugnahmen befragt und anhand konkreter Beispiele vorgestellt.

¹ Neben schriftlich verfasster Fanfiction existieren weitere mediale Gestaltungsformen wie Fan-Zeichnungen, -Videos, -Hörspiele. Diese finden sich vorrangig auf anderen Plattformen oder Fan-Wikis, aber auch auf fanfiction.de ergänzen einzelne Fan-Autor:innen ihre Texte durch Hörfassungen, Landkarten, Fotos usw. und generieren damit intermediale Medienkombinationen bzw. multimodale Texte.

² Der Begriff der Strategie wird hier neutral verwendet und nicht angelehnt an de Certeau, der *Strategien* als die Ordnungsmacht festigend und anderen aufzwingend definiert, während *Taktiken* die etablierte Ordnung kreativ und subversiv unterlaufen (Specht 2024, 39).

2. Fanfiction als intertextuelle Praxis

Intertextuelle bzw. intermediale Strategien in der Fanfiction aufzufinden, heisst, den in den Posttexten genutzten Erweiterungen, Veränderungen oder Übertragungen von entsprechenden Prätexten nachzugehen, die narrativ sowohl auf der Ebene der *histoire* als auch des *discours* liegen können. Jenkins (1992) bietet hierfür eine grundlegende Systematik, um darzustellen, in welchen Formen Fan-Texte sich auf Originalwerke beziehen können. Die Wirkmächtigkeit dieser Systematik zeigt z.B. Ortner (2008), die Jenkins' Kategorien auf ein Korpus von 100 Fangeschichten zu *Harry Potter* angewendet hat und daran die besondere Art und Weise, wie Fanfiction mit den Originalwerken interagiert, aufzeigt. Daran angelehnt sollen die nun folgenden Beispiele die intertextuellen Strategien von Fanfiction veranschaulichen. Sie entstammen der deutschsprachigen Plattform fanfiktion.de und beziehen sich auf mehrere relevante Fandoms, die in aktuellen Unterrichtsmodellen zu Fanfiction herangezogen wurden (Brendel-Kepser 2024).

Als *Rekontextualisierung* wird das Schliessen von Lücken im Canon, sog. «Missing Scenes» (Jenkins 1992, 162), bezeichnet. Mit dieser Strategie, die auch eine *Ausdehnung der Zeitachse* (ebd., 163) bewirken kann, entstehen oft Vor- und Nachgeschichten zu den im Canon erzählten Ereignissen. Ein Beispiel aus dem *Super Mario*-Universum (zum Unterrichtsmodell vgl. Kepser 2024b) stammt von dem Fanautor Stephan: «Wir schreiben das Jahr 2035 und es sind inzwischen fast 30 Jahre vergangen, seit Mario Bowser endgültig besiegt hat. Doch dann beobachtet der kleine Max, absoluter Hasser der Mario-Spiele, zufällig, wie Kamek Bowser wieder zum Leben erweckt. Der Kampf um das Pilze-Wunderland beginnt von neuem - diesmal jedoch mit einem anderen Helden!»³ Derartige Prequels und Sequels existieren ebenfalls als Teil der seriell erzählten populären Medien (so wird z.B. in *Die Tribute von Panem X – Das Lied von Vogel und Schlange* die Jugendgeschichte des späteren Präsidenten von Panem erzählt, die Handlung spielt 64 Jahre vor dem Beginn der Geschichte um die Protagonistin Katniss Everdeen aus der *Panem*-Trilogie). Dies verdeutlicht, dass die Fans Strategien adaptieren, die für die Vorlagen charakteristisch und ihnen als Rezipient:innen vertraut sind (Schlachter 2023).

Mit der Strategie der *Refokalisierung* (Jenkins 1992, 165) rücken Nebenfiguren oder bisher marginalisierte Charaktere in den Mittelpunkt der Erzählung. «Immer nur die Nummer 2» ist der Titel eines Gedichts zu *Super Mario* von Fanautor Yumestar mit folgender Kurzbeschreibung: «Er war immer nur die Nummer 2... Luigi muss mitansehen, wie sein grosser Bruder stets im Rampenlicht steht, als Held gefeiert wird und in den Himmel gelobt wird. In dieser Welt ist kein Platz für die Nummer 2 und so flüchtet Luigi in einer Welt voller Gedichte, die er schreibt um sein Leid auszudrücken.»⁴ Vor allem die in den Fan-Texten oftmals auftretende Umkehr von Bösewichten zu Helden (oder auch umgekehrt wie z.B. bei «Dark Harry», Ortner 2008, 362) erfordert dabei *moralische Anpassungen* (Jenkins 1992, 168), was zugleich eine Abkehr vom Canon bedeuten kann. In der Praxis der Fanfiction werden diese Geschichten als OOC (d.h. out of character) gekennzeichnet.

Genretransformationen und -kreuzungen (ebd., 169f.) entstehen, wenn Figuren aus verschiedenen Originalwerken aufeinandertreffen und in neue Zeiträume, Orte oder alternative Settings versetzt werden. Ein solches Crossover, eine überaus häufige Spielart in der Fanfiction, liegt beispielsweise dann vor, wenn die S.H.I.E.L.D.-Agentin Melinda May aus dem *Marvel*-Universum auf *Harry Potter* trifft,⁵ der japanische Manga *Sailor Moon* sich mit *Pokémon* verbindet⁶ (Fritscher 2024) oder in die Nibelungensage Elemente aus *Final Fantasy* eingebaut werden (Stierstorfer 2024). Änderungen in der Handlungsentwicklung können sich auf nur einzelne Teile wie den Schluss beziehen; so haben sich viele *Panem*-Fans ein anderes Ende der Trilogie gewünscht und entsprechende Varianten ausgestaltet (Schlachter 2024). Sind die Änderungen weiterreichend und wird von anderen Voraussetzungen als im Canon ausgegangen, entstehen sogenannte *Alternative Universen (AU)*, die als «Was wäre wenn»-Geschichten ein eigenes Genres bilden.

Die Strategie der *Personalisierung* zeigt sich in Texten, in denen die Fan-Autor:innen eigene Erfahrungen und Themen aus ihrem Alltag in die Texte einfließen lassen. Ein Beispiel sind die Weihnachts- und

³ <https://www.fanfiktion.de/s/428e4e94000041306a00bb8/1/30-Jahre-spaeter>

⁴ <https://www.fanfiktion.de/s/5adcd0a80005cf0f2b44eec9/1/Immer-nur-die-Nummer-2>

⁵ <https://www.fanfiktion.de/s/57036fe700037ac81fa9ca90/1/Welches-Tier>

⁶ <https://www.fanfiktion.de/s/5808966d000631e321f64f9b/1/Pfoten-im-Mondschein>

Adventsgeschichten, die das *Super Mario*-Universum mit familiären und festlichen Traditionen verknüpfen (Kepser 2024a, 38f.).⁷ Wenn Drabbles (Texte aus genau 100 Wörtern) thematisieren, wie Lord Voldemort sich ins System von Hogwarts hacken will, aber an seinen mangelnden digitalen Fähigkeiten scheitert,⁸ erzeugt dies zudem Komik und Humor.

Von *emotionaler Intensivierung* spricht Jenkins (1992, 174) in Bezug auf die Darstellung besonders emotionaler, oftmals existentiell bedrohlicher Situationen, die im Genre «Hurt-Comfort» ihren Ausdruck finden. Das *Super Mario*-Gedicht «Immer nur die Nummer 2» wird entsprechend in der Kategorie Schmerz/Trost getaggt. Die *Erotisierung* bzw. Romantisierung als eine weitere Strategie durchzieht einen grossen Teil aller Fan-Texte: Hier werden neue Pairings/Shipings gebildet, die oftmals nicht dem Canon entstammen, z. B. wird aus Prim und Finnick ein von den Fans erdachtes Liebespaar am (alternativen) Ende der *Panem*-Trilogie (Schlachter 2024). Zugleich bildet die Homosexualität thematisierende Genre «Slash», das ebenfalls sehr häufig anzutreffen ist, eine eigene Strategie der Erotisierung, die vor allem von weiblichen Fan-Autor:innen bedient wird (Babenhauserheide 2022).

Formal treten die inhaltlich orientierten Strategien in Textsorten in Erscheinung, die ihrerseits fangeneriert sind und eine grosse Anzahl spielerischer Formate und Subgenres hervorgebracht haben: Dazu zählen u.a. Drabbles, One Shots (aus nur einem Kapitel bestehende Texte) oder Spamefics (auf eine witzige Pointe zulaufende Kurztexte). Fan-Wikis und Glossare (wie auf Fanfiktion.de) rubrizieren diese Subgenres und weitere Genre-Tropen (als wiederkehrende Muster) im Sinne einer Poetik der Variation; ihre Ästhetik hebt sich von der Originalitätsästhetik der Hochkultur ab und bringt stattdessen fankulturelle Selbstermächtigung und communityspezifische ästhetische Normen zum Ausdruck.

Folgt man den literaturwissenschaftlichen Analysekatgoren, ergeben sich zwischen Fanfiction, ihren Interpretationen und Transformationen bestehender Charaktere, ihren Plottwists und alternativen Handlungsverläufen sowie den Referenzen und Hommagen in Form von wörtlichen Zitaten, Anspielungen und Verweisen auf ein Originalwerk grosse Übereinstimmungen zum Konzept der Intertextualität. Nicht zufällig werden Fanfiction-Texte als Werke «zweiter Ordnung» (Deckbar 2024, 219) bezeichnet, wie auch Genette bzgl. Intertextualität von «Literatur auf zweiter Stufe» (Genette 2021) spricht. In Anlehnung an poststrukturalistische Theorien und deren Infragestellung auktorialer Autorschaft bindet Abigail Derecho Fanfiction zudem an Derridas Begriff des Archivs an, welches offen ist für immer neue Zugänge und Artefakte. Als «Archontic Literature» (Derecho 2006) gilt ein stetig wachsendes und unabschliessbares Textarchiv mit rhizomatischen Text-Text-Beziehungen:

«An archontic text allows, or even invites, writers to enter it, select specific items they found useful, make new artefacts using those found objects, and deposit the newly made work back into the source text's archive.» (Ebd., 65)

Im Unterschied zum literaturtheoretischen Konzept der Intertextualität sucht Fanfiction aber den Bezug zu den Prätexten immer ausdrücklich auf und markiert diesen. Eine solche Form expliziter Intertextualität manifestiert sich nicht nur durch die Archivierung der Texte in den zugehörigen Fandoms auf den einschlägigen Plattformen, sondern auch durch die Hinweise der Fan-Autor:innen, mit denen die genutzten Quellen offengelegt werden («Disclaimer: Es gehört alles JKR, wem auch sonst?»⁹). Diese Offenlegung stellt zugleich ein Element von Doing Fan Fiction dar, mit dem die Fan-Schreibenden dem Canon Respekt zollen und ihre Art der kreativen Ingebrauchnahme der Texte herausstellen: «Die Ereignisse dieser Geschichte haben nur in ihrem Aufbau und Handlungsort Bezug zu den Warrior Cats. In gewisser Weise ist es eine AU-Geschichte, da keinerlei Geschnehnisse [sic!] aus den Büchern berücksichtigt werden.»¹⁰

Hinzu kommt, dass die fankulturellen Referenzen bei Weitem nicht nur Originalwerke betreffen, was jedoch in ähnlicher Weise auch für die vielfältigen Bezugnahmen der Intertextualität gilt. Die Fans allerdings

⁷ <https://www.fanfiktion.de/s/547b17ea0003891a32df20a5/1/Es-weihnachtet-sehr>

⁸ <https://www.fanfiktion.de/s/62ae291a000d2033477909f/1/Das-streng-geheime-Muggel-Ding-2-0>

⁹ <https://www.fanfiktion.de/s/40743f9400000452067007do/1/Letter>.

¹⁰ <https://www.fanfiktion.de/s/4b9c44060000a2d106710d88/1/Dust-Staub-eine-Warrior-Cats-FF>.

beziehen ihr Wissen über den Canon nicht nur aus anderen Texten und Medien der Populärkultur, sondern übernehmen in ihren fankulturellen Produktionen oftmals auch die Setzungen anderer Fan-Texte und interagieren mit dem Fanon. Das bedeutet letztlich, dass die User:innen über weitreichende Insider-Kennntnis des Fandoms verfügen müssen, um die speziellen Codierungen dieser Geschichten zu verstehen, beurteilen und mitgestalten zu können. Kristina Busse nennt dies «Intimate Intertextuality» (Busse 2017).

3. Didaktische Perspektive auf die Verknüpfung von Intertextualität und Fanfiction

In seinen Aspekten zum literarischen Lernen erachtet Kaspar Spinner den Einblick in intertextuelle Zusammenhänge als wesentlich für die Ausbildung von literarhistorischem Bewusstsein (Spinner 2006). Dennoch galt Intertextualität in der Deutschdidaktik lange als unlösbare Herausforderung (Härle 2006) und wurde für die Schule als zu anspruchsvoll eingeschätzt, da den Lernenden entsprechendes Vorwissen über die Prätexte fehle (Kammler 2013); die Bedeutung der intertextueller Bezugnahmen wurde vor allem für textproduktive Verfahren und literarisches Schreiben postuliert (Paefgen 2006). Ein Modell aus drei didaktischen Dimensionen zum Umgang mit Intertextualität liefert Andreas Wicke (2018): Sein Ziel ist es, dass Schülerinnen und Schüler lernen, Intertextualität anhand verschiedener Formen der Markierung zu erkennen, die Funktionen von Text-Text-Beziehungen zu deuten und zu verstehen sowie das intertextuelle Spiel mit Hilfe von Verfahren der Handlungs- und Produktionsorientierung fortzusetzen. Im Folgenden wird untersucht, wie die intertextuellen Strategien der Fanfiction genutzt werden können, um intertextuelle Kompetenzen (sensu Wicke) zu fördern. Gleichzeitig soll den Lernenden damit ermöglicht werden, die Besonderheiten einer digital vernetzten, populären Aneignungs- und Transformationskultur zu erkunden.

Eine Perspektive auf das didaktische Potenzial von Fanfiction ist in der angloamerikanischen Forschung gut etabliert. Aktuelle Ansätze zu Theorie und Praxis einer Didaktik der Fanfiction dokumentieren beispielsweise die Beiträge zum Thema «Fan Studies Pedagogy» der Zeitschrift *Transformative Works and Cultures* (Booth/Lee 2021): Hier werden Lernende als Fans adressiert und es werden Studien zum Umgang mit Fanfiction im Unterricht vorgestellt - etwa Strategien der Fan- und Kommentarkultur im pädagogischen Kontext, Fandom als Instrument des Lernens in sprachlichen Fächern oder die Förderung einer kritischen Media Literacy mit Fanfiction. Schon früh weist Rebecca Black vor dem Hintergrund der New Literacy Studies auf den Konnex von informellem Lernen und Lernen im Klassenzimmer hin:

«[O]nline leisure environments such as online fan fiction writing sites play an increasingly central role in contemporary youths' literacy development and informal learning experiences. Such spaces provide opportunities for many youth to not only form social connections and play but also develop expertise in sophisticated topics and new literacies that are relevant to youths' daily lives [...]. Unfortunately, these activities are often dismissed as frivolous or unrelated to school-based learning. However [...] the proficiencies and dispositions that students develop through such activities have many potential connections to traditional academic tasks in classroom environments and can serve as a point of connection to facilitate classroom learning and engagement, particularly in the area of critical media literacy.» (Black 2006, 76)

Dass Fanfiction als ausserschulische Praxis gewinnbringend mit schulischen Lehr-Lernprozessen verknüpft werden kann, deutet in der deutschsprachigen Forschung Lötscher (2011) an, die auf Strategien der Literalität in der «Mischung aus analytische[m] und kreativem Zugang zu fremden und eigenen Texten» (ebd., 6) verweist; Nasic (2017) versteht die Fan-Texte der Partizipationskultur als Reflexionsräume für das Nachdenken über populärkulturelle Texte, ihre Produktion, Rezeption und Kontexte, und Brendel-Kepser (2024) verortet eine Didaktik fankulturellen Schreibens im Konzept des literarischen Schreibens im Unterricht (Abraham/Brendel-Perpina 2021). Fanfiction als kulturelle Praxis zwischen Social Reading und Writing orientiert sich - wie dargestellt - an literarischen und medialen Textmustern und -formaten. Sie greift deren Vorgaben auf, spielt mit ihnen, kann sie nachahmen, ausbauen oder unterlaufen. In der gemeinsamen Auseinandersetzung darüber kann sie zur Entwicklung von narrativen Fertigkeiten und eines individuellen Schreibstils beitragen. Ausgangspunkt hierfür ist immer ein intertextueller Rahmen: die vorausgehende Lektüre und Kennntnis eines populärkulturellen Canons mit den damit verbundenen Text- und Bedeutungsproduktionen der Fans. Zugleich ermöglicht Fanfiction den Schreibenden, in ihren Fan-Geschichten individuelle Identitätskonstruktionen zu erproben. So sagt die Fan-Autorin Naomi Mausser: »Wenn ich über Kíli schreibe, kann ich ihn näher kennenlernen. Dann gehört er irgendwie mir.« (Dickel 2015). Die Schreibenden erleben Selbstermächtigung im Umgang mit der Populärkultur und erfahren durch die Feedback-Kultur in der Community

soziale Eingebundenheit. Vor diesem Hintergrund gelten für schreibdidaktische Anschlussstellen besonders die Aspekte der Individualisierung, Gemeinschaftlichkeit und Entlastung als relevant (Brendel-Kepser 2023, 89ff.).

Diese Aspekte möchte ich abschliessend in Verbindung mit Erkennen, Verstehen und kreativer Fortsetzung des intertextuellen Spiels neu perspektivieren und erweitern. Fanfiction als kulturelle Praxis im Unterricht trägt zur Individualisierung und Interessenbezogenheit des Lernens bei und schafft einen niedrigschwelligen und motivierenden Zugang zu literarischer Kultur. Schliesslich ist jede/r (mehr oder weniger) Fan von einem Buch, einer Figur, einer literarischen Welt oder eines anderen Mediums. Auch leseferne Schüler:innen bringen durch ihre Vertrautheit mit den populären Medienangeboten eine wertvolle Expertise mit, die ihnen als Ressource zur Verfügung steht, jedoch im schulischen Kontext oft unbeachtet bleibt. Die freie Wahl eines Fandoms macht im Klassenzimmer eine Vielzahl an Text- und Medienpräferenzen sichtbar, zu denen sich jeweils eine mehr oder minder grosse Anzahl unterschiedlichster Fanfiction-Texte und -Formate auf den Plattformen finden lässt. Schon der Vergleich einzelner Fan-Texte aus einem Fandom zeigt die Vielfalt ihrer Gestaltung und der intertextuellen Bezüge. Lehrkräfte können diese Vielfalt gezielt nutzen, indem sie zunächst die Präferenzen der Lernenden durch eine Umfrage oder ein «Fandom-Barometer» erheben, bei dem Schüler:innen anonym oder offen angeben, welche Bücher, Serien, Filme oder Spiele sie besonders mögen. Anschliessend finden sich die Lernenden in thematisch passenden Kleingruppen zusammen, die jeweils auf ein gemeinsames Fandom fokussiert sind. Innerhalb dieser Gruppen können die Schüler:innen intertextuelle Bezüge untersuchen oder spezifische Themen (z. B. Genderrollen, moralische Konflikte, alternative Enden) diskutieren und produktiv weiterbearbeiten. Zusätzlich sollten Lehrkräfte die Plattformen fanfiction.de oder AO3 einführen und dabei die Auswahl an Fan-Texte kuratieren, die den Gruppen Impulse für Diskussionen und Schreibaufgaben geben.

Zudem verdeutlicht die Textvielfalt auf den Fan-Plattformen das Konzept des Archivs, an dem die Fans – und später auch die Schüler:innen – mit- und weiterschreiben, verdeutlicht werden. Deutlich wird aber auch die (praktische) Herausforderung, dass sich im Klassenzimmer Schüler:innen-Gruppen zusammenfinden müssen, die demselben Fandom anhängen, da das notwendige Experten- und Insiderwissen (zum Wissen vom Populären vgl. Specht 2024,24) gleichfalls eine Voraussetzung für Verstehen und Partizipation darstellt. Nur auf dieser Basis geteilten Wissens aus der Populärkultur, das die Lernenden ggf. vorab einander kommunizieren müssen, ist es möglich, Schüler:innen dazu anzuleiten, Textverknüpfungen und Neuarrangements bewusst wahrzunehmen und zu reflektieren. Der Akt der Gemeinschaftlichkeit, der sich in den Feedbackschleifen von Schreiben, Lesen, Kommentieren auf den Online-Plattformen realisiert, ist in zweierlei Hinsicht auch im Unterricht von Bedeutung: Erstens unterstützt er das Schreiben eigener Fanfiction-Texte, in welche die Lernenden intertextuelle Bezüge einbauen und deren Wirkung auf andere erproben können. Zweitens bietet er die Möglichkeit, die Schüler:innen mittels Schreibgemeinschaften auf digitalen Lern-Plattformen zum souveränen Umgang mit Textkritik und zu erweiterten Verstehensperspektiven auf (inter-)textuelle Strukturen zu befähigen. Um Feedback-Schleifen in Schreibgemeinschaften umzusetzen, bieten sich kollaborative Tools wie Padlet, Taskcard o. Ä. an. Hier können Schüler:innen ihre Fanfiction-Entwürfe in einer geschlossenen Gruppe teilen. Die anderen Mitglieder lernen, mithilfe eines Feedback-Leitfadens und Fragen wie « Was gefällt dir an der Geschichte?», «Wo werden intertextuelle Bezüge sichtbar?», «Was lässt sich noch weiterentwickeln?» Kommentare zu verfassen.

Das oftmals detailreiche «Expertenwissen» der Schüler:innen über einen Canon, dessen Weltenbau und die seriellen Muster populärer Texte und Medien bewirken nicht nur eine Entlastung des Lesens (zu Serien in der Leseförderung vgl. Bertschi-Kaufmann 2021), sondern auch des Schreibprozesses. Indem der Canon als Prätext ein Grundrepertoire an Figuren, Perspektiven und Handlungen liefert, an das die Posttextproduktion unmittelbar anknüpfen kann, existiert ein anregender und unterstützender Rahmen, der als «stimulating limits» (Stein/ Busse 2009, 193) beschrieben wird. Wenn Schüler:innen z.B. zu Harry Potter schreiben, können sie auf ihr Vorwissen zu Hogwarts, die magischen Regeln oder die Charaktere der Zauberlehrlinge und ihrer Lehrkräfte zurückgreifen und in diesem Rahmen neue Ideen entwickeln, ohne eine ganz eigene Welt erfinden zu müssen. Indem die Lernenden zudem dazu angeregt werden, intertextuelle Bezüge mit Zitaten oder Szenen aus der Vorlage kenntlich zu machen, lassen sich Veränderungen im Vergleich zum Ausgangstext reflektieren. Das Anknüpfen an einen Ursprungstext kann sich in zwei Formen realisieren: als «more of it» oder «more from it» - produktionsästhetische Ansätze, die auch in der

Intertextualität eine Rolle spielen. Das Schreiben baut dabei auf affirmative oder subversive Lektüren auf (Zanetti 2013).

Insbesondere die subversive Lektüre, die Prätexte korrigiert, in Frage gestellt, ironisiert oder pointiert, entspricht im besten Sinne den Ansprüchen der fankulturellen Textwilderei, so etwa durch Race- oder Genderbending, wenn Hermine als schwarze Figur auftritt oder weibliche Heldinnen ins Auenland eingeschrieben werden. Diese Facetten eines gender-, rassismus- und hierarchiekritischen Impetus gegenüber den kommerziellen Medienuniversen zu erkennen und selbst zu erproben, gehört zur kritischen Medienreflexion und somit zu einer umfassenden Medienkompetenz, zu der der Deutschunterricht die Lernenden in der Kultur der Digitalität (Anders 2021) befähigen soll. Gleichzeitig aber bleiben die ästhetischen Ansprüche und Gratifikationen der intertextuellen Bricolage mit der Populärkultur auf der didaktischen Agenda, denn laut Genette ist das Vergnügen am Hypertext auch ein «Spiel» (Genette 2021, 533): «Die Verwendung eines (Hypo-)Textes zu Zwecken, die seinem ursprünglichen Programm nicht eingeschrieben sind, ist ebenfalls eine Weise, mit ihm zu spielen und sein Spiel mit ihm zu treiben.» (Ebd.) Dass das Spiel des Arrangierens und Remix mit all seinen Wirkungsoptionen gleichsam im Unterricht didaktisch legitimiert ist, sollen die dargestellten Ansätze verdeutlichen. Denn gerade sie ermöglichen ein Verstehen und Nachdenken über populärkulturelle Narrative und deren Bedeutungsverhandlungen im Kontext der gegenwärtigen digitalen Medienkultur.

Fazit

Auf der einen Seite erscheint es naheliegend, Intertextualität und Fanfiction in einen gemeinsamen Kontext einzurücken (vgl. die für 2026 angekündigte Studie zum Thema *From Novel to Network: Digital intertextuality in twenty-first-century fiction and fanfiction* von Suzanne R. Black). Fanfiction basiert darauf, dass Fans bereits existierende Geschichten, Figuren und Welten aufnehmen und sie in neuen Kontexten weiterentwickeln oder verändern. Diese Bezugnahme auf einen «Originaltext» macht Fanfiction zu einer besonders offensichtlichen Form der Intertextualität, die explizit auf bestehende narrative Welten zurückgreift und durchgehend in markierter Interaktion mit dem Ursprungswerk steht. Die kreativen Modi des fankulturellen Umgangs mit dem Canon sind zugleich ein Beispiel für transformative Intertextualität – das Fan-Objekt als Ausgangswerk bleibt erkennbar, wird aber um neue Perspektiven und Inhalte erweitert.

Intertextualität geht grundsätzlich von der Vorstellung aus, dass jeder Text in einem Netz von Bezügen zu anderen Texten steht und sich kein Text isoliert verstehen lässt. Dieses Prinzip der Dialogizität und die Idee der Polyphonie greift Fanfiction auf ihre Weise auf, indem sie die alternativen Sichtweisen und Interpretationen der Fans in den digitalen Raum überträgt. Dadurch erweist sich Fanfiction als eine exemplarische Manifestation von Intertextualität in der Populärkultur der Gegenwart.

Auf der anderen Seite sind klassische Intertextualitätstheorien, die sich auf die Referenzialität von Texten im literarischen System beziehen, und Fanfiction als literarische Praxis in der Partizipationskultur - einem kultursoziologischen Paradigma mit medientheoretischen und sozialwissenschaftlichen Implikationen - nicht in vollständige Übereinstimmung zu bringen. Fanfiction bewegt sich an der Schnittstelle zwischen Literatur, Populärkultur und digitaler Kommunikation und bringt so intertextuelle Bezüge in ein breiteres kulturelles Gefüge ein. Die bewusste Transformation des (literarischen) Ausgangsmaterials und dessen Erweiterung und/oder Umdeutung durch neue Bezüge und unerwartete Elemente zeigen, wie Fanfiction über die klassischen Text-Text-Bezüge hinausgeht und neue intermediale Kontexte eröffnet. Diese Unterschiede eröffnen zusätzliche didaktische Perspektiven, um die produktionsorientierte Arbeit mit Fanfiction im Unterricht zu kontextualisieren.

Die im Beitrag diskutierten Beispiele verdeutlichen, wie produktive Lese- und Schreibprozesse auf der Grundlage von populären literarischen Texten durch fankulturelle Ansätze gerahmt, angeregt und gesteuert werden können, um ein vertieftes Verständnis von Intertextualität zu fördern. Weitere interdisziplinäre Forschung, die sowohl das Verständnis zeitgenössischer Lesekultur als auch die Bedeutung der Fanfiction für intertextuelle Theorien untersucht und dabei zugleich die Rolle von Fanfiction für die Förderung digitaler Schreibkompetenz oder den Umgang mit intertextuellen/-medialen Bezügen als Beitrag zu kritischer Medienbildung in den Blick nimmt, könnte wertvolle Impulse für fachdidaktische Anschlüsse an populäre Literatur- und Fanfiction-Praktiken liefern.

Literatur

- Abraham, U./ Brendel-Perpina, I. (2021). Literarisches Schreiben im Deutschunterricht. Produktionsorientierte Literaturpädagogik in der Aus- und Weiterbildung. 2. Aufl. Seelze : Klett Kallmeyer.
- Anders, P. (2021). Die Kultur der Digitalität und der Deutschunterricht. In U. Hauck-Thum & J. Noller (Hrsg.), *Was Ist Digitalität?: Philosophische Und Pädagogische Perspektiven*. (S. 127–143). Springer: Berlin Heidelberg.
- Aczel, R. (2013). Intertextualität und Intertextualitätstheorien. In A. Nünning (Hg.), *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe* (S. 349–351). 5. Aufl. Stuttgart/Weimar: Metzler.
- Babenhäuserheide, M. (2022). «These pretty boys who we both want, and want to be.» Ein retrospektiver Einblick in Bedeutungen von Male/ Male Slash Fanfiction. *kj&m*, 22.1, 71–81.
- Black, R. (2006). Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction. *E-Learning*, 3 (2), 170–184.
- Black, S. (2021/2026, i.Dr.). From novel to network: digital intertextuality in twenty-first-century fiction and fanfiction. <https://era.ed.ac.uk/handle/1842/37850>
- Bertschi-Kaufmann, A./ Siebenhüner, S. (2021). «... jetzt bin ich am dritten dran.» Buchserien von heranwachsenden Leserinnen und Lesern. In I. Brendel-Perpina & A. Kretzschmar (Hrsg.), *Serialität in der Kinder- und Jugendliteratur. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Perspektiven* (S. 17–33). Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.
- Booth, P./ Yung Lee, R. (2021) (Hrsg.). *Fan Studies Pedagogy. Transformative Works and Cultures*, 35. Zugriff am 21.10.2024. Verfügbar unter: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/issue/view/67>
- Brendel-Kepser, I. (2023). «Umfunktionieren. Neu mischen. Sampeln.» Fan Fiction als populärkulturelle Praxis zwischen Social Reading und Social Writing. In U. Abraham/ C. Bräuer & T. von Brand (Hrsg.), *Literarisches Schreiben als kulturelle Praxis. Deutschdidaktische, schreibpädagogische und medienkulturelle Impulse für den Unterricht* (S. 75–93). Seelze: Klett Kallmeyer.
- Brendel-Kepser, I. (2024). Fanfiction – vernetztes Lesen und Schreiben. *Deutsch 5-10*, 79, 28–32.
- Brendel-Kepser, I. (2025, i.Dr.). Mitmach-Fanfiction – wenn Fan-Geschichten kollaborativ geschrieben werden. In U. Dettmar/ L. Hoffmann & C. Lötscher (Hg.): *Autorschaft und Schreibpraxen im Feld der Kinder- und Jugendliteratur*. Berlin: Springer
- Broich, U. (1985). Formen der Markierung von Intertextualität. In U. Broich & M. Pfister (Hrsg.), *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien* S. 31–47. Tübingen: Niemeyer.
- Broich, U./ Pfister, M. (Hrsg.) (1985). *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*. Tübingen: Niemeyer
- Busse, K. (2017). Intimate Intertextuality and Performative Fragements in Media Fiction. In J. Gray/ C. Sandvoss & C. Harrington (Hrsg.), *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World* (S. 45–59). 2. Aufl. New York: New York University Press. Zugriff am 21.10.2024. Verfügbar unter: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.18574/nyu/9781479845453.003.0005/html>.
- de Certeau, M. (1988). *Die Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.
- Deckbar, A. (2024). Fan Studies und populäre Fanfiction. In Hecken, T. (Hrsg.), *Gezählte Beachtung* (S. 215–232). Springer Nature: Berlin. Zugriff am 21.10.2024. Verfügbar unter: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-662-68695-9>.
- Derecho, A. (2006). Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction. In K. Hellekson & K. Busse (Hrsg), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet. New Essays* (S. 61–78). Jefferson/North Carolina/London: McFarland & Company.
- Dickel, S. (2015): Fanfiction: fantastische Lückenfüller. *Magazin Schule*. Zugriff am 21.10.2024. Verfügbar unter: <https://www.magazin-schule.de/magazin/fanfiction-fantastische-lueckenfueller/>.
- Fritscher, H. (2024). In hundert Worten Welten verbinden. Anhand von Drabbles kreativ mit Sprache und Texten umgehen. *Deutsch 5-10*, 79, 24–27.
- Genette, G. (1982/2021). *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Härle, G. (2006). Intertextualität – eine Herausforderung für Literaturwissenschaft und Literaturdidaktik. In R. Olsen/ H. Petermann & J. Rymarczyk (Hrsg), *Intertextualität und Bildung – didaktische und fachliche Perspektiven* (S. 21–45). Frankfurt/Main: Peter Lang.
- Hellekson, K. (2015). Making Us of : The Gift, Commerce, and Fans. *Cinema Journal*, 54 (3), 125–131.
- Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York/ London. Routledge.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Cambridge: The MIT Press. Zugriff am 21.10.2024. Verfügbar unter: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/26083>.
- Kammler, C. (2013). Intertextueller Literaturunterricht. In V. Frederking/ A. Krommer & C. Meier (Hrsg.), *Taschenbuch des Deutschunterrichts* (Band 2, S. 307–318). 2. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.
- Kepser, M. (2024a). Künstliche Intelligenz im Kontext von Fanfiction. *Literatur- und schreibunterrichtliche Erkundungen. Der Deutschunterricht* 5, 36–46.
- Kepser, M. (2024b). «Mamma mia!» Fanfiction zu Super Mario verfassen. *Deutsch 5-10*, 79, 4–6.

- Lötscher, C. (2011). «Boah, ist die Story geil!!!!» Fan Fiction als Identitäts- und Gestaltungsraum für Jugendliche. *www.leseforum.ch*, 2, 1–7.
- Nosić, S. (2017). Narrative Fan-Praktiken Jugendlicher, *kj&m*, 17.2, 45–57.
- Ortner, H. (2008). «Ein wenig Romantik neben dem Hauptplot kann nicht schaden»: Vernetztes (Weiter-)Erzählen in Fanfiction-Communities. In Y. Gächter, Yvonne/ H. Ortner et al. (Hrsg.), *Erzählen - Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung* (S. 356–377). Innsbruck: Innsbruck University Press.
- Paefgen, E. (2006). Intertextualität. In H. Kliewer & I. Pohl (Hrsg.): *Lexikon Deutschdidaktik* (Band 1, S. 278–280). Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.
- Pugh, S. (2005). The Democratic Genre. Fan Fiction in a Literary Context. Bridgend: Seren.
- Rajewski, I. (2019). Literaturbezogene Intermedialität. In K. Maiwald (Hrsg.), *Intermedialität. Formen - Diskurse – Didaktik* (S. 49–75). Baltmannsweiler: Schneider.
- Reissmann, W./ Hoffmann, D. (2018). Selbstbestimmung in Fan-Fiction-Kulturen. Transformative Medienpraxis und Urheberrecht als Antagonisten? *M&K Medien & Kommunikationswissenschaft*, 4, 466–484.
- Schlachter, B. (2020). Literale Praktiken und literarische Verstehensprozesse im Feld der Serialität. Eine rekonstruktive Studie. Wiesbaden: Springer VS.
- Schlachter, B. (2024). Alternative Enden erschliessen. Deutungskompetenzen am Beispiel von Fanfiction zu «Die Tribute von Panem». *Deutsch 5-10*, 79, 20–23.
- Specht, T. (2024). Populäres Wissen – Wissen vom Populären. In Hecken, T. (Hrsg.), *Gezählte Beachtung* (S. 31-51). Springer Nature: Berlin. Zugriff am 21.10.2024. Verfügbar unter: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-662-68695-9>.
- Spinner, K. H. (2006): Literarisches Lernen. *Praxis Deutsch*, 33, 6–16.
- Stein, L./ Busse, K. (2009). Limit Play: Fan Authorship between Source Text, Intertext, and Context. *Popular Communication*, 7, 192–207.
- Stierstorfer, M (2024). Nibelungenlied meets Final Fantasy. Ein Crossover mit Fanfiction analysieren und vergleichen. *Deutsch 5-10*, 79, 12–15.
- Stock, M./ Nieland, J. (2019). Fan Fiction als szenische Vergemeinschaftung. Text- und Bedeutungsproduktionen und ihre Verhandlungen. In T. Böder (Hrsg.): *Stilbildungen und Zugehörigkeit. Materialität und Medialität in Jugendszenen* (S. 45–66). Wiesbaden: Springer VS.
- Wicke, A. (2018). Intertextualität im Literaturunterricht. *KinderundJugendmedien.de*. Zugriff am 21.10.2024. Verfügbar unter <https://www.kinderundjugendmedien.de/fachdidaktik/2633-intertextualitaet-im-literaturunter>.
- Wicke, A. (2022). Intertextualität und Intertextualitätstheorien im Deutschunterricht. In S. Bernhardt & T. Hardtke (Hrsg.), *Interpretation – Literaturdidaktische Perspektiven* (S. 95–113). Berlin: Frank & Timme.
- Zanetti, Sandro (2013). Intertextualität. *poeticon.net*. *Online-Lexikon für poetische Verfahren*. Zugriff am 21.10.2024. Verfügbar unter: <http://www.poeticon.net/intertextualitaet/>.

Autorin

Ina Brendel-Kepser, Prof. Dr., ist Professorin für Neuere deutsche Literatur und Literaturdidaktik an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind Kinder- und Jugendliteratur, literarische Wertung und Social Reading und Writing in Online-Communities.

Dieser Beitrag wurde in der Nummer 1/2025 von leseforum.ch veröffentlicht.

Des hypotextes au fandom

L'intertextualité et la fanfiction dans une perspective de production.

Ina Brendel-Kepser

Résumé

Cet article se concentre sur le lien entre l'intertextualité en tant que théorie littéraire et la fanfiction en tant que pratique culturelle dans l'espace numérique des plateformes en ligne. Il examine le potentiel didactique de la fanfiction en ce qui concerne les stratégies intertextuelles. L'accent est mis sur l'examen des relations intertextuelles entre les œuvres originales de la culture populaire et les produits des fans, ainsi que sur leur pertinence pour une didactique de l'écriture orientée vers la production.

Mots-clés

Fan fiction, intertextualité, intermédialité, théorie littéraire, orientation de la production, culture populaire, études sur les fans.

Cet article a été publié dans le numéro 1/2025 de forumlecture.ch

Dagli ipotesti al fandom

Intertestualità e fanfiction in un'ottica orientata alla produzione

Ina Brendel-Kepser

Riassunto

Questo articolo si concentra sulla relazione tra l'intertestualità come teoria della letteratura e la fanfiction come pratica culturale nello spazio digitale delle piattaforme online. Il testo esamina il potenziale didattico della fanfiction con riferimento alle strategie intertestuali. L'attenzione si concentra sull'esame delle relazioni intertestuali tra le opere originali della cultura popolare e i prodotti dei fan, nonché sulla loro rilevanza per una didattica della scrittura orientata alla produzione.

Parole chiave

Fanfiction, intertestualità, intermedialità, teoria della letteratura, orientamento alla produzione, cultura popolare, fan studies

Questo articolo è stato pubblicato nel numero 1/2025 di forumlettura.ch

From hypertexts to fandom

Intertextuality and fan fiction from the production-oriented perspective

Ina Brendel-Kepser

Abstracts

This article addresses the connection between intertextuality as literary theory and fan fiction as cultural practice within the digital space of online platforms. It explores the educational potential of fan fiction with regard to intertextual strategies. Central to the discussion is an engagement with the intertextual relationships between original works of popular culture and fan-created texts, as well as their relevance for production-oriented writing instruction.

Keywords

fan fiction, intertextuality, intermediality, literary theory, production-orientation, popular culture, fan studies

This article was published in the 1/2025 issue of leseforum.ch