

CHRISTOPH JACKE, EVA KIMMINICH,
SIEGFRIED J. SCHMIDT (HG.)

Kulturschutz

Über das Recycling von
Theorien und Kulturen

Christoph Jacke, Eva Kimminich, Siegfried J. Schmidt (Hg.)
Kulturschutt.
Über das Recycling von Theorien und Kulturen

CULTURAL STUDIES • HERAUSGEGEBEN VON RAINER WINTER • BAND 16

CHRISTOPH JACKE, EVA KIMMINICH, SIEGFRIED J. SCHMIDT (HG.)

KULTURSCHUTT

Über das Recycling von Theorien und Kulturen

[transcript] CULTURAL STUDIES

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© 2006 transcript Verlag, Bielefeld



This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 3.0 License.

Umschlaggestaltung: Kordula Röckenhaus, Bielefeld

Lektorat & Satz: Christoph Jacke

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

ISBN 3-89942-394-1

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter: info@transcript-verlag.de

INHALT

Vorwort: Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen	9
CHRISTOPH JACKE/EVA KIMMINICH/SIEGFRIED J. SCHMIDT	
 Teil 1: Grundlagen	
Eine Kultur der Kulturen	21
SIEGFRIED J. SCHMIDT	
Kultur(Schutt)Recycling: Von Kids und Barbaren, Jesuslatschen und Dreadlocks. Jugend im Spannungsfeld von Konzepten und Kulturprogrammen	34
EVA KIMMINICH	
Unterhaltung: Eine Frage für die Ästhetik	70
RICHARD SHUSTERMAN	
Kulturtheorie und Müllmetapher. Essay zur Kritik der Simulation	97
SEBASTIAN JÜNGER	
Popmusik als Seismograph. Über den Nutzen wissenschaftlicher Beobachtung von Pop	114
CHRISTOPH JACKE	

Deterritoriale Vergemeinschaftungsnetzwerke: Jugendkulturforschung und Globalisierung der Medienkommunikation	124
--	------------

ANDREAS HEPP

Distanzierte Forscher und selbstreflexive Gegenstände. Zur Kritik der Cultural Studies in Deutschland	148
--	------------

MARK TERKESSIDIS

Teil 2: Case Studies

Globale Medienereignisse in der Wahrnehmung Jugendlicher heute	165
---	------------

THEO HUG

Ich-Findung, Selbsterprobung und jugendkulturelle Praktiken in einer virtuellen Gemeinschaft	188
---	------------

ANGELA TILLMANN/RALF VOLLBRECHT

Virtualität und VIVA-Video World	207
---	------------

JOACHIM KNAPE

Schöner Schrott: Werbe-Rauschen im Kultur-Programm. Werbung und/als Popkultur	223
--	------------

CHRISTOPH JACKE/GUIDO ZURSTIEGE

Schwarzes Glück und dunkle Welle. Gotische Kultursedimente im jugendkulturellen Stil und magisches Symbolrecycling im Netz	235
---	------------

BIRGIT RICHARD

Wenn die lauten Signale unhörbar werden, ist es Zeit für ein feines, leises Lied: Mode als Kommunikationsmittel in der Ära der Gleichzeitigkeit	257
--	------------

SILKE HOHMANN

Instabil. Musik und Digitalität als Momente der Verschiebung	271
---	------------

MERCEDES BUNZ

Theaterdeponien. Eine Polemik!	282
JÖRG VAN DER HORST	
 Das Gedächtnis auf dem Müll – oder: Was muss hier eigentlich entsorgt werden?	307
MARTIN ZIEROLD	
 Wiederverwertungen. Retro und die Reflexivität des Reloads	320
KATRIN KELLER	
 Sampling: Eine postmoderne Kulturtechnik	333
JOCHEN BONZ	
 AutorInnen	354

VORWORT: KULTURSCHUTT. ÜBER DAS RECYCLING VON THEORIEN UND KULTUREN

CHRISTOPH JACKE/EVA KIMMINICH/SIEGFRIED J. SCHMIDT

„Es wäre an der Zeit für die Abenteuer neugieriger und strenger Archäologen, die den verloren gegangenen Codex zu entziffern wünschen. [...] Alles Neue nur neu aufbereitet, als sei das Siegel der Epoche die Recycling-Anlage.“ (Strauß 1999: 85-86)

„Wir waren keine Stars, wir waren gute Freunde mit neuen Ideen füreinander. Wir öffneten die hässliche Welt nach, wir waren Müllsammler und recycelten die Splitter ihrer geborstenen Oberfläche.“ (Schamoni 2004: 182)

„Musik aus den Knochen anderer Leute.“ (Walter 2006: 16)

Während der Schriftsteller Botho Strauß in *Die Fehler des Kopisten* nicht ganz zu Unrecht das Theater (t)adelt als „Esel unter den künstlerischen Transportunternehmen“ (Strauß 1999: 85) und zuvor Kino und Musikfernsehen des Hinabverzeitigens bezichtigt hat, beschreibt der Musiker und Neu-Literat Rocko Schamoni in *Dorfpunks* das Spektakuläre des Alltäglichen jugendlicher Landbewohner. Aus diesen fiktiven Landbewohnern sind in Form der Diskurs-Punk-Band *Die Goldenen Zitronen* später ganz „reale“ Musiker und Künstler zwischen Punk Rock und Theaterfestival geworden. Die Hamburger Band wiederum wird im dritten einleitenden Zitat vom Radio-DJ Klaus Walter vom *Hessischen Rundfunk*, dem deutschen John Peel, in dessen Feuilleton-Artikel zu deren neuen Album *Lenin* (2006, Buback/Indigo) für ihre Aufarbeitung von Popgeschichte(n) in ihren neuen Songs gelobt.

Wir haben es also mit drei eigentlich unvergleichbaren Zitaten dreier kaum vergleichbarer Autoren in drei unterschiedlichen Medienangeboten zu tun. Was aber allen drei Text-„Splittern“ – um einen Begriff Schamo-

nis zu verwenden – ähnelt, ist die Auseinandersetzung mit dem Alten und Neuen in Kultur. Die Knochen, aus denen in Walters Beschreibung die Musik der Goldenen Zitronen besteht, werden von Schamoni als notwendig erachtet für die eigene Identitätsausbildung im Land jenseits jeglicher Möglichkeit zur Rezeption von Kultur. Strauß würde diese Knochen womöglich, als Schatz besserer Zeiten begraben, im niedrigen Reich der trivialen Kultur und dort auch gleich den verschütt gegangenen (Hochkultur-)Codex von seinen gestrengen Archäologen suchen und lesen lassen, sofern sie letzteres denn überhaupt noch beherrschen. „Auseinandersetzungen“ mit Kultur und deren Artefakten werden im Gegenüberstellen der Zitate verdeutlicht, die „Bewertungen“ von so etwas wie Kultur divergieren. Und indem wir hier diese Zitate einander aufreihen und sie kommentieren, graben wir den nächsten Haufen Schutt aus dem Lande der Kultur (hier Pop, Diskurs-Punk und Literatur) aus und amalgamieren die Stoffe zu etwas Neuem aus Altem.

Von daher lässt sich konstatieren, dass Popkultur und Wissenschaft eines gemein haben: Sie sind auf Dauer gestellte Zitationsmaschinen, die durch ständiges Referieren und Recyclen funktionieren. Dabei dient die Wiederverwertung und Entwicklung oftmals verschütteter Ideen anderer im Eigenen den Aktanten der Popkultur, um Aufmerksamkeit zu erregen und Themen zu aggregieren; in der Wissenschaft hingegen wählt man sich als Aktant in die Netzwerke bisheriger Ansätze ein, um Erkenntnisse zu gewinnen, auch im Rahmen des Vorworts dieses Bands etwa.

Ausgangspunkt unserer Diskussion über Kulturschutt und Recycling war die Beobachtung jugendspezifischer Nutzung von Zeichen und Zeichencodes, v.a. der Vorstadt- und HipHop-Kultur, deren kulturelle Praktiken sich vor dem Hintergrund kultureller und personaler Identitätsbildungsprozesse als ein „set“ von „tools“ erwiesen, mit denen v.a. durch „(hi)-story(re)telling“ auf verschiedene (kulturtragende) Diskurse und Diskursfiktionen einer oder mehrerer Gesellschaften eingewirkt werden kann (E. Kimminich). Dieser Befund sollte vor dem Hintergrund des von S.J. Schmidt entworfenen Konzepts von Kultur als Programm gesellschaftlich relevanter Bezugnahmen auf das Wirklichkeitsmodell einer Gesellschaft reflektiert werden.

Dieses Kulturkonzept ermöglicht es, die einzelnen Vorgänge der Sinnorientierung und des (re-)kreativen Handelns der Gesellschaftsmitglieder im Sinne von (Teil-/Sub-)Kulturprogrammanwendungen in ihren Bezügen zu betrachten. Wenn wir dieses Konzept mit Analysen einzelner bildspendender Symbolkonfigurationen veranschaulichen, dann wird sichtbar, wie mit ihnen einerseits bestimmte gesellschaftliche Wirklichkeiten „festgesetzt“ und „eingefroren“ sowie Emotionen im Sinne von Lebensenergien „gebunden“ werden können. Indem Symbolkonfigurationen das Wirklichkeitsmodell und die Struktur einer Gesellschaft, ihre Identitätsmodule und Handlungsorientierungen über Jahrhunderte hin-

weg entscheidend prägen, gewährleisten sie die Aufrechterhaltung ihrer (meist hierarchischen) Struktur. Voraussetzung dafür ist eine „korrekte“ und „sinngemäße“ Übernahme bzw. Anwendung, was durch Erziehung, Wissensvermittlung und eine gezielte Erinnerungspolitik gesichert werden kann. Andererseits kann beobachtet werden, welche Folgen Umschaltungen und Rekonfigurationen solch programmatischer Symbolkombinationen durch etwa Subkulturen auf das Gesamtsystem haben können (Chr. Jacke). Vollzieht sich ersteres durch ein anverwandlendes Wiederbenutzen („re-use“) der althergebrachten (vererbten) Symbolkonfigurationen, durch die die Mitglieder einer Gesellschaft sinnorientiert und funktionell geschaltet werden, so wird letzteres durch ihre Differenz setzenden Um- oder Neucodierungen bzw. Umstrukturierungen und Rekontextualisierungen möglich („recycling“), die offene Lernprozesse in Gang setzen.

Zugang zu den zentralen Symbolkonfigurationen und ihren Schaltungen hatten über Jahrhunderte hinweg zunächst fast nur Eliten und Erwachsene, sie waren (und sind) um Erhalt ihres (ihrer Vormachtstellung sichernden) Wirklichkeitsmodells bemüht, das durch einen Schutzwall an „Kulturschutt“ in Krisenzeiten und Zweifelsfällen immer wieder aktualisiert werden kann. Die durch Beobachtung diagnostizierten nicht (mehr) funktionierenden (Werte oder Normen) tragenden Elemente können durch Rückgriff auf die dort gelagerten anderen „eigenen“ oder durch Einpassung fremder Elemente kontextbezogen also systemkonform und -stützend ersetzt werden, so dass die bildgebende Schauseite des Kulturprogramms erhalten bleibt – Botho Strauß würde seine Archäologen genau hier „abenteuern“ lassen. Außerhalb dieses Schuttwalls lagern all jene Elemente oder auch Modelle, die im Rahmen des hegemonialen Kulturprogramms als abwegig und verbraucht, also als „Müll“ verworfen wurden, hier wildern sowohl Rocko Schamonis Protagonist als auch *Die Goldenen Zitronen*; nicht ohne aus dem Müll schuttverdächtige neue Angebote zu kreieren. Der Sänger der *Goldenen Zitronen*, Schorsch Kameron, ist mittlerweile als Regisseur und Gast an der *Berliner Volksbühne* oder bei der *RuhrTriennale* gern gesehen.

Bedingung für eine „freie“ Nutzung durch nicht elitäre populäre und jugendliche Gruppen waren Demokratisierungs- und Pluralisierungsprozesse, die der Beobachtung einen (selbst-)reflexiven Stellenwert verliehen und sie zum Motor eines sich beschleunigenden Umdeutungsmechanismus werden ließen. In Verbindung mit neu entstehenden und vor allem weiter verbreiteten, immer kostengünstigeren Medientechnologien eröffneten sich dadurch ungeahnte Möglichkeiten, die ihrerseits die Vermarktungsstrategien der (Pop-)Kulturindustrie erweiterten. Dadurch konnte einerseits sowohl „Kulturschutt“ als auch der im Rahmen subkultureller Bewegungen provokativ wieder geholte „Kulturmüll“ als entkontextualisiertes und entwertetes Rohmaterial für (re-)kreatives und interaktives Handeln genutzt werden, was ein Überdenken einer als stabil und

linear definierten Identität auslöste, aber auch ein Überdenken des kreativen Handelns und der Konzepte Original und Kopie erfordert. Andererseits setzte die Vermarktung einen Ausverkauf der programmatischen Elemente von Kultur in Gang, der durch ihre Entkontextualisierung die an oder durch sie gebundenen Energien freisetzt.

In unserer globalisierten Mediengesellschaft hat sich dieses „(Re-)Kombinationsspiel“ auf verschiedenste „Kulturschutt- bzw. Kulturmülldeponien“ ausgedehnt und um ein Vielfaches beschleunigt. Damit sind nicht nur die Bestandteile (Artefakte, Mentefakte und Kinefakte) verschiedenster Kultur(teil)programme zugänglich geworden, sondern auch ihre Schaltkreise.

Es ist daher höchste Zeit unsere Aufmerksamkeit verstärkt auf subjektive wie gruppenspezifische Prozesse inter- sowie intra-kultureller Symbolnutzung und Zeichensetzung zu lenken, denn sie sind nicht nur Seismographen, die Erschütterungen im (hegemonialen) Kulturprogramm bzw. dem von ihm gestützten Wirklichkeitsmodell einer Gesellschaft anzeigen. Sie weisen vielmehr Wege alternativer Wirklichkeitsgestaltungen, die auf (nicht institutionell gelenkten) Lernprozessen beruhen und im Rahmen hegemonial determinierter Symbolkonfigurationen bzw. ihrer (wissenschaftlichen) Modellierung definitorisch ausgeschlossen bzw. als unmöglich (häretisch, utopisch, revolutionär, unkonventionell, unrealistisch, irrational etc.) ausgeblendet wurden und werden. Das wird sichtbar, wenn sich die medienkulturwissenschaftliche Beschreibung und Analyse gesellschaftlicher und kultureller Phänomene nicht mehr auf Simulation stützen, sondern sich auf die Unwägbarkeiten der Metapher einlässt. Sie bricht die dichotome Struktur Differenz anzeigender Pole auf, die im Rahmen der meisten nach wie vor Werte setzenden Beschreibungsmodelle dominiert, in dem sie das Resultat ihrer Kombination und gegenseitigen Kompensation imaginiert. Auf diese Weise können unbe-(ob)achtete Möglichkeiten ins Blickfeld der Aufmerksamkeit rücken.

Die Analyse und Beschreibung einzelner (jugend-)szenespezifischer Symbolnutzungen und Zeichensetzungen als dynamische Aktionsfelder fluktuierender Zeichenpraktiken, durch deren (inter-)aktive Bedeutungsetzungen pragmatische, sich am leiblichen Erleben bemessende „Um-“setzungen emergieren, stehen daher ebenso im Mittelpunkt der hier versammelten Beiträge wie die dabei freigesetzten Wechselwirkungen mit den im Gesamtmediensystem kursierenden, durch verschiedene Kulturprogramme erzeugten, untereinander konkurrierenden Codes verschiedener Vorstellungswelten oder Wirklichkeitskonstruktionen bzw. der Modelle ihrer wissenschaftlichen Beschreibung.

Der Band beschäftigt sich daher in einer ersten Sektion („Grundlagen“) mit grundlegenden transdisziplinären Überlegungen zu den reflexiven Zusammenhängen von Kultur(en) und Theorie(n) aus unterschiedlichen kulturtheoretischen Voraussetzungen heraus, die gemein haben, den Blick für Kultur als Theorie zu schärfen und zu ent-elitisieren (D.

Kellner). Zunehmend wird in letzter Zeit in verschiedenen Wissenschaften und Poptheorien zwischen Medien und Kultur über das Attraktive im Verborgenen/Abgelegten geforscht. Die Rede ist vom „Schutt der Kulturindustrie“ (Prokop 2003: 269), vom „echten Scheiß“ (vgl. Engell 2000: 11), vom „Mülleimer der Geschichte“ (Marcus 1996: 25), von einer Theorie des Abfalls bzw. einer Mülltheorie (vgl. Thompson 1981, 2003). Oder es wird geschrieben, dass die Tatsache zu den auffälligsten Merkmalen unserer Kultur zähle, „dass es so viel Bullshit gibt“ (Frankfurt 2006: 9). Das Abseitige, das Entwertete, das Unechte scheint Konjunktur zu haben, wenn hier auch ganz unterschiedliche Begriffe für ähnliche Phänomene verwendet werden. Als Fundament kulturtheoretischer Analysen bietet sich daher ein weiter, entdramatisierter Kulturbegriff an, der möglichst entnormativiert und analytisch scharf an dieses problematische Forschungsfeld heran tritt. Dabei wird Kultur als Programm in Form einer Interpretationsfolie von Wirklichkeitsmodellen verstanden sowie als statisch (lernunwillig im Moment der Anwendung) und flexibel (lernfähig im Moment der reflexiven Beobachtung) gleichzeitig gefasst (S.J. Schmidt). Die Veränderungen des Kulturprogramms erfolgen durch Modifikationen speziell in den Anwendungen der Aktanten von Jugend- und Popkulturen, in deren kulturellen Praktiken also, vor allem in Form von Umdeutungen vorgegebener Symboliken (E. Kimminich). Die Veränderungen der kulturprogrammatischen Rahmungen finden besonders intensiv und alltäglich in den Bereichen der populären Kunst statt (R. Shusterman), deren Verständnis „en passant“ die theoretische Dichotomie zwischen Kunst und Massenkultur aushebelt und den Weg für ganz neue Aus- und Entdifferenzierungen weist.

Im Zeitalter der Digitalisierung erscheinen sowohl (Kultur-)Theorien als auch (Müll-)Metaphern als auch deren analoge Verschriftlichung in Buchform oftmals anachronistisch und inkompatibel mit neuen Medientechnologien. Wer kann schon einen hier angegebenen Link direkt anklicken? Andere Formen von Medienangeboten und Kritik jenseits purem Pessimismus und Euphorismus müssen entwickelt werden, die quasi eingebaut haben, dass auch sie wieder aus Beschreibungskulturen heraus Kulturbeschreibungen leisten (S. Jünger). Zudem ermöglicht ein weiter, wenig normativer Kulturbegriff, Popkultur nicht nur potenziell als „Befreiungsdiskurs“ (Braun 2004: 278) zu verstehen, bei dem allerdings schnell jede noch so kleine kulturelle Praktik als Subversion gefeiert wird. Ebenso reicht Kultur als Programm über Kultur als einen unveränderbaren, aufoktroyierten Rahmen hinaus, der keine Freiheit ermöglicht und unumstößlich erscheint. Auf dieser Grundlage lässt sich eine Popkulturwissenschaft einfordern, die den stetigen notwendigen mediengesellschaftlichen Wandel und dessen indikatorische Vorauswirkung auf Popkulturen als Seismographen auffasst und gewisse Sensibilitäten der Aktanten schlichtweg zu Kompetenzen erklärt (Chr. Jacke). Wenn diese popkulturellen Bewegungen nicht mehr zwingend an kulturelle Nationen

gebunden sind, sondern immer mehr zu transnationalen, transkulturellen Phänomenen werden, erscheinen auch für die Pop- und Jugendkulturforschung eben neue, flexible Kulturkonzepte vonnöten (A. Hepp). Begibt man sich in diesem Zusammenhang auf eine metatheoretische Ebene der (Kultur-)Beobachtung von (Kultur-)Beobachtungen, begreift man, dass die aus den angloamerikanischen Cultural Studies kommenden Ansätze zur Popkultur transkulturalitätstauglich sind. Im deutschsprachigen Raum werden sie allerdings meist in entpolitisierte Form angewendet, so dass ihr Potenzial vor allem seitens der Kommunikations- und Medienkulturwissenschaft noch nicht optimal genutzt wird (M. Terkessidis).

Nach diesen grundlegenden Ausführungen zur Kulturbeobachtung und Beobachtungskultur wird in der zweiten Sektion in (teilweise) empirischen Fallstudien („Case Studies“) auf konkrete Phänomene eingegangen. Erstaunliche Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede lassen sich etwa in der Wahrnehmung globaler Medienereignisse in der Wahrnehmung Jugendlicher feststellen (Th. Hug). Nicht nur in der Rezeption, sondern insbesondere in der Nutzung und Weiterverarbeitung von Medienangeboten zeigen junge Menschen eine besondere Lernfähigkeit. Am Beispiel einer Internetplattform (Homepage) für junge Mädchen lässt sich das Potenzial zur Selbsterprobung und Findung exemplarisch belegen und für weitere medienpädagogische Vorhaben fruchtbar machen (A. Tillmann/R. Vollbrecht). Ganz entgegen der eingangs erwähnten Skepsis von Botho Strauß, nutzen Jugendliche Medienangebote wie etwa Musik-(video-)clips durchaus aktiv als Oberfläche zur bildlichen Konstruktion von Stars oder als Inszenierungsangebote möglicher Alternativwelten (J. Knappe). Und sogar eines der hinsichtlich seiner Kommerzialität (Erzeugung von Kaufbereitschaft) absolut motivverdächtigen Medienangebote, die Fernseh-Werbe-Spots, werden außerordentlich professionell von den jugendlichen Zuschauern eingeschätzt und behandelt – wobei von den jungen Rezipienten das Schema meist als negativ belastet, der Einzelfall aber als absolut positiv eingeschätzt wird: Werbung ist doof, aber der neue *Nike*-Spot ist geil (Chr. Jacke/G. Zurstiege).

Neben dem kreativen Umgang mit neuen Medienangeboten spielen modischer Stil und die bricolierte Wiederverwertung von Symbolen aus anderen Kontexten und Zeiten in einer bis heute erstaunlich klar definierbaren, in sich abgeschlossenen Jugendsubkultur eine große Rolle: den Gothic Punks, Schwarzen oder Waves (B. Richard). Eine andere Art der modischen Wiederverwertung bzw. Umverwertung nicht nur durch Jugendliche stellt der Kleidungs-Trend der „Camouflage“-Mode dar. Diese ursprüngliche Militärkleidung diffundiert als alltägliche Freizeit- und Party-Mode mittlerweile bis in die großen Bekleidungsketten und steht schon seit geraumer Zeit entkontextualisiert symbolisch weder für Soldatentum noch für rechtsradikale Anspielungen an Wehrsportgruppen, sondern für Hipness und Sportlichkeit (S. Hohmann). Neben der Mode bleibt die Popmusik das prototypische Feld für symbolische Aus-

einandersetzungen und Veränderungen von Kulturprogrammen. Wie schon in den eben genannten Beispielen tritt vor allem im Bereich digitalisierter, elektronischer Popmusik die Entwicklung zutage, dass die (neue) Bearbeitung von Material wesentlich wichtiger als die Herstellung von etwas originär Neuem ist (M. Bunz), auch hier ließe sich wieder wunderbar an Botho Strauß' Vorwurf gegenüber der Recycling-Anlage als Ersatz für das Neue anschließen: Die Recycling-Anlage ist gewissermaßen stellvertretend für eine durchformatierte Mode von großen Billigmodeketten. Die Idee, alte Moden wieder aufzuarbeiten und teilweise umzudeuten wie bei Camouflage, stammt oft eben gerade nicht aus den Planungsstäben dieser Modeketten, den Recycling-Anlagen, sondern geht von kreativen Ideen einzelner Aktanten aus.

Bei der Behandlung von Wiederverwertungen geraten vermeintlich hochkulturelle Angebote oft aus dem Blick. Auf dem Gebiet der bereits erwähnten Cultural Studies etwa fällt auf, dass diese sich fast nie mit vermeintlich hochkulturellen Phänomenen beschäftigen. Da aber auch das Theater eine (be-)ständige Reproduktionsmaschine bildet und eher traditionell normbestätigend Kulturprogramme qua seiner Aktanten anwendet und modifiziert, wird hier für eine Pop-Version des mediatisierten Theaters plädoyiert (J. van der Horst). Und wo das Theater in seiner herkömmlichen Form schon auf die Deponie gebracht werden soll, scheint im Anschluss auch gleich ein ganzer Diskursstrang der endgültigen Entsorgung übergeben werden zu sollen, der zunächst thematisch nicht uninteressant für popkulturelle Theorien erscheint: der Gedächtnisdiskurs. Während dessen kulturwissenschaftliche Variante in großen Teilen wenig ergiebig für ein brachliegendes Feld der Erinnerungsanlässe und ihrer Verarbeitungen in Form der Referenzmaschine Popkultur erscheint, existiert ein kommunikationswissenschaftlicher Pfad überraschenderweise noch nicht einmal. Deshalb gilt es, einen eigenen Ansatz zu entwickeln, der auch Phänomene von Pop und Gedächtnis ko-orientierend erklären hilft (M. Zierold). Die Geschichten der Popkultur leben nicht nur von Erinnerungsanlässen, sie kommerzialisieren und vertrenden jeglichen Anflug von Wi(e)derverwertungen in Form von Retroisierungen (K. Keller). Die plausibelste aller Kulturtechniken des Ver- und Umwandelns bildet schließlich immer noch das Sampling, auf dessen Terrain fast alle popkulturellen „Theorie-Brandherde“ (Kopie und Original, Herstellung und Darstellung, Kritik und Affirmation etc.) beobachtet werden können. Die verschiedenen Arten von Zitieren und Sampling können sogar eine eigene Samplingforschung provozieren (J. Bonz).

Wir lassen unsere Autoren disziplinlos aus diversen Disziplinen (Medienkulturwissenschaft, Romanistik, Philosophie, Kommunikationswissenschaft, Psychologie, Medienpädagogik, Rhetorik, Kunstpädagogik, Kunsttheorie, Design, Ethnologie) im vorgemischten (Sander/Werner 2005) Schutt und Müll der Kulturen – mal grundlagentheoretisch, mal exemplarisch – wühlen, um zu zeigen, dass Beobachtungen von Kul-

tur aus Kultur heraus zunächst möglichst entdramatisiert und weit gestreut geschehen sollten. Vorgemischt bedeutet, dass jeglicher Schutt und selbst Müll voraussetzungsvoll ist und in seinem Gebrauch dessen Bedingungen mitdefiniert: Man kann eben nur sampeln, was der Sampler sampelt. Dass ein solcher Zugang keineswegs eine Kritikkompetenz behindert, dürften die vorliegenden, teilweise deutlichen Kritiken an Theorien und Phänomenen belegen. Und auch wenn ein Sample die Welt nicht verändern wird, so beginnt in der minimalen Verschiebung der Referenz der Wandel: „In diesem Sinn kann, trotz der zahllosen falschen und unbeantworteten Fragen und trotz aller offengelassenen Konsequenzen, nur gefordert werden: Noch mehr Sampling, noch mehr Recycling!“ (Braun 2004: 283)

Wir danken Christiane Jasper für die Organisation der Arbeitstagung „Kulturschutt, Pragmatismus und Recycling“, die im Dezember 2003 an der *Universität Münster* vom Studiengang *Angewandte Kulturwissenschaften/Kultur, Kommunikation & Management* veranstaltet wurde und deren Vorträge Grundlage einiger der Beiträge bilden. Ferner gilt unser Dank Bärbel Andreae, Kathrin Karkmann, Torben Pinnow, Anneke Pläß, Friederike Schüttert, Martina Schwarz und Tobias Trost für ihre Unterstützung in Sachen Layout und Endkorrektur.

LITERATUR

- Braun, Richard (2004): Re-Cycling, Re-Formating, Re-Morphing, Re-Sampling... In: Bidner, Stefan; Feuerstein, Thomas (Hg.): *Sample Minds. Materialien zur Samplingkultur*. Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 276-283.
- Engell, Lorenz (2000): Über den Abfall. In: Bergemann, Ulrike; Winkler, Hartmut (Hg.): *TV-Trash. The TV-Show I Love to Hate*. Marburg: Schüren, 11-22.
- Frankfurt, Harry G. (2006): *Bullshit*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Marcus, Greil (1996): *Der Mülleimer der Geschichte. Über die Gegenwart der Vergangenheit – Eine Zeitreise mit Bob Dylan, Wim Wenders, Susan Sontag, John Wayne, Adolf Hitler, Elvis Presley, Bill Clinton, Miou-Miou, Umberto Eco u.a.* Frankfurt/Main: Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins.
- Prokop, Dieter (2003): *Mit Adorno gegen Adorno. Negative Dialektik der Kulturindustrie*. Hamburg: VSA.
- Sander, Klaus; Werner, Jan St. (2005): *Vorgemischte Welt*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Schamoni, Rocko (2004): *Dorfpunks*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Strauß, Botho (1999): *Die Fehler des Kopisten*. München: dtv.
- Thompson, Michael (1981): *Die Theorie des Abfalls. Über die Schaffung und Vernichtung von Werten*. Stuttgart: Klett-Cotta.

- Thompson, Michael (2003): Mülltheorie. Über die Schaffung und Vernichtung von Werten. Essen: Klartext.
- Walter, Klaus (2006): Return to Bismark. Warum die Goldenen Zitronen auf ihrer neuen Platte ‚Lenin‘ besingen. In: Frankfurter Rundschau. Nr. 132 vom 09.06.2006, 16.

TEIL 1: GRUNDLAGEN

EINE KULTUR DER KULTUREN

SIEGFRIED J. SCHMIDT

1. DREI ZENTRALE PROBLEME DER KULTURWISSENSCHAFT(EN)

In den Diskussionen der Kulturwissenschaft(en) haben sich in den letzten Jahren vor allem drei Probleme als besonders dringend herauskristallisiert:

- die Entwicklung eines hinreichend komplexen Konzepts von „Kultur“;
- eine plausible Dimensionierung des „kulturellen Raums“;
- die Vermeidung impliziter wie expliziter (normativer) Normativität bei den Diskussionen über Kultur bzw. über kulturelle Phänomene.

Die Schwierigkeit bei der Beantwortung dieser Fragen liegt einmal darin, dass die Begrifflichkeit sehr explikationsbedürftig ist, sie ist zum zweiten dadurch bedingt, dass diese Fragen eng miteinander zusammenhängen.

In den nachfolgenden Überlegungen werde ich versuchen, die Fragen nacheinander zu behandeln und ihren inneren Zusammenhang aufzuzeigen. Dabei beginne ich mit dem problematischen Kulturbegriff, der den folgenden Überlegungen zu Grunde liegt, und zwar eingedenk des autologischen Problems, dass jede Klärung eines Kulturbegriffs eine Kultur der Begriffsklärung voraussetzt.

In verschiedenen Publikationen der letzten Jahre habe ich ein Konzept von Kultur als Programm der gesellschaftlich relevanten Bezugnahme auf das Wirklichkeitsmodell einer Gesellschaft vorgeschlagen.¹ Diesen Vorschlag will ich an dieser Stelle kurz zusammenfassen, um die theoretische Folie für die Überlegungen zum Thema Kultur der Kulturen zur Verfügung zu stellen.

1 Vgl. zuletzt Schmidt 2003.

2. WIRKLICHKEITSMODELLE

Das System der Sinnorientierungsoptionen einer Gesellschaft kann als deren Wirklichkeitsmodell konzipiert werden. Es wird hier bestimmt als das aus Handeln hervorgegangene und durch Handlungserfahrungen systematisierte und bestätigte kollektive Wissen der Mitglieder einer Gesellschaft über „ihre Welt“. Kollektives Wissen wird nicht als eine Entität, sondern wiederum als Prozess-Resultat von Reflexivität konzipiert und bezeichnet den kognitiven „Inhalt“ der Erwartungs-Erwartungen, die Aktanten sich gegenseitig im Sinne einer operativen Fiktion als kollektives Wissen unterstellen.

Ein Wirklichkeitsmodell etabliert sich durch sozial-reflexive Bezugnahmen von Aktanten in Handlungen und Kommunikationen und verfestigt sich als symbolisch-semantische Ordnung durch Sprache, die Benennungskonstanz und Benennungsschematisierung von Kategorien und deren semantischen Ausdifferenzierungen für alle Gesellschaftsmitglieder ermöglicht, indem sie konkrete Bezugnahmen in Gestalt semiotischer Materialitäten (Zeichen) kollektiv stabilisiert.

Reflexiv entstandenes und selektiv wirkendes kollektives Wissen wird von den Aktanten im Zuge ihrer Bewusstseinstätigkeit laufend neu gebildet und steht nicht etwa als thesaurierter Informationsbestand auf Abruf zur Verfügung. Darum ist die operative Fiktion kollektiven Wissens für den einzelnen Aktanten durchaus riskant (er kann sich täuschen über das Wissen anderer), gesellschaftlich aber höchst effizient. Man kann zwar nicht wissen, was die Anderen denken, aber man glaubt zu wissen, dass sie ähnlich denken wie man selbst.

Wirklichkeitsmodelle systematisieren für alle Aktanten den Umgang mit allen für lebenspraktisch wichtig gehaltenen Handlungs- bzw. Bezugnahmebereichen in gesellschaftlichen Interaktionen, und das heißt vor allem

- mit Umwelt(en) und allen darin wichtigen Ressourcen;
- mit Aktanten in der jeweiligen Umwelt, die als Interaktionspartner eine Rolle spielen;
- mit Vergesellschaftungsformen (Institutionen, Organisationen), also mit allen sozial geregelten Handlungsmöglichkeiten bzw. Handlungsbeschränkungen, die Aktanten akzeptieren bzw. erdulden;
- mit Gefühlen, deren Stellenwert, Ausdrucksmöglichkeiten, Ansprüchen und Einschränkungen;
- mit moralischen Orientierungen (Werten), die vorausgesetzt/erwartet, zugelassen oder verboten sind.

Diese fünf für zentral gehaltenen Handlungs- bzw. Bezugsbereiche sind eng miteinander verschränkt: Jede Umweltauaseinandersetzung ist mehr oder weniger bewusst mit Gefühlen und moralischen Orientierungen

verbunden, ebenso wie jeder Umgang mit Aktanten oder das Handeln in Institutionen. Es gibt eine Moral des Gefühls wie ein Gefühl der Moral, eine Vergesellschaftung des Gefühls wie ein Gefühl der Vergesellschaftung usw.

Eine Begründung dafür, warum gerade diese fünf Bereiche so bedeutsam sind, lässt sich wie folgt anlegen. Systeme müssen aus Gründen der Konstitution wie der Erhaltung ihrer Identität die Differenzen System/Umwelt sowie System/System (Aktant) systemspezifisch bestimmen können; ferner müssen sie die Selbstbeschränkung von Handlungsmöglichkeiten in Interaktionsformen (Vergesellschaftungsformen) selbst definieren können. In der Aktant-Aktant-Beziehung muss die Bewertung der eigenen Handlungen wie der Handlungen der Anderen fortlaufend geregelt werden (Moral); und die Körpergebundenheit menschlicher Systeme macht Gefühle zu unvermeidlichen Dauerattraktoren aller Arten von Handlungen (Emotion).

Soll ein Wirklichkeitsmodell nicht als neutrale und intern ungeordnete Größe konzipiert werden, was wenig Sinn machen würde, dann muss man annehmen, dass seine benennbaren Konstituenten, also die Kategorien und semantische Differenzierungen, hinsichtlich ihrer jeweiligen gesellschaftlichen Bedeutsamkeit gewichtet sind (etwa mit Hilfe der Differenz zentral/peripher oder verzichtbar/unverzichtbar), dass sie mit unterschiedlich vielen anderen Kategorien und semantischen Differenzierungen in Beziehung gebracht werden können, und dass sie unterschiedlichen Geltungs- und Veränderungsbedingungen unterliegen. Die Gewichtung wie die Besetzung von Kategorien und Differenzierungen erfolgt nicht jeweils neu in den Setzungen von Aktanten, die sie in Anspruch nehmen. Vielmehr dürften sie schon als Selbstverständlichkeiten vorentschieden sein, wenn Aktanten das Wirklichkeitsmodell ihrer Gesellschaft partiell „erwerben“.

3. KULTURPROGRAMME

Wirklichkeitsmodelle als Einheit der Differenz von Kategorien und semantischen Differenzierungen enthalten diejenigen Unterscheidungsmöglichkeiten, mit denen eine Gesellschaft in den fünf oben genannten zentralen Dimensionen operieren kann. Wirklichkeitsmodelle als Modelle für mögliche Wirklichkeiten werden hier beschrieben als strukturorientierte, also statische semantische Netzwerke. Sie werden erst dann handlungswirksam, wenn ein Programm zur Verfügung steht, das die möglichen Formen von Bezugnahmen auf Kategorien und semantische Differenzierungen in einer gesellschaftlich verbindlichen Weise in konkrete Unterscheidungssetzungen zu überführen erlaubt, also situationspezifische Selektionen aus möglichen Beziehungen zwischen Setzungen und Voraussetzungen ermöglicht. Diese Konkretisierungen vereinen

wiederum kognitive, affektive und moralische Komponenten. Als Selektionen sind Unterscheidungssetzungen kontingent; und diese Kontingenz ist unvermeidlich, weil jede Setzung Entscheidungen für eine bestimmte Option vor dem sinnkonstituierenden Hintergrund der gegenwärtig ausgeschlossenen Möglichkeiten zugleich erfordert und erlaubt.

Das Programm der gesellschaftlich praktizierten bzw. erwarteten Bezugnahmen auf Wirklichkeitsmodelle, also auf Kategorien und semantische Differenzierungen, ihrer affektiven Besetzung und moralischen Gewichtung bzw. das Programm der zulässigen Orientierungen im und am Wirklichkeitsmodell einer Gesellschaft nenne ich Kultur. Dabei gilt als Prinzip, dass das Bewusstsein der Aktanten Bezug nimmt auf Kultur als dynamische Ordnung für Bezugnahmen auf Wirklichkeitsmodelle und sich damit selbst vollzieht.

Diese Argumentation verdeutlicht, dass Wirklichkeitsmodelle und Kulturprogramme nur in strikter Komplementarität gedacht werden können. Da im Prinzip alle Kategorien mit allen Kategorien verbindbar wären (eine ontologische Ausschlussregel ist nicht erkennbar), sind Selektions- und Kombinationsregeln sowie Kompatibilitätskriterien in Gestalt eines Kulturprogramms erforderlich, die eine dauerhafte Reduktion der Mannigfaltigkeiten von Beziehungen bewirken und damit jeweilige Wirklichkeiten als kontingente Selektionen unendlicher Mannigfaltigkeit entstehen lassen. Erst als Einheit der Differenz von kontingenter Selektion und unendlicher Mannigfaltigkeit von Beobachtbarem und Nicht-Beobachtbarem gewinnt eine jeweilige Wirklichkeit prozesshaft Identität.

Als Programm muss Kultur in jedem Akt der Anwendung als lernunwillig konzipiert werden, weil es sonst für Aktanten keine verbindliche Orientierung leisten könnte. Langfristig gesehen aber erweist sich Kultur als durchaus lernfähig, was sich dadurch erklären lässt, dass das Programm über die Beobachtung und Bewertung seiner Anwendungsergebnisse beobachtet und (bewusst oder unbewusst) reflexiv nachjustiert bzw. verändert werden kann. Metaphorisch könnte man auch sagen, Kultur sei die Energie, die die „Maschine“ zur Wirklichkeitsproduktion „zum Laufen bringt“, indem Stabilisierung (Tradierung) und Destabilisierung (Entwicklung) von Problemlösungsmöglichkeiten zugleich voneinander unterschieden und miteinander kombiniert werden. Das Arbeiten dieser „Maschine“ durch/in kognitive/n Systeme/n verläuft in aller Regel unreflektiert als endloser Prozess ordnungsbildender Bezugnahmen, also des Verknüpfens und Bewertens semantischer Kategorien und Differenzierungen im Rahmen von Unterscheidungs-Operationen, die im Aktanten in seinen Handlungs- und Diskurszusammenhängen bzw. in seinen Geschichten und Diskursen das entstehen lassen, was als Sinn erlebt wird.

Sinn kann im Rahmen dieser Argumentation als die dauerhafte Erfahrung des Bezugs auf funktionierende Kulturprogramme bzw. als sozial erfolgreiches Differenzierungs- und Unterscheidungsmanagement von

Aktanten beschrieben werden, als gezieltes Handeln im semantischen Raum, der in jeder Setzung vorausgesetzt werden muss, sollen Sinnerfahrung und Sinnzuschreibung für den einzelnen Aktanten überhaupt möglich und sozial übertragbar bzw. kompatibel sein. Insofern ist Sinn nach N. Luhmann eine differenzlose Kategorie bzw. in der hier vollzogenen Argumentation eine sich selbst voraussetzende Kategorie, die in jeder Setzung immer schon implizit mitgeführt wird, auch wenn man sich nicht reflexiv darauf bezieht. Wir können uns nicht vorstellen, etwas zu tun, was nicht mit Hilfe der Kategorie „Sinn“ beobachtet wird.

Auf der anderen Seite muss Sinn aber auch durch die Ordnung von Bezugnahmen „gemacht“ werden. Das heißt, Sinn wird hier nicht als die Alles fundierende Grundkategorie konzipiert, sondern als jeweils vorausgesetzte und mitlaufende Deutung des Prozesses von Setzung und Voraussetzung.

Die bisherigen Überlegungen zu Kultur als Programm sollten verdeutlichen, dass „Kultur“ in dem hier vorgeschlagenen Theorieentwurf keine „gegenständliche Existenz“ als beobachtbare Entität zugesprochen, dass sie also nicht substantialisiert wird. Kultur als Programm vollzieht sich in konkreten Aktantenhandlungen in Form von Optionseröffnungen und Optionsschematisierungen für Bezugnahmen auf das Wirklichkeitsmodell für alle Aktanten in einer Gesellschaft, die genau diese Leistungen in Anspruch nehmen und erwarten, dass alle anderen grosso modo ebenso verfahren. Solche Eröffnungen und Schematisierungen können geändert werden; aber das neue Design wirkt dann – der Logik des Kulturprogramms entsprechend – wieder als Vorschrift. Als Programm für Ordnungsbildungen und Bezugnahmen, das sich in Ordnungsbildungen und Bezugnahmen stabilisiert und durch Reflexivierung als operative Fiktion wirkt, die kognitive Autonomie und soziale Orientierung miteinander verbindet, dienen Kulturprogramme als Erzeugungsmechanismen für alle Phänomene im weitesten Sinn, die von Aktanten in einer Gesellschaft als kulturelle Phänomene eingeschätzt werden. Pointiert gesagt, ohne die Inanspruchnahme des Kulturprogramms in situationsspezifischen Aktantenhandlungen könnten wir nicht wissen, was kulturelle Phänomene „sind“, wie wir sie erkennen und bewerten (sollen).

Bei dieser Argumentation dürfen zwei Aspekte nicht übersehen werden. Zum einen können Kulturprogramme sich im Lauf ihrer Evolution stark ausdifferenzieren², so dass die Rede vom Kulturprogramm immer auch so gelesen werden kann, dass das Kulturprogramm einer Gesellschaft die Einheit der Differenz seiner Sub- oder Teilprogramme bildet (so vor allem in funktional differenzierten Gesellschaften). Zum anderen muss berücksichtigt werden, dass einzelne Aktanten bestenfalls kleine

2 Andererseits sind auch Prozesse der Entdifferenzierung möglich, wenn sich Teilprogramme als dysfunktional erweisen.

Ausschnitte aus dem Kulturprogramm einer Gesellschaft anwenden bzw. als Beobachter beobachten und beschreiben können – „die Kultur“ ist mithin eine Diskursfiktion. Anders gesagt: Es „gibt“ keine Kultur als berechenbare Summe von Phänomenen, aber wir brauchen sie als Programm, um kulturelle Phänomene generieren, beobachten und bewerten zu können. Jede Kulturtheorie ist daher notwendig eine Form kultureller Praxis (sprich Programmanwendung), und Kulturbeschreibungen verweisen immer auf Beschreibungskulturen. Jede Beobachtung von „Kultur“ ist zugleich eine Form ihrer Gestaltung durch die Anwendung des Kulturprogramms.

Wie für Bewusstsein und Kommunikation gilt auch für „Kultur“, dass Kulturprogramme die unhintergehbare Bedingung für die Beschäftigung mit Kulturprogrammen sind, weshalb es illusorisch wäre, so etwas wie eine richtige oder eine objektive Kulturtheorie schreiben zu wollen, in der alle kulturellen Phänomene in einer Gesellschaft sozusagen von außen bestimmt werden könnten.

Im Rahmen dieser Argumentation wird es möglich, die bisher alltags-sprachliche Verwendung des Begriffs „Gesellschaft“ zu präzisieren. Gesellschaft wird hier bestimmt als Einheit der Differenz von Wirklichkeitsmodell und Kulturprogramm. Diese Bestimmung ermöglicht es zugleich, die Rede von der Unhintergebarkeit, Unerreichbarkeit bzw. Unbeschreibbarkeit von „Gesellschaft“ wie von „Kultur“ dahingehend zu explizieren, dass auch das „Gesellschaft“ Genannte als Diskursfiktion anzusehen ist. Das heißt, auch „der Gesellschaft“ wird keine gegenständliche Existenz als beobachtbare Entität zugesprochen. Sie vollzieht sich vielmehr unentwegt in Form des tatsächlichen In-Anspruch-Nehmens von Wirklichkeitsmodellen und Kulturprogrammen in aktantenspezifischen und kontextgebundenen Setzungen und Voraussetzungen.

In der Logik der hier vorgestellten Argumentation ist es undenkbar, „Gesellschaft“ ohne „Kultur“ und „Kultur“ ohne „Gesellschaft“ zu konzipieren. Beide werden erst wirksam und beobachtbar in den Anwendungen bzw. den In-Anspruch-Nahmen des Kulturprogramms durch kognitiv und kommunikativ aktive Aktanten. Ohne Aktanten würden Kulturprogramme im wörtlichen Sinn des Wortes keinen Sinn machen. Insofern arbeitet jeder Aktant an seiner „Kultur“ mit, obwohl er im Vollzug der Anwendung von Kulturprogrammen zugleich an deren Anwendungsspielräume gebunden ist. Damit ist das Spezifikum von „Kultur“ beschrieben, nämlich dass sie in konkreten Anwendungen des Kulturprogramms zugleich als Setzung und Voraussetzung, Programm und Anwendung, Vorschrift und Veränderung beobachtet werden kann.

„Kultur“ als Kulturprogramm kann doppelt perspektiviert werden:

- als Gesamtheit aller zu einem bestimmten Zeitpunkt realisierten Programmanwendungen, über die als bekannt verfügt werden kann (Tradition);
- als offener Horizont von realisierbaren alternativen Programmprojekten und Programmanwendungen (Potentialität).

Die relative Differenz zwischen diesen beiden Beobachtungsmöglichkeiten bestimmt gewissermaßen das dynamische Potenzial eines Kulturprogramms.

Die Perspektivisierung als Tradition hat N. Luhmann dahingehend interpretiert, „Kultur“ sei das Gedächtnis einer Gesellschaft. Diese Annahme kann so konkretisiert werden, dass in den Traditionen einer Gesellschaft erfolgreiche Problemlösungen im Rahmen des Kulturprogramms „aufbewahrt“ werden, die einen wichtigen Beitrag zur Identität einer Gesellschaft leisten. Aus dem sicheren Bewusstsein, „das haben wir immer so gemacht“, resultiert Handlungssicherheit durch Invisibilisierung von Kontingenzen.

Die Perspektivisierung als Potentialität kann unter der generellen Überschrift „Kreativität“ bzw. „Lebendigkeit“ neuer Programmnutzungen erfolgen, die Kulturprogramme vor Routinisierung und Erstarrung bewahren und es Gesellschaften ermöglichen, auf wahrgenommene Wandlungsprozesse systemspezifisch zu reagieren.

4. ZUR DIMENSIONIERUNG DES „KULTURELLEN RAUMS“³

Im Folgenden soll der Versuch unternommen werden, Konsequenzen aus den kulturtheoretischen Überlegungen für eine Dimensionierung des kulturellen Raums zu ziehen:

Kulturprogramme lassen sich inhaltlich bestimmen und nicht-normativ (deskriptiv) miteinander vergleichen:

- Nach Art und Anzahl basaler Kategorien und semantischer Differenzierungen (Dimensionierung bzw. Reichhaltigkeit);
- nach Art und Anzahl möglicher Relationierungen (Komplexität bzw. Vielschichtigkeit);
- nach dem Grad der Kompatibilität der Relationsnetze (Anschlussfähigkeit);
- nach der Hierarchisierung und Gewichtung von Relationierungen (Relevanzverteilung, Zentrum- und Peripheriebildungskapazität);

3 Die Metapher „Kultureller Raum“ steht hier als Abkürzung für alle Aktivitäten und deren Resultate, die auf der Grundlage des Kulturprogramms bzw. der Kulturprogramme einer Gesellschaft vollzogen werden.

- nach der Eindeutigkeit der semantischen Differenzierungen (Distinktivität);
- nach dem Grad der Aus- und Entdifferenzierungspotentiale (Integrativität).

Die Ausdifferenzierung des kulturellen Raums vollzieht sich in Form der Ausdifferenzierung von Teil- oder Subprogrammen unterschiedlicher Reichweite und Relevanz aus dem allgemeinen Kulturprogramm einer Gesellschaft, das alle basalen Sinnorientierungen liefert. Durch diese Ausdifferenzierung wird eine Differenz etabliert, die die Beobachtungsverhältnisse innerhalb einer Gesellschaft beobachtbar verändert. Die bisher dominanten bzw. verwendeten Teilprogramme und die neu ausdifferenzierten Teilprogramme bzw. deren Anwender beobachten sich selbst und beobachten sich gegenseitig, um die beobachtete Differenz kognitiv, emotional und moralisch zur eigenen Identitätsbildung nutzen zu können. Damit ereignet sich zwangsläufig eine Autokonstitution und Selbstorganisation des kulturellen Raums sowie die Ausdifferenzierung einer Beobachtungskultur, die diesen Raum als „kulturell“ beobachtet, beschreibt und bewertet, indem sie den jeweiligen Programm-Anwendungen Sinn zuschreibt.

Die Ausdifferenzierungsprozesse und -produkte können/müssen in Beziehung gesetzt werden zu den jeweiligen Trägern dieser Prozesse, seien das soziale Gruppen/Schichten/Klassen, unterschiedliche Generationen, Geschlechter oder, wie etwa in multikulturellen Gesellschaften, ethnische Gruppen. Als zweites muss das Problem gelöst werden, wie die Kompatibilität zwischen rivalisierenden Kulturprogrammen von ihren Anwendern wie von ihren Beobachtern eingeschätzt und im Rahmen der jeweiligen Orientierungsdirektrizen der Kulturprogramme verarbeitet und bewertet wird. Bei dieser Einschätzung spielt die Frage eine wichtige Rolle, welches Problem mit der Ausdifferenzierung eines kulturellen Teilprogramms für wen gelöst bzw. welches Ziel erreicht werden soll (Funktionszuschreibung), und wie Problemstellung und Problemlösung von den Anwendern der verschiedenen Kulturprogramme interpretiert, empfunden und bewertet werden.

Dabei spielt der Bezug auf einschlägige Kategorien des Wirklichkeitsmodells, das vom jeweiligen Kulturprogramm dynamisiert wird, eine entscheidende Rolle. Wenn Teilkulturprogramme sich bezüglich ihrer Teil-Wirklichkeitsmodelle signifikant voneinander unterscheiden, sind gegenseitige Sinnzuschreibungen problematisch wenn nicht gar unmöglich, es sei denn, die Anwender sind zu Beobachtungen zweiter Ordnung in der Lage.

Die Aus- und Entdifferenzierungskapazität eines Kulturprogramms kann als Indikator für dessen Dynamik gesehen werden. Dabei geht es in einem nicht-normativen Sinne um Fragen der Kohärenz und Kompatibilität und nicht um die Wertigkeit der Programme. Konflikte zwischen

den Teilprogrammen werden so lange toleriert, so lange sie nicht gegen geltendes Recht verstoßen. Mit diesem Beschreibungsszenario wird eine nicht-normative Beschreibung von Kulturprogrammen möglich, auch wenn die Anwender der verschiedenen Teilprogramme ihre Anwendungsmodalitäten im Diskurs normativ vertreten.

Das Verhältnis der verschiedenen Teil-Kulturprogramme zueinander muss als komplementär bestimmt werden. Das heißt, erst und nur die wahrgenommene und Kulturprogramm-spezifische Bearbeitung der Differenz zwischen den Programmen sichert deren Identität. Damit wird aber zugleich die geheime Zugehörigkeit aller Programme zueinander konstituiert, bestätigen sich die Programme gegenseitig als erfolgreiche „Bearbeitungsagenturen“ von Differenzen im globalen Rahmen des Wirkungszusammenhangs von Wirklichkeitsmodell und Kulturprogramm einer Gesellschaft.

Das bedeutet: In der hier vorgeschlagenen Beschreibung tritt an die Stelle von Hegemonial- oder Hierarchiemodellen ein Modell des symbolischen Kampfes zwischen den verschiedenen Kulturprogrammen einer Gesellschaft um:

- Die Transformation von Dingen in Zeichen und umgekehrt (Semiotransfer);
- Stil(e) als Form der Differenzanmaßung und Differenz Verkörperung (Repräsentationsmanagement).

Von „Kampf“ ist hier ganz bewusst die Rede, um darauf aufmerksam zu machen, dass solche Auseinandersetzungen in aller Regel hoch emotional und moralisch geführt werden, nicht zuletzt deshalb, weil es für die Kontrahenten um ihre individuelle wie soziale Identität geht.

Aufgrund der bisher angestellten Überlegungen empfiehlt es sich, die Rede von Mainkultur und Subkultur, von High und Low oder von U und E, die immer implizite normative Implikationen mitführen, zu entnormativisieren und zu plausibilisieren durch eine genaue Analyse von Aus- und Entdifferenzierungen von Kulturprogrammen sowie der Pragmatik der Nutzung solcher Differenzierungen durch Trägergruppen unter konkreten soziokulturellen und ökonomischen Bedingungen.⁴ Dabei stellt sich dann zum Beispiel heraus, dass eine Beschreibung über Dis-

4 So schlagen etwa Jacke/Zurstiege in ihrem Beitrag zu diesem Band vor, den Begriff Popkultur als Massenkultur zu definieren: „Der Begriff Popkultur bezeichnet jenen kommerzialisierten gesellschaftlichen Komplex, der Themen industriell produziert und in Form von Medienangeboten vermittelt, die durch zahlenmäßig überwiegende Bevölkerungsgruppen – egal, welcher Schicht und Klasse – mit Vergnügen genutzt und weiterverarbeitet werden.“ (S. 224) Vgl. ausführlich zu Mainkultur und Subkultur Jacke 2004.

junktionen keineswegs trennscharf ist; denn gerade Jugendkulturen wie etwa HipHop lassen längst Binnendifferenzierungen in jeder Seite solcher Disjunktionen erkennen, die für Identitätsbricolagen genutzt werden (können).

5. MEDIEN-KULTUREN

Kulturprogramme sind angewiesen auf ständige Anwendung und Kommunikation ihrer Orientierungsdirektiven. Die Kommunikation vollzieht sich heute primär in Form medienvermittelter Kommunikation. Mediensysteme als systemische Wirkungszusammenhänge von Kommunikationsinstrumenten, technischen Dispositiven, sozialsystemischen Institutionalisierungen und resultierenden Medienangeboten fungieren als Konstruktionsmaschinen für Medien-Tatsachen (= systemspezifische Wirklichkeiten), die ihre Konstruktionsleistungen zu invisibilisieren versuchen – sie gehen sozusagen hinter ihren Medienangeboten dergestalt in Deckung, dass diese als Repräsentationen von Wirklichkeit ausgegeben werden können und dieser Fake von Vielen geglaubt wird.⁵

Die Anwendung von Kulturprogrammen verkörpert sich in Medienkultur-Gesellschaften dominant in Medien-Angeboten, die um Aufmerksamkeit im Medienmarkt konkurrieren. Der symbolische Kampf der Programme vollzieht sich als Kampf um Quoten, um ökonomisches und kulturelles Kapital im Sinne von P. Bourdieu.

Medien haben sich im Laufe der Evolution des modernen Mediensystems zunehmend zu Beobachtungsinstitutionen entwickelt, die Beobachter beim Beobachten beobachten, und zwar einmal beobachtende Akteure, zum anderen beobachtende Mediensysteme. Diese Beobachtungsverhältnisse 2. Ordnung haben die Kontingenzzproblematik prinzipiell für jeden Medienbeobachter virulent werden lassen. Jeder kann heute sehen/erfahren, dass andere Menschen und andere Gesellschaften andere Probleme haben als wir und diese Probleme auf ganz andere Art lösen, als dies „bei uns“ geschieht. Damit wird die Einsicht unvermeidlich, dass auch das eigene Kulturprogramm kontingent und stets darum bemüht ist, diese Kontingenzz durch scheinbare Evidenz oder Selbstverständlichkeit zu invisibilisieren. Diese Selbstverständlichkeit wird in der Sozialisation jedes Gesellschaftsmitglieds eingeübt und in der täglichen interaktiven und kommunikativen Praxis faktisch bestätigt, ohne dass diese Prozesse bewusstseinspflichtig wären.

Unter dieser Perspektive kann man weitere Differenzierungen zwischen Kulturprogrammen vornehmen:

5 Vgl. dazu u.a. Schmidt 2000.

- So genannte Mainstreams sind in aller Regel kontingenzblind bzw. kontingenzindifferent und beschäftigen sich deshalb kaum mit (kontingenten) Alternativen oder Konkurrenten, was von den Vertretern konkurrierender Kulturprogrammanwendungen oft als Dummheit oder Arroganz empfunden und angeprangert wird.
- So genannte Subkulturen als Differenzsetzende Alternativen zum so genannten Mainstream sind in der Regel kontingenzbewusst, weil sie nur aus bewusster Differenz zum scheinbar selbstverständlichen Mainstream ihre Identität und ihre stilistische und thematische Kreativität entwickeln können. Aus dieser bewusst erlebten Differenz speist sich auch die revolutionäre bzw. heroische Attitüde der Vertreter von Alternativprogrammen, die ihren Mut zu Alternativen als eigene Form von kulturellem Kapital bewerten, das zur Identitätsbildung taugt.

Diese Differenzierung kann auch entlang der Frage durchbuchstabiert werden, welcher Differenzmechanismus faktisch eingesetzt wird: A gegen X, A außerhalb von X, A als Alternative zu X, A indifferent zu Alternativen usw.

In diesem Kampf um die Durchsetzung von Differenzmanagement zeigen sich rivalisierende Kulturprogramm-Anwender gegenseitig des Kaisers neue Kleider. Das bedeutet aber zugleich: Als Alternative zu allen bereits angewandten Teilkulturprogrammen ausgeflaggte Teilprogramme können gar nicht (mehr?) revolutionieren, sondern bestenfalls revoltieren; aber eben damit können sie andere Kulturprogramme zu schmerzlichen Selbstbeobachtungen zwingen und durch Kontingenzerfahrung zumindest deren trügerische Selbstverständlichkeit ins Wanken bringen. Durch solche Beobachtungsmanöver wird „die Kultur“ einer Gesellschaft insgesamt labilisiert, was wiederum Aus- und Entdifferenzierungen erleichtert, durch Beschleunigung aber auch immer irrelevant macht.

6. SCHUTT, RECYCLING, MÜLL

Im letzten Teil dieser Überlegungen soll wenigstens kurz angedeutet werden, welche Konsequenzen aus den bisher angestellten Überlegungen sich für einige zentrale Konzepte von Kulturschutt, Recycling und Müll ergeben.

„Kulturschutt“ ist ein Begriff aus der Archäologie, der Ausgrabungsschutt und damit eine rudimentäre Form des kulturellen Erbes als Bestandteil der Tradition einer Gesellschaft bezeichnet. Kulturelles Erbe ist unter postmodernen Bedingungen⁶ generell zur Disposition gestellt wor-

6 Zum hier verwendeten Postmoderne-Begriff vgl. Schmidt/Spieß 1996, Kap. 5

den, sozusagen als Schutthalde depotenziert worden, aus der man sich bedient, um in neuen Produktionsprozessen um- und recodierend bekannte kulturelle Phänomene zu verarbeiten. Dies gelingt nur im Modus des Spiels; aber dieses Spiel setzt voraus, dass die Bezüge zum kulturellen Erbe bekannt sind, um die Neu-Produktion als kreative Variante und nicht als zeitgenössische Erfindung erkennen zu können. Dabei müssen diese Bezüge eine spezifische Differenz zur kulturellen Vorlage aufweisen, um als kreative Wieder-Holung und nicht als bloß iterierende Kopie gedeutet werden zu können.

In der Diskussion über Produktionspraktiken der so genannten Postmoderne ist der kreative Umgang mit kulturellen „Beständen“ der Vergangenheit unter dem Stichwort „Recycling“ thematisiert worden, wobei diese Strategie sowohl unter dem Gesichtspunkt der Enthistorisierung/Entkontextualisierung als auch unter dem Gesichtspunkt des entweder wertindifferenten oder des subversiven Umgangs mit diesen Beständen beschrieben worden ist.⁷

Im Duktus der hier angestellten Überlegungen lässt sich „Recycling“ bestimmen als bewusstes Spiel mit Brüchen und Differenzen, als Einbau von Phänomenen historischer Anwendungen von Kulturprogrammen jeder Art in neue Programme durch Beobachtungs- und Beschreibungswechsel. Dieser Einbau muss den Beschreibungstest aushalten und von einem Beschreibungskulturprogramm erfasst werden können; das heißt, er muss in der Medienkultargesellschaft „funktionieren“. Erst dieser pragmatische Test legitimiert die Zuordnung einer bestimmten Semantik.

Recycling betrifft nicht nur Strategien und Prozesse im Bereich der Produktion kultureller Phänomene, sondern auch im Bereich der Beobachtungen und Beschreibungen. Auch kulturwissenschaftliche Kulturbeschreibungen, heißt das, brauchen Kulturschutt, um sich Differenzsetzend aufbauen zu können, und auch sie haben ihr Verfallsdatum und können selber zu Kulturschutt werden, mit der wackeren Hoffnung – auf Recycling.

Im Unterschied zum recyclebaren Kulturschutt wird dagegen all das als „kultureller Müll“⁸ bezeichnet, was nicht mehr zu erfolgreichen Differenzsetzungen taugt, was ausgesondert und weggeworfen wird und aus der Aufmerksamkeitsökonomie herausfällt, wofür es aktuell kein Verwendungsprogramm gibt. Kultur-Müll ist im Unterschied zu Schutt ein eindeutig negativ besetzter Begriff. Eben deshalb kann das mit ihm jeweils Bezeichnete durch die Verwendung in kulturell akzeptierten Teilprogrammen provokativ wirken, indem es Erwartungen und normative Vorentscheidungen enttäuscht und Rezipienten vor Entscheidungen

7 Zum Thema Sampling vgl. den Beitrag von Bonz in diesem Band.

8 Wohlgermerkt geht es hier nicht um Müllkunst im Sinne der Bestimmungen im Band „Müllkunst“ des Kunstforums Bd. 168, Januar-Februar 2004.

stellt, die ihre eigene kulturelle Praxis in Frage stellen und im Extremfall deren Kontingenz visibilisieren.

Mit anderen Worten, Müll und Schutt sind „diskursive“ Fiktionen, die eine bestimmte Differenz markieren, aber keine festen Identitäten. Wandeln sich die Diskurse, wandelt sich auch der Müll- und Schutt-Status der so behandelten Phänomene nach Maßgabe des Traditionsbewusstseins (in) einer Gesellschaft, das – wie nicht anders zu erwarten – kulturell programmiert ist.

LITERATUR

- Jacke, Christoph (2004): Medien(sub)kultur. Geschichten – Diskurse – Entwürfe. Bielefeld: transcript.
- Schmidt, Siegfried J. (2000): Kalte Faszination. Medien, Kultur, Wissenschaft in der Mediengesellschaft. Weilerswist: Velbrück.
- Schmidt, Siegfried J. (2003): Geschichten & Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus. Reinbek: Rowohlt.
- Schmidt, Siegfried; Spieß, Brigitte (1996): Die Kommerzialisierung der Kommunikation. Fernsehwerbung und sozialer Wandel 1956-1989. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

KULTUR(SCHUTT)RECYCLING: VON KIDS UND BARBAREN, JESUSLATSCHEN UND DREADLOCKS. JUGEND IM SPANNUNGSFELD VON KONZEPTEN UND KULTURPROGRAMMEN

EVA KIMMINICH

Sich mit „Jugend“ bzw. „Jugendkultur“ zu befassen verlangt zunächst einmal, sich an die Abklärung einiger Begriffe und der Geschichte ihrer sich wandelnden Konzeptualisierungen zu erinnern, denn Jugend als Lebensphase leitet sich aus den Voraussetzungen bzw. Setzungen der modernen Gesellschaft ab. Ihre Konzeptualisierung ist Bestandteil des übergeordneten Konzepts „Kultur“ und seiner Bezugnahmen. So wurde „Jugend“ v.a. mit dem Mythos kultureller Erneuerung verknüpft, was uns zur Vielschichtigkeit des schillernden Begriffsgebildes des „Kulturrecycling“ und zur zwiespältigen Figur des „Barbaren“ führt. Diese Konzepte sind in soziale und ästhetische Kontexte verwickelt und mit spezifischen Erwartungen und Orientierungen, Hoffnungen und Ängsten verbunden. Führen wir uns an einigen Beispielen vor Augen, was mit ihnen bezweckt wurde und wird, welche Beobachtungen ins Zentrum gerückt bzw. welche ausgeblendet werden, um die gegenwärtigen Entwicklungen „Jugend-“spezifischer Zugriffe auf Kultur und Kulturelemente in ihrer Komplexität erfassen zu können. Diese Entwicklungen bestehen in einer sichtbaren Bedeutungszunahme des Symbolischen für Identitätsbildung und Handlungsmotivation, die gleichzeitig mit einem Bedeutungsverlust traditioneller Semantiken und Lebensmuster verbunden ist. Ihre Vernetzung lässt sich nur im Rahmen eines Kulturkonzepts klären (vgl. Schmidt in diesem Band und Schmidt 2003), das die auf Prozessualität beruhenden Zusammenhänge zwischen Individuum und Gesellschaft, Wirklichkeitsmodellen und Kulturprogrammen ins Blickfeld rückt und dadurch die Knotenpunkte semantischer Kontaminationen sichtbar werden lässt. An ihnen können Ver- und Umschaltungen in Kultur(teil)programmen und ihre Folgen beobachtet werden, wie exemplarisch am Mythos der „Heiligen Familie“ und am „Dread“ des Rastafaris skizziert wird.

1. JUGENDKONZEPTE

1.1 Konstruktion „Jugend“

„Jugend“ ist eine gesellschaftliche Konstruktion und sie ist eine Konstruktion der sich von ihr absetzenden „Erwachsenen“ (vgl. dazu von Bühler 1990 und Roth 1983). Übt in vormodernen Gesellschaften die Erwachsenen ihre Kinder unmittelbar in ihre jeweiligen Wirklichkeitserfahrungen ein, so wurde mit der stratifikatorischen Differenzierung der modernen Gesellschaft eine zunehmend längere Phase zwischen Kind- und Erwachsenenstatus notwendig. Sie dient(e) der Aneignung von Kenntnissen, nach der die Erfüllung spezialisierter Rollen innerhalb der „Erwachsenen-“gesellschaft verlangt(e). So trat ab dem letzten Drittel des 19. Jahrhunderts die für alle pflichtig gewordene Schule als Mittel der Erziehung und Ausbildung an die Stelle des Lehrverhältnisses zwischen Erwachsenem und Kind. Es handelt sich um eine variable Übergangsphase mit der gleichzeitig ein Prozess der „Einsperrung“, Kontrolle und Disziplinierung einsetzte, der die nachrückenden Generationen seither unter ihresgleichen in „Quarantäne“ (Aries 1990: 44-48) hält und ihren „Eintritt“ in die „Erwachsenen-“gesellschaft bzw. den Arbeitsmarkt auch unter ökonomischen Aspekten steuerbar werden lässt. Die schichtenspezifischen Konzepte des 18. Jahrhunderts, das des (Bauern-)Burschen, (Handwerks-)Gesellen, Soldaten bzw. das der Magd usw. und das sich durch soziale Offenheit mit bürgerlichen Zielen (Moral und Bildung bzw. aufklärerischem Impetus) auszeichnende Konzept des „Jünglings“ oder das in christologischer Nachfolge stehende Konzept der „frommen Jungfrau“ wurden durch den entdifferenzierenden Sammelbegriff „Jugend“ als Lebensaltersstufe abgelöst. Er ordnet die mit ihm bezeichneten Individuen einer Phase der Verzögerung zu, durch die sich die von Werten, Symbolen und Ideologien gesteuerten Reproduktionsprozesse zeitlich verschieben und mit Prozessen der gesellschaftlichen Transformation parallel geschaltet werden. Zielsetzung, Art und Ausmaß dieser mit verschiedenen Reifeprozessen in Verbindung gebrachten Aufschubphase stehen daher in enger Beziehung zu dem, was sich eine Gesellschaft ökonomisch und politisch leisten kann und will. Und das schlägt sich in den jeweiligen Vorstellungen von „Jugend“ nieder, in den Verhaltenserwartungen, die an sie gestellt werden und in den Maßnahmen der Erziehung, Disziplinierung, Orientierung und Ausbildung, die eine Nichterfüllung dieser Erwartungen präventiv verhindern oder korrigieren sollen bzw. die für notwendig erachteten, systemerhaltenden geschlechts- und klassenspezifischen Identitätsbausteine, Wünsche und Verhaltensraster im Voraus festlegen. Wurde „die Jugend“ im Zeitalter der Aufklärung noch als Garant einer besseren Zukunft betrachtet, so wurde sie seit 1871 zum Träger einer militanten Nationalstaatsidee erzogen. In beiden Fällen hinkten die jeweiligen Wunschbilder der Wirklichkeit hinterher, weil die Leitbilder

erst schichtenübergreifend eingeübt werden mussten. Da sie zuvor überwiegend nur für Kleinbürgertum, Mittelstand und Adel galten, bemühte man sich im beginnenden 20. Jahrhundert besonders um die Arbeiterjugend, da diese „alle Anzeichen einer sittlichen Rückentwicklung“ aufwies und als Nährboden für die „vaterlands-, religions- und ideallose Weltanschauung“ der Sozialisten ins Blickfeld der staatsverpflichteten Pädagogen geriet (zit. nach Roth 1983: 92).

1.2 Erste Konzepte der „Jugendforschung“: „Jüngling“ und „Jugendlicher“

Im ausgehenden 19. Jahrhundert setzte eine „Jugendforschung“ ein, die sich ab dem beginnenden 20. Jahrhundert unter medizinischpsychologischen, kulturanthropologischen, pädagogischen, soziologischen und nicht zuletzt v.a. juristischen Akzentsetzungen etablierte. Ihre Beobachtungen entwickelten sich zunächst als eine repressiv erzieherisch orientierte „Jugendkunde“, die sich auf eine „Naturgeschichte jugendlichen Seelenlebens“ stützte. Die Heranwachsenden sollten „studiert“ werden, um ihr Funktionieren innerhalb des bestehenden Gesellschaftsgefüges absichern zu können. Das geschah über Autorität, absoluten Gehorsam und Unterordnung. Konflikte zwischen Eltern und Heranwachsenden gab es nicht, aber auch keine Kommunikation, denn an Stelle des Gesprächs standen insbesondere zwischen Vätern und Söhnen, Lehrern und Schülern Befehl und „geistige Knechtschaft“. In beiden Fällen ging es um die Eingliederung des Adoleszenten in das bürgerliche Reproduktionssystem bzw. die Ausgrenzung der dabei auftretenden Störfaktoren. Die „Jugendkunde“ stellte zwei wirksame Konzeptionen dafür zur Verfügung. Sie entwarf einerseits das für die bürgerliche Mittelschicht geltende Konzept des „christlichen Jünglings“. Andererseits wurde der Begriff des „Jugendlichen“ für das „straffällig gewordene Gegenstück“ geprägt, das im Alltag gesellschaftlicher Wirklichkeit auffällig zu werden begann. Er wurde zunächst ausschließlich auf „verwahrloste, gottlose, kriminelle und korrekationsbedürftige“ Heranwachsende aus den unteren Gesellschaftsklassen angewandt, insbesondere auf die Arbeiterklasse.¹

1.3 Jugendlichkeit, Kulturkritik und Kulturverjüngung: der vater- und traditionslose Jugendliche als Erlöser

Positiv besetzt wurden die Begriffe „Jugend“ und „Jugendlichkeit“ im Rahmen der durch Friedrich Nietzsche eingeleiteten, durch Georg Simmel und Ernst Cassirer untermauerten Kulturkritik, eine Bewegung, durch die bereits im ausgehenden 19. Jahrhundert eine antirationalisti-

1 Der Begriff des Jugendlichen ist 1875 erstmals in einem Artikel über „Jugendliches Verbrecherthum“ in den Blättern der Gefängniskunde nachzuweisen (vgl. Roth 1983: 107).

sche Kritik der technischen Zivilisation laut zu werden begann. Kritisiert wurde vor allem der Verlust an Lebensnähe, wie ihn Georg Simmel 1923 mit seiner „*Tragödie der Kultur*“ entwickelte (vgl. Simmel 1923; dazu Bühler 1990: 59f). Er führte ihn auf die doppelte Wertigkeit zurück, die den Formen kulturschaffender Wirklichkeitserschließung (Sprache, Kunst, Religion usw.) innewohnt. Als Objektivationen entwickeln sie einen eigenen Wert und eine eigene Dynamik, durch die sie die Verbindung zum Lebendigen verlieren. Wissenschaft, Kunst, Literatur sowie v.a. auch Bildung und Erziehung als Medium der Kulturreproduktion gerieten unter diesem Blickwinkel ins Kreuzfeuer der Kritik. In diesem Kontext wurde „Jugend“ in Anbindung an das klassisch-humanistische Bildungsideal als „kulturschöpfend“ erkannt. „Verjüngung“ der Kultur und „Jugendlichkeit“ wurden zu Leitwerten und zu einer Kraft erhoben, die der Selbstentfremdung der „Erwachsenen“-gesellschaft von nun an entgegentreten sollte. Damit wurde der Mythos „Jugend“ wiedergeboren. Er erwuchs aus „dem Reflex der erwachsenen- und familienzentrierten wilhelminischen Kultur, die eigenen mentalitären und kulturellen Defizite der Jugend als Erbschaft zu hinterlassen, diese aber gleichzeitig dazu aufzufordern, die damit verbundenen Probleme zu bewältigen ohne jedoch dabei eine echte Ablösung zuzulassen.“ (Bühler 1990: 62).

Eine seiner Ausgestaltungsmöglichkeiten erfuhr dieser Mythos im Rahmen der v.a. in den 90er Jahren des 19. Jahrhunderts einsetzenden Schülerelbstmorddebatte (ebd.: 80-104). Durch den Suizid des jungen Berliners Günther Stender wurde insbesondere der an seinem Schülerdasein verzagende „Jüngling“ exemplarisch in die Christus- und Kreuzigungstradition gestellt. Der Philosoph und Soziologe Ludwig Stein machte Stender 1908 in einem offenen Brief zum Märtyrer, indem er ihn als „Christus-Jüngling“ für die kulturelle Wiedergeburt von Schule und Erziehung sterben ließ und zwar unter dem Vorzeichen einer lebenszugewandten Reformpädagogik. In einem starren Schulsystem unverstanden, unter einem öden Unterrichtsbetrieb und brutalen Lehrern leidend, habe er von der Welt verkannt sein Leben geopfert. Im gleichen Zeitraum entstand die Schülerliteratur (1893 Marie von Ebner-Eschenbachs *Vorzugschüler*, 1902 Emil Strauss' *Freund Hein* oder 1903 Hermann Hesses *Unterm Rad*), die diese neue Konzeption des „Jugendlichen“ als Erlöser und Erneuerer einer größeren Öffentlichkeit nahe brachte. Sie prägte auch die Rollen der Väter und Lehrer als Handlanger einer „kindermordenden Pädagogik“ und legte damit die Deutungsmuster zur Interpretation von Schul- und Jugendwirklichkeit fest.

Im zweiten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts verwandelte sich die Schülertragödie unter dem Einfluss der Tiefenpsychologie Sigmund Freuds und des expressionistischen Dramas vom Selbst- zum Vätermord; allen voran in Walter Hasenclevers Drama *Der Sohn* von 1913. Durch Freuds Schichtenmodell und Thematisierung des Unbewussten setzte eine Neuinterpretation des Menschen ein, die auch eine Neuentdeckung

der Emotionalität mit sich brachte und der Vorliebe für mythologische und archaische Wirklichkeitsdeutungen Nachdruck verlieh. Das führte im „Verkündigungs“-drama zur Enthistorisierung des Subjekts. Vor allem aber formte es die an der hierarchischen Ordnung verzweifelnde Selbstmordabsicht des jugendlichen Schülers zu einer Bekehrung zum Leben um, die mit Mut zur Selbstbestimmung und mit der Berufung zur „Mission“ verknüpft wurde. Die Jugendbewegung dieses Jahrzehnts leitete im Rahmen ihrer Kulturerneuerung und Menschheitsreform also nicht nur eine Neuinterpretation von Jugend und Wirklichkeit ein, sondern auch die Entfaltung eines neuen Selbst- und Sendungsbewusstseins. Damit wurde *Die vaterlose Gesellschaft* (Federn 1919) bzw. die Gesellschaft der *Söhne ohne Väter und Lehrer* (Umbenennung durch Suhrkamp 1932) eingeläutet und die Vorstellung einer „Jugend ohne Tradition“ geboren.

1.4 Konzepte der „Jugendpflege“: Staatsbürgerschaft und Vaterlandsiebe

Vor dem Hintergrund dieser Entwicklung war in den ersten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts gleichzeitig die kulturelle Aktivität Heranwachsender ins Blickfeld wissenschaftlicher Betrachtung gerückt und damit auch ihre partizipative Rolle im dynamischen Prozess sozialen Wandels.² Aber die soziologisch fundierten Beobachtungen, Schlussfolgerungen und kritischen Einwände wie die eines Siegfried Bernfeld hatten noch keine Auswirkungen, weder auf die pädagogischen und juristischen Maßnahmen noch auf die idealistisch-mythologisierenden oder psychopathologisierenden bzw. kriminalisierenden Konzepte der „Jugendkunde“. Vor dem 1. Weltkrieg wurde zunächst noch am Konzept des „Jugendlichen als Staatsbürger“ gearbeitet, denn mit „christlichen Jünglingen“ war ebenso wenig ein Staat zu bilden wie mit „boshaften“ und „heimtückischen Jugendlichen“ ein Krieg geführt werden konnte. Die eigentliche Sorge galt v.a. aber der „sittlich unreifen, mit mangelhaften Kenntnissen ausgerüsteten“ Arbeiterjugend, deren Erziehung Max Hemprich 1902 als dringende Notwendigkeit zur Sicherheit der bestehenden Gesellschaft zum Thema machte (vgl. dazu Roth 1983: 119 ff). Damit stand eine nationalpolitische und -pädagogische Umwertung des Jugendkonzepts an sowie die Entwicklung geeigneter Maßnahmen für eine außerschulische Erziehung zum Staatsbürger (und Soldaten). Die „schulentlassene männliche Jugend“ sollte gegen die mit fortschreitender Industrialisierung lauter gewordenen „sozialistischen Demagogen“ gewappnet werden. Die per Erlass institutionalisierte, überregional, regional wie lokal organisier-

2 Allen voran insbesondere Siegfried Bernfeld: „Diese Jugend ist von direkter, aktiver kultureller Bedeutung, einerlei ob man sie gegebenenfalls für förderlich oder für schädlich erklärt; denn sie nimmt an den Inhalten der Kultur und an ihren Veränderungen teil.“ (Bernfeld 1970: Bd. 3: 756)

te „Jugendpflege“ setzte sich daher seit 1911 in umfassendem Maße zur Verbreitung „staatstragender Ideen“ ein. Sie hatte die Aufgabe „der Heranbildung einer frohen, körperlich leistungsfähigen, sittlich tüchtigen, von Gemeinsinn und Gottesfurcht, Heimat- und Vaterlandsliebe erfüllten Jugend“ zum Ziel (zit. nach Roth 1983: 125). Im selben Jahr wurden auch der Deutsche Pfadfinderbund und der Jungdeutschlandbund gegründet.

Dieses neue Jugendkonzept basierte auf einer scheinbaren Aufhebung des Klassenunterschieds zwischen den „Jünglingen“ der Gymnasien und dem arbeitenden „Jugendlichen“ durch eine jugendpsychologische Argumentation, und zwar indem das klassenneutrale Problem der „Flegeljahre“ in den Mittelpunkt gerückt wurde. Ihren Höhepunkt fand die Sorge um den nationalen Nachwuchs während des Nationalsozialismus. Er wurde als „deutsche“ oder „Hitlerjugend“ zum Stolz und zur Hoffnung der Nation erklärt und dem Drillprogramm der den Vater ersetzenden Figur des „Führers“ unterworfen. Damit standen die Heranwachsenden erneut im Dienst einer wenn auch nicht mehr leiblichen so doch mindest ebenso autoritären staatlichen Vaterschaft – im Dienste der nationalen Gemeinschaft und zu „höheren Zwecken“.

1.5 Jugendkultur, Kulturkonzepte und Systemtheorie: neue Betrachtungshorizonte

Die Wahrnehmung von spezifischen, sich von der „Erwachsenen-“kultur unterscheidenden, von „der Jugend“ selbst hervorgebrachten „alternativen“ Teilkulturen, auf die Siegfried Bernfeld bereits in den 20er und 30er Jahren richtungsweisend verwiesen hatte, setzte erst nach dem 2. Weltkrieg ein. Seit den 1950er Jahren werden Jugendkulturen in Deutschland v.a. durch die psychologische und pädagogische, weiterhin v.a. entwicklungspsychologisch argumentierende Jugendforschung und durch die Shell-Jugend(kultur)studien untersucht, die unter verschiedenen Akzentsetzungen durch Befragung von Jugendlichen aktuelle Porträts und Tendenzen der jeweiligen Generationen und ihrer Kulturen repräsentieren. Im Blickpunkt des Interesses lagen zunächst immer auffälliger Gestaltungsformen und Handlungsweisen, die vor dem Hintergrund normativer Identitätskonzepte als stufenweise Begleiterscheinungen der ihnen im Kontext spezifischer sozialer Bedingungen zugeschriebenen Persönlichkeitsentfaltung gedeutet wurden. Jugendkulturen wurden daher v.a. als Übergangs- und/oder Gegenkulturen bewertet und sie wurden ausschließlich der Popkultur (im Gegensatz zur Hochkultur) zugeordnet, was ihren Protest bald als kurios und unterhaltsam, aber ohne gesellschaftspolitischen Nutzen erscheinen ließ. Auch ästhetischer Wert oder ein nennenswertes Kreativevermögen wurde ihr zunächst kaum zugestanden.

Neue Betrachtungshorizonte kultureller Phänomene wurden erst in den 1970er Jahren v.a. durch die Systemtheorie eröffnet, die den Gesell-

schafts- und Kulturwissenschaften und insbesondere der Jugendsoziologie entscheidende Impulse gab. Im Mittelpunkt des Beobachtungsinteresses standen nun die Interrelationen von Staat, Gesellschaft und Individuum, sozialem Gefüge und Identität, gesellschaftlicher Wirklichkeitskonstruktion, kollektivem Gedächtnis und Symbolkonfigurationen. Dynamische und ko-evolutive Kulturmodelle wurden entfaltet, die durch die Beobachtung der Beobachtung die Aufmerksamkeit auf eine mehr oder weniger (selbst-)kritische Reflexivität lenkte. D.h. Wissen wird als eine Begleitererscheinung von Gesellschaft reflektiert, das nicht der Annäherung an „Wahrheit“ dient, sondern der Erzeugung von Glaubwürdigkeit für bestimmte Wirklichkeitsmodelle und Ordnungsstrukturen; sie basieren auf definitorischer Reduktion und auf der erfolgreichen Vermittlung von „Scheuklappen“ (M. Thompson) für das, was dabei außen vor geblieben ist: eine immense Vielfalt an Beobachtungsalternativen.

1.6 Cultural Studies: Jugend- als dynamische Parallelkulturen

Die ebenfalls seit den 50er Jahren betriebenen, in einem Spannungsfeld von Kulturwissenschaft und kritischer Sozialforschung operierenden, seit den 60er Jahren sich v.a. auch auf kulturelle Praktiken von Jugendwelten konzentrierenden Cultural Studies und Popular Cultural Studies gehen davon aus, dass Kultur als eine Zirkulation von Bedeutungen nur in ihren sozialen und ökonomischen Kontexten von Macht und Politik angemessen analysiert werden kann. D.h. ihre Wirkungsweise ist nur dann zu erfassen, wenn sie in ihrem Gebrauch beobachtet wird. Nur so werden die unmittelbaren Wirkungen der mit ihr festgeschriebenen Bedeutungen auf die betroffenen Menschen sowie die Reichweite kultureller Praktiken in ihrer Beziehung zu und in ihrer Begrenzung durch soziale Strukturen sichtbar. Analysiert wird, wie verschiedene Gesellschaftsgruppen oder Individuen „von den besonderen Strukturen und Mächten, [...] – sowohl ökonomischer als auch politischer Provenienz –, entmündigt oder ermächtigt werden, und ferner wie sie selbst ihre Situation auslegen, darstellen, begreifen und zum Ausdruck bringen.“ (Göttlich 2001: 17) Vor dem Hintergrund der Enttraditionalisierung und der Auflösung stabiler Identitäten wird „Kultur“ als ein Kampf um Bedeutungen beschrieben, der durch ein Wechselspiel von Artikulationen und Performanz mit den unaufhörlichen Konflikten über den Sinn bzw. Wert von Traditionen, Repräsentationen und Erfahrungen in Gang gehalten wird. Der Kulturbegriff der Cultural Studies setzt daher mit der Kritik konservativ monolithischer und essentialistischer Konzeptualisierungen ein, bricht „die Kultur“ in eine Vielfalt von – zumindest in der Betrachtung – gleichberechtigten Spezialkulturen, kulturellen Praktiken, Stile oder Szenen auf. Es handelt sich um nebeneinander praktizierte Lebensweisen, die sich in der Beziehung zwischen einer sozialen Gruppe zu Dingen und/oder deren

Bedeutungszuschreibung manifestieren. Daher geht es nicht um als solche postulierte „objektive“ Sinnstrukturen kultureller Texte, sondern um „rasch vorübergehende Momente ihrer Rezeption in einem dynamischen, konfliktreichen und widersprüchlichen Alltag“, durch die Stellung bezogen werden kann (vgl. dazu Winter 2001b: 45).

1.7 S.J. Schmidts Kulturmodell: Programmanwendungen, Rekonfigurationen und Bricolagen

Die komplexen Zusammenhänge gesellschaftlichen wie individuellen Handelns und Kommunizierens, aus denen Kultur als ein Geflecht von Stellungnahmen, von Voraussetzungen und Setzungen, von Diskursen und Geschichten zur Absicherung dominanter Wirklichkeitsmodelle resultiert, können im Rahmen des von Siegfried J. Schmidt vorgeschlagenen Modells in ihrem Werden und Wandel beschrieben werden. Er definiert Kultur als ein „Programm der gesellschaftlich praktizierten bzw. erwarteten Bezugnahmen auf Wirklichkeitsmodelle, also auf Kategorien und semantische Differenzierungen, ihrer affektiven Besetzung und moralischen Gewichtung bzw. das Programm der zulässigen Orientierungen im und am Wirklichkeitsmodell einer Gesellschaft [...]“. (Schmidt 2003: 38.) In diesem Modell werden die Fragmentierungen und Dichotomien, die auch zur Differenzierung und Spezialisierung der okzidentalen Wissenschaften ein peinlich genaues Begrenzen der Studiengebiete bewirkt haben, kritisch beleuchtet. Ihre Differenzierungen markieren keine Seins- sondern Beobachtungsalternativen. Als referenzielle Bezugsgröße existiert „die Kultur“ daher nur als Diskursfiktion, die anhand eines Gerüsts von Macht generierenden Dichotomien Werte und Moral erzeugt und aufrechterhält. Sehen wir ihre Erscheinungsformen hingegen im Kontext lebenspraktischer Anwendungen, dann ist sie eine mehr oder weniger verbindliche Ansammlung von auf jeweils gültige Wirklichkeitsmodelle Bezug nehmenden Vor- und Darstellungen, die ihren Mitgliedern zur praktischen Umsetzung zur Verfügung gestellt werden bzw. zur Verfügung stehen. „Kultur“ ist dann als ein „offener Horizont von realisierbaren alternativen Programmprojekten und Programmanwendungen (Innovation)“ (ebd.: 44) zu verstehen. So aufgefasst wird die Veränderbarkeit des Stellenwertes von Gegenständen, Konzepten, Handlungen, Emotionen, d.h. ihre Bedeutungszuordnungen und Wertzuschreibungen erkennbar, mit denen sowohl dominante als auch subalterne Wirklichkeits- wie Identitätskonstruktionen innerhalb einer Gesellschaft in Abgrenzung zu ihren (hierarchisch) geordneten Binnen- wie fremdkulturellen Vor- und Darstellungsrastern festgelegt werden. Die historisch untermauerten Diskurse einer Gesellschaft und ihre Anleitungen der Exegese stiften die Kontrollmechanismen, die Gegenständen, Handlungen oder Emotionen Wert oder Unwert aufzwingen, ihnen Dauerhaftigkeit einräumen oder sie weg- und werfen. Ob das Verschwinden bzw. Vergessen kultureller

Phänomene unbemerkt bleibt, ignoriert oder als Verlust gewertet wird, resultiert aus ihrem psychosozialen Nutzen und/oder ihrer ökonomischen Verwertbarkeit, die von den jeweiligen Machtaggregaten entschieden wird.

Vor diesem Hintergrund verlieren „Jugendkulturen“ ihren Übergangs- und Widerstandscharakter; sie bieten vielmehr Einstiege in eine Vielfalt an konformen wie dissidenten Existenzformen, die parallel oder alternativ aus kritischer Distanzierung zu denen der jeweiligen „Erwachsenen-“gesellschaft gebildet werden und zwar unter den sozialpolitischen und ökonomischen Notwendigkeiten gesellschaftlichen Wandels bzw. unter dem Druck einer sich diesen Notwendigkeiten gerade nicht anpassenden, aber entscheidungstragenden „Erwachsenen-“gesellschaft. Das jeweils gegenwärtige „Traditionelle“ bzw. Aktuelle wird durch „Jugend-“kulturen nicht nur attackiert, verneint oder konterkariert, sondern auf Vergangenes und (nicht erst in der postmodernen multikulturellen Gesellschaft) auf Fremdes bezogen und abgeglichen, um individuelle Alternativen zu bilden; d.h. Vorvergangenes und Vergessenes, aber auch Verdammtes, Verdrängtes, und „Anderes“ wird in vielschichtigen Bezugnahmen unter dem Druck der dem postmodernen Individuum im Allgemeinen abverlangten Selbstdarstellung und Selbstinszenierung (wieder) aufgegriffen und zu neuen Rekonfigurationen zusammengebastelt. Solche Bricolagen werden zur Herausbildung von Differenz signalisierenden Lebensstilen benutzt, die ihrerseits zur vermarktbareren Ware werden können.

2. BEGRIFFE UND METAPHERN ZUR BESCHREIBUNG (JUGEND-)KULTURELLER PHÄNOMENE

Im Zeitalter der globalen technologischen Vernetzung ist sowohl die bunte Ansammlung sanktionierter Historien und Kulturelemente, ihre Helden, Werte, Symbole und Praktiken als auch ihre jeweils nicht mehr aktuellen und/oder in Vergessenheit geratenen Anteile sowie die „Giftmülldeponie“ all dessen, was aussortiert, verdammt und verbannt wurde, durch eine hochgradige Medialisierung und Kommerzialisierung fast jedem allorts zugänglich. „Kulturschutt“ und sein mit negativem Vorzeichen versehenes Pendant, der von einer sich selbst verherrlichenden abendländischen Kulturgeschichte als solcher deklarierte Abfall, bildeten seit jeher die Voraus-Setzung „kulturellen Recyclings“. Doch es gab/gibt feine Unterschiede. Während der Schuttsammler „bedeutende“ (im Sinne von be-deutete) kulturelle „Traditionen“ vor dem Vergessen bewahrt, bricht der im „Abfall“ der Menschheitsgeschichte Wühlende ein Tabu. Es bringt ihm immer wieder die mehr oder weniger explizite Gleichsetzung mit einer der populärsten Projektionsfiguren des Abendlandes ein:

mit dem „Barbaren“. Auch bei „Tradition“, „Kulturschutt“, „Abfall“ und „Recycling“ sowie dem „Barbaren“ handelt es sich um Konzepte, die auf politisch und/oder ökonomisch motivierten semantischen Ab- und Ausgrenzungen beruhen.

2.1 Tradition: Ballast und Deformation

Beginnen wir mit dem Begriff der „Tradition“ (vgl. dazu Assmann [o.J.]). Er basiert auf den „Testaten und Legaten“ (H. Blumenberg), mit denen eine Kultur sich gegen die Naturwüchsigkeit des Vergessens absichert, ihre Stabilität und Kontinuität erzeugt und zwar durch Selektion, Fixierung, Legitimation und Weitergabe einer bestimmten Auswahl an Erfahrungen und Beobachtungen und eines auf diesen Einschränkungen beruhenden „Wissens“. Durch Materialisation von Repräsentationen verwalten insbesondere Kunst und Religion die kanonisierten Texte der Tradition, verleihen ihnen Zeitresistenz und damit einen den jeweils aktuellen übersteigenden Gebrauchswert. „„Kulturschutt“ vergangener Zeiten lagert sich dabei wie ein Ringwall um den jeweils aktuell bewohnten Sinnhorizont einer Kultur ab.“ (Ebd.: 1.) Er sichert die Identität, die Wirklichkeitsvorstellungen und die symbolischen Ordnungen einer Gesellschaft.

Individualisierungs- und Demokratisierungsprozesse waren seit der Moderne mit ökonomischer Vermarktbarkeit in Einklang zu bringen und führten zu einer Beschleunigung des Wandels bestehender Lebensformen und Zielsetzungen der Wissenserzeugung. Die erbenden Generationen wurden dadurch unter einen steigenden Erwartungsdruck der Rekreativität gesetzt, der das Erbe zum Ballast werden ließ. In Zeiten gesellschaftlicher Krisen, die auf Veränderungen angewiesen sind, erfolgte daher eine Umdeutung der Testate und Legate, die eine für das Kollektiv notwendige, von den väterlichen und gemeinschaftlichen Vorgaben abweichende Nutzung des Erbes gestatteten. Das führte zum unwiederbringlichen Verlust des Konstrukts „Tradition“, durch den auch der substantielle Bestand von Kunst, Literatur und Wissenschaft zunehmend in Frage gestellt wurde. Um „Tradition“ als wichtigen Stabilisator aufrecht zu erhalten, wurde sie im 18. Jahrhundert neu erfunden, indem ihr Konzept mit dem Universalbegriff „Natur“ kontaminiert wurde und zwar mit dem Ziel, sie in einen „unhintergehbaren wandlungsresistenten Imperativ“ (A. Assmann) zu verwandeln. Das hatte eine Enthistorisierung der Künste zur Folge, wie sie Georg Friedrich Wilhelm Hegel ein Jahrhundert später in seinen *Vorlesungen über die Ästhetik* beschrieb (vgl. dazu Mariniello 1996: 7-19) und Thomas Stearns Eliot lehrte (vgl. dazu Assmann [o.J.]: 13-18). Hegel sah mit der Trennung von Form und Inhalt und der autonomen Entwicklung der beiden Prinzipien in der romantischen Kunst eine künstlerische Aktivität heraufziehen, die, von jeder historischen, kulturellen oder politischen Verankerung entbunden, „Repräsentation“ zu

einem Spiel mit beliebigen Gegenständen und Themen aus allen Weltgegenden und mit allen, d.h. auch vergangenen Weltanschauungen werden lässt. Kunst wird als „freies Instrument“ betrachtet, das der Künstler „nach Maßgabe seiner subjektiven Geschicklichkeit und in bezug auf jeden Inhalt [...] handhaben kann.“ (Hegel 1971: 674.) Als solches eröffnet sie eine subjektive Aneignung der Vergangenheit, die Hegel noch als oberflächlich kritisierte und von der „wahren Kunst“ als „ein flüchtiges Spiel“ distanzierte (vgl. Shusterman in diesem Band). Eliot hingegen forderte eine „neue Naivität“, einen „bildungslosen“ Umgang mit den kanonischen Texten, denen seine Schüler in „vorbehaltloser Zeitgenossenschaft“ und mit „persönlicher Neugier“ begegnen sollten. Das heißt nichts anderes, als dass sie den jeweils gegenwärtigen Bedürfnissen entsprechend ausgelegt und angepasst, also erneuert werden konnten.

„Tradition“ wird von beiden als ein systemisches Ganzes betrachtet, das dem Einzelnen auch ohne „Rezeptionsanweisung“ zur Verfügung steht. Die subjektive Nutzung eröffnet ihre reproduktive Erneuerung in der Zukunft, nicht als Nachahmung durch Nachfolge, sondern durch deformative Rekreation der Zitate. Hegel und Eliot bereiteten daher jeder auf seine Weise den Boden, ein „Recycling“ von „Kultur“ (*avant la lettre*) denkbar zu machen. Einerseits indem sie ihre zuvor über Traditionen an spezifische Bedeutungszuweisungen gebundenen Materialien dem willkürlichen Zugriff preisgaben und damit die Vorstellung ihres unbegrenzten Zirkulierens ins Leben riefen. Andererseits konnte der „barbarische – weil bildungslose – und „kannibalistische“ – weil ausschließlich von subjektiver Willkür geleitete – Akt der einverleibenden Aneignung die „deformativen“ Eingriffe innovativen Schaffens als Kontinuität des Alten im Neuen betrachtet werden, weil sie das Alte im Neuen, wenn auch in veränderter Form zitierfähig erhielten.

2.2 Kulturecycling

Das historisch auf einer transkulturellen Basis gewachsene Begriffsgebilde „Kulturecycling“ ist nicht nur mit den Konzeptualisierungen von „Tradition“ und „Kulturschutt“, sondern auch mit denen des „Barbaren“ und des „Abfalls“ verbunden. In dieser schillernden Vokabel verbergen sich komplexe Zusammenhänge zwischen Lebens- und Denkwelten, zwischen Wahrnehmung und Repräsentation (als Vor- und Darstellung), zwischen Tradition und Transformation, zwischen Schriftlichkeit und Mündlichkeit und zwischen herrschenden und beherrschten Gesellschaftsgruppen oder -klassen. Klären wir zunächst die Voraussetzungen ihrer Entstehung bzw. die im Rahmen ihrer metaphorischen Übertragung ein- oder ausgeblendeten Beobachtungshorizonte (vgl. dazu Mariniello 1996: 7-19 und Moser [o.J.]).

2.2.1 Begriffsgeschichte und Kontexte

Der seit etwa 1960 lexikalisch erfasste Begriff basiert wortgeschichtlich zunächst einmal auf der Vorstellung eines geschlossenen und natürlichen Systems mit endlichen Ressourcen und er ist untrennbar mit der Erfahrung von Mangel der auf Wiederverwertung angewiesenen Nachkriegsgeneration und mit der Aufbaustimmung der folgenden Jahrzehnte verbunden, in denen trotz Fortschrittsideologie zunehmend die Erfahrung der Rohstoffknappheit ins Bewusstsein rückte. In seiner Nachbarschaft finden wir deshalb auch die Begriffe „Reduce“ und „Re-use“. Parallel zur Entstehung dieses Wortfelds wurde der Begriff des Recycling in archäologischen und anderen Kultur beschreibenden Kontexten verwendet, also in einem übertragenen Sinn und mit jeweils verengtem Fokus. So handelt es sich einmal um die „Wiederaufbereitung“ von „Kulturschutt“ – ein auf den ersten Blick neutral erscheinender Begriff, mit dem etwas bezeichnet wird, das aus (mehr oder weniger) weit zurückliegender Vergangenheit in mehr oder weniger gut erhaltenem Zustand vom kulturellen Leben unser Vorfahren zeugt, wobei nicht nur die Form gekittet, sondern v.a. ihr Sinn im Zusammenhang mit einem Gesamtkonzept (wieder) hergestellt werden muss. Konkrete Wiederverwendbarkeit oder Nützlichkeit stehen nicht zur Diskussion, nur seine diskursiv erzeugte Sinn- und damit Werthaltigkeit. Es ist sein Stellenwert als Element eines komplexen, enthistorisierten Symbolsystems mit nachhaltiger Repräsentationsfunktion, der diesen „geadelten“ Schutt vor dem Vergessen oder seiner Ent- und Abwertung bewahrt. Aber auch bildende Künste und verschiedenste Modebranchen bedienen(ten) sich dieses Begriffs und Prinzips, das in allerjüngster Zeit auch auf das Individuum und den menschlichen Körper angewendet wird. Sich selbst recyceln, heißt seinen Körper (operativ) umformen, aus „menschlichem Schrott“ vorzeigbare „Schönheiten“ machen, und/oder seinem Lebenslauf eine neue Bestimmung und zweite Chance geben (vgl. KulturSpiegel 2005).

Konzentrieren wir uns auf Re-use und Recycling. Beide Begriffe heben die Geste des Wegwerfens, die gleichzeitig die Voraussetzung ihrer Handlungsorientierungen ist, auf, wenn auch auf unterschiedliche Weise. Sie haben etwas mit Wiederholungen, d.h. mit der (Wieder-)Aneignung oder Wiederherstellung von/aus bereits Vorhandenem zu tun. Re-used man etwas, liegt der Akzent auf der Weiternutzung eines Gegenstands: Eine weggeworfene Flasche wird erneut zum Füllen mit Flüssigkeiten benutzt, aber sie kann auch eine andere Funktion erhalten, beispielsweise als Kerzenständer, ebenso wie der Plattenspieler, der einst zur Reproduzierbarkeit technisch konservierter Musik geschaffen, zum Musikinstrument einer ganzen Generation geworden ist. Die Praxis des Re-use entscheidet also über einen Kategorienwechsel: Entweder etwas wird erhalten, repariert, restauriert, weiterverwendet und wieder erzeugt, wenn auch mit teilweise völlig anderer Zwecksetzung, oder es wird definitiv

weggeworfen. Dann ist es für den einen Abfall, für den anderen Rohstoff, Jahrhunderte später aber vielleicht auch Kulturschutt.

Recycelt man etwas, liegt der Akzent auf der Transformation eines Gegenstands, der der Kategorie Müll zugeordnet wurde. Er muss dazu zerstört, demontiert, zerstückelt, zerquetscht, eingeschmolzen oder verbrannt werden: Aus dem Braten vom Vortag werden Frikadellen, aus Kuhdung wird Brennstoff, aus Flaschenkorken werden Bodenbeläge oder aus Getränkedosen, Flaschenverschlüssen oder ähnlichem Abfall werden beispielsweise im Senegal Blechkoffer, Möbel oder Spielzeug. Touristen erwerben auf diese Weise etwas, das sie selbst wegwarfen als kunsthandwerkliches Souvenir, also als ein kulturelles Erzeugnis.³ „Abfall“ ist daher eine Kategorie des Überflusses, es gibt ihn nur, wenn ihm ein Gegenstand aufgrund vorhandenen Überangebots und/oder (individueller) Zeitersparnis zugeordnet wird, aber auch wenn etwas als unbrauchbar oder unmodern erscheint, lästig wird, unangenehme Erinnerungen weckt. Für den, der ihn recycelt, ist er eine Ware und/oder ein wertvoller Rohstoff.

2.2.2 Beobachtungshorizonte: „Verwesen“ und „Einverleiben“

Der Idee technisch-artifiziellen Recyclings geht die Beobachtung organisch-natürlicher Wandlungsprozesse und die Konzeptualisierung des okzidental Begriffs „Natur“ voraus. Das heißt, wir haben die Setzung einer „Natur“ als letzte unhintergehbare Referenz. Sie wird als ein Metaorganismus betrachtet, der sich selbst am Leben erhält und dem man durch seine Erforschung die „Geheimnisse des Lebens“ abzurufen sucht. Einerseits ereignen sich in ihm Alterungs-, Zersetzungs-, Gärungs- oder Verwesungsprozesse, aus denen neues Leben entsteht. Es handelt sich um ein Recycling 1. Ordnung. Die in seiner Makrostruktur eingebundenen Lebewesen unterliegen einer Selektion, die sich aus dem Zusammenspiel der jeweils momentanen Bedingungen ihrer Umwelt (Raum) und ihrem jeweiligen Alterungsprozess (Zeit) ergeben. Andererseits finden auf mikrostruktureller Ebene, d.h. auf der Ebene einzelner Organismen, Prozesse der Einverleibung (und Ausscheidung) statt und zwar zu Zwecken der Rekreation und Regeneration – ein Recycling 2. Ordnung, bei dem Stärke, Reaktionsfähigkeit, Schnelligkeit, Anpassungs- bzw. Differenzierungsfähigkeit und/oder Intelligenz, die Fähigkeit zur Deutung und Neudeutung, also Überlegenheiten entscheiden.

2.2.3 Ausblendungen: Rekreation durch „Zersetzung“

Bei der Übertragung in den technisch-artifiziellen ökonomisch ausgerichteten Bedeutungsrahmen werden sowohl die Implikationen der Einzelorganismen oder Subjekte, d.h. ihr eigenes Vorausgesetzt-Sein als auch ihre auf Kreativität oder/und Reflexivität beruhenden Setzungen im

3 Im Senegal ist die kreative Umsetzung des Recyclingprinzips zur Lebensgrundlage eines großen Anteils der Bevölkerung geworden.

Sinne von Wertsetzungen, Sinnzuordnungen und Handlungsoptionen ausgeblendet. Recycelt werden kann nur etwas, das zunächst erst einmal als „Abfall“ (oder als „Schutt“) deklariert worden sein muss und das geschieht über Bewertungen bzw. Verwertbarkeit. Abfall und Schutt sind kategoriebildenden Setzungen, die auf Differenzierungen basieren und mit Intentionen verbunden sind. Bei der Übertragung in den kulturellen Bereich (im engeren Sinne) findet eine weitere Verengung des Blickfeldes statt, nämlich auf ausgewählte Artefakte, Mentefakte und Kinefakte bzw. auf deren für ein Symbolsystem als wesentlich erachteten Nutzungs- oder Deutungsanleitungen (Codes). Ihre „korrekten“ Zuordnungen werden als überlebensnotwendige Errungenschaften bzw. Erkenntnisse einer Kultur zu ihrer Aufrechterhaltung essentialisiert. Es handelt sich um als solche postulierte Entitäten, deren vorausgegangene Aufladung mit Wert und Sinn bzw. ihr Zweck als Konsumgüter ausgeblendet wird. Diese Aufladbarkeit beruht auf einem Zeichenmodell, das Materialität von Bedeutung trennt. Ausgegangen wird von der Vorstellung einer im sinnlich wahrnehmbaren Zeichen mitgeteilten, intellektuell zu erschließenden Botschaft. Werden Zeichen als Voraussetzung für Kommunikation im Rahmen des Zusammenhangs von „Kulturprogrammen und Wirklichkeitsmodellen“ betrachtet, dann erscheinen sie als „Zeichenmaterialitäten“ oder „Ausdrucksgestalten“ und nicht als „Bedeutungen“ im Sinne von „kognitiven Ordnungsbildungen“. Die Unterscheidung von Materialität und Bedeutung symbolisiert dann nicht Seins-, sondern Beobachtungsalternativen (vgl. Schmidt 2003: 68-81). D.h. sie eröffnet Polysemie, was die Reflexivität und Kreativität des Subjekts ins Blickfeld rückt.

Betrachtet man Kultur als ein durch Semiotisierung von Welt an die Stelle von Natur getretenes, aus Repräsentationen bestehendes Rahmensystem 1. Ordnung (vgl. dazu Posner 2003), dann stellt diese Metapher gleichzeitig heraus, dass der „lebenserhaltende“ Verdauungsapparat namens Kultur(industrie), im Sinne einer Megarecyclingmaschinerie, das Subjekt ebenso vereinnahmt wie dieses auf der Ebene von Recyclingprozessen 2. Ordnung die Aufgabe des Einverleibens, Verdauens, Ausscheidens hat, und d.h. der Zersetzung der zur Verfügung gestellten Repräsentationen zum Zweck des (Identität erzeugenden) Selbsterhalts, aber auch zum (ökonomischen) Erhalt des kulturellen Makroorganismus.

Werden bei der Konzeptualisierung von Kultur – wie bei essentialistischen Ansätzen – die konkreten, auf Macht beruhenden Selektionen (d.h. immer Reduktionen), also die Entstehungsbedingungen „kulturellen Abfalls“ bzw. „Schutts“ sowie die „Teilhabe“ des Individuums an seiner Vermeidung (Weiterverwendung von Bestehendem, also Übernahme von „Tradition“) oder Ent- bzw. Umwertung und Kombination von Vergangenen wie Gegenwärtigen (Transformation von Schutt und Abfall, also Innovation) ausgeblendet, dann eröffnet sich in der Tat eine bedrohlich natürliche Endzeitstimmung, wie in der aus dieser Blickverengung resul-

tierenden Rhetorik des „Kulturecycling“; denn sie steht im diskursiven Bann des abendländischen Geschichtsverständnisses, das sich im Mythos vom Verfall Roms verdichtet.

2.2.4 Perspektiven: „Rohkost“ und „(Re-)Kreatürlichkeit“

Behalten wir indessen das natürlich-organische Bildfeld des Recycling im Auge, dann fällt zunächst auf, dass es sich in erster Linie um Verwesungs-, also Transformations- und um Einverleibungs-, also um Aneignungsprozesse (Kannibalismus) handelt, bei denen weder Schutt noch Abfall anfällt, sondern nur Ausscheidungen, Aas, Dung, Humus, also etwas, das durch seine Zersetzung Grundlage neuen Lebens bildet oder als Objekt der Aneignung im Körper des einverleibenden Subjekts aufgehen lässt.⁴ Im Rahmen dieser Beschreibungsdimension der Metapher eröffnet sich eine Vielfalt an Möglichkeiten, gerade in „kulturellen Endzeitstimmungen“ Lichtblicke zu entdecken und sie rücken den Körper und das Körperliche ins Zentrum unserer Aufmerksamkeit (vgl. dazu das Fazit von Moser [o.J.]: 18). Dem durch natürlichen Alterungsprozess als ebenso natürlich zu bezeichnenden Kulturzerfall 1. Ordnung setzt das Subjekt dann durch Recyclingprozesse 2. Ordnung neues kulturelles Leben entgegen, und zwar indem es sich die zur Verfügung stehenden Repräsentationen als eine nährstoffreiche „Bio“-masse ohne kultur- und bildungspolitisch festgesetzte Rezeptur zum Selbsterhalt „roh“ aneignet; ein Akt, der in den Handlungsbereich einer ebenfalls kategorialen Figur fällt: in den des Rom durch ein „glückliches Connubium“ rettenden „jugendlichen Barbaren“ (vgl. Schneider 1997: 11). Sein Appetit bringt Transformation und Hybridisierung des Bestehenden hervor. Gleichzeitig ist aber auch er ein Konstrukt, das durch ein ebensolches, nämlich das „der Kultur“ gezähmt und überwunden werden soll(te), obwohl er selbst Bestandteil desselben ist. Der Barbar ist nicht natürlich, er ist kulturell, aber es wird ihm immer „(Re-)Kreatürlichkeit“ (im Sinne von vitaler Schöpfungskraft) und Körperlichkeit zugeordnet, da er ohne symbolische Doppelungen seiner Selbst zu leben scheint. Das macht ihn für Generationen, die einem zunehmend virtuellen Befriedigungsangebot ihrer Bedürfnisse ausgesetzt sind, besonders attraktiv.

„Kulturecycling“ basiert daher auf einer Kategorie, die der Soziologe Michael Thompson als eine „verborgene“ und als eine „Kategorie der Erwachsenen“ bezeichnet (vgl. Thompson 1981: 192-263, hier: insbesondere 220); denn mit ihr wird „das Monströse“ (das Natürliche, Rohe und das damit gleichgesetzte Weibliche) ausgeschlossen. Wühlt man im „Abfall“, dann werden nicht nur seine Monster sichtbar, sondern sie entpuppen sich auch als das was sie sind, nämlich als kulturelle Konstruktionen und Wertsetzungen. Damit aber wird eine demokratisierte, d.h. eine von jedem einzelnen im Hinblick auf seine persönlichen Zielsetzungen

4 Zur Stoffwechsel-Metapher des Kannibalismus vgl. Moser (o.J.): 16-18.

ausübbarer Praxis kulturellen Recyclings denkbar, mit der ein „Kollaps von Begriffspaaren“ (Moser [o.J.]: 7) eingeleitet wird. Diese wiederum spielen bei der Definition von Wirklichkeit(en), Kultur(en) und Identität(en) sowie zum Zwecke der Machtausübung eine entscheidende Rolle. Dichotomien werden im Rahmen von Kulturprogrammen (im Sinne S.J. Schmidts) gebildet, also durch die Regelung kognitiver Verknüpfungen von Differenzierungen und Kategorien, deren emotionaler Besetzung und moralischer Bewertung, mit denen alle Gesellschaftssysteme organisiert und nach innen wie außen verteidigt werden. In Krisenzeiten werden diese jeweils epochen- wie kulturspezifischen Wert-Setzungen seit jeher in Frage gestellt, verworfen und verändert, aber auch im Wechsel der Generationen. Dazu oder dabei werden die jeweiligen Monster freigesetzt und inkarniert; im abendländischen Imaginationsvorrat ist dies v.a. „der Barbar“, der un- bzw. entkultivierte Protagonist sämtlicher Erneuerungswelten, der in unterschiedlichsten Erscheinungsformen auf die Bühne gesellschaftlichen Geschehens treten oder geschickt werden kann.

Er und seine postmodernen Nachfahren halten die Megarecyclingapparatur der Kultur- und Werbeindustrie in Gang. Was er jagt oder sammelt, schlachtet sie aus. Sie vermarktet das symbolische Material, mit dem dann ganze Szenen und Subkulturen protestieren, sich über (höchst einträgliche) ästhetische Formungen sozial ent- oder differenzieren, indem sie immer neue Styles entwickeln. Das ebnet die an Wertsetzungen gebundene Differenzierung zwischen Schutt und Abfall, aus denen sich Hoch- wie Pop- oder „Jugend“-kulturen regenerieren und differenzieren, in dem Sinne ein, dass sie als klassenspezifische Voraus- und Wertsetzungen bzw. auf diese Bezug nehmende Setzungen erscheinen, die aus den Bedingungen der jeweiligen Wirklichkeitsausschnitte hervorgehen. Aber auch diese Setzungen überleben sich schnell, denn sie sind selbst Voraussetzungen, über die sich der Organismus Kultur am Leben erhält.

2.3 Barbaren

2.3.1 Polysemie, Vereinfachung und Wahrnehmungsverengung

Die Figur des „Barbaren“ hat ebenso viele Fratzen und historische Gesichter wie das Schlangenhaupt der „Kultur“ gespaltene Zungen. Sie reden den „Barbaren“ und die Wellen von Gewalt und Zerstörung herbei, mit denen die abendländische Kultur sich in einer Endlosschleife am Leben erhält. In Endzeitstimmungen aus unserem symbolischen Repertoire auf die Bühne historischen Geschehens gerufen, muss er die Wogen vielfältiger Konflikte zu einigen wenigen gewaltigen Brechern aufschäumen. Seine symbolische Funktion ist ebenso politisch wie die seiner jeweiligen Verkörperungen: er erlaubt die Darstellung positiv und negativ besetzter Unterschiede zu Kultur, innerhalb von Teil- und Spezialkulturen und zwischen verschiedenen Kulturen, bildet also die Referenz vielschichtiger Legitimationen. Dazu beruft er sich, wie Manfred Schneider in seiner

historischen und symbolischen Analyse des Barbaren beobachtet, seit jeher auf die ungeschriebenen Gesetze der Natur, die er den geschriebenen Gesetzen der Herrscher entgegenhält. Waren die Römer die Barbaren der Griechen, die Christen und Germanen die der Römer, die Römer und Heiden die der Christen, so waren/sind die Schwarzen die der Weißen, „die Jugendlichen“ die der Erwachsenen usw. Die dazu notwendigen zyklischen Re-Codierungen der jeweiligen Elementarcodes zählen viele Götter und viele Gesetze, die nach wie vor Widersprüche und Unübersichtlichkeiten hervorbringen und zahlreiche semantische Strategien der Umdeutung entstehen ließ, beispielsweise als die Heiden zu den Barbaren der Christen wurden. Um den „Barbaren Jesus Christus“ zum König aller Könige werden zu lassen, wurde die Verwirrung stiftende Polysemie der heidnischen Kultur des Abendlandes durch eine „Rochade zwischen Kaiser und Barbar“ gebändigt, sie war mit der Aufwertung von Anspruchslosigkeit, Schlichtheit und Rauheit von Person wie Rede verbunden. Sie wurden zu Merkmalen des auf Erden waltenden Gottessohnes und damit zum Gütesiegel des gottgegeben „Natürlichen“, „Einfachen“ und auch Hässlichen, das zur letzten unhintergehbaren „Wahrheit“ erhoben wurde. Mit „ungekünstelter“ Rede verkündeten die „rohen und ungelehrten“ Gefolgsleute Jesu eine „Zurückführung aller Dinge auf einen Herrn“ und eine „wohlverständliche Darstellung der Weltschöpfung“, auf die sich später u.a. auch Luther wieder berufen sollte (vgl. Schneider 1997: 52-70). Sie konnte sich durchsetzen, weil sie dem Exklusivcharakter vieler Mysterien, Kulte und Staatsreligionen „die universelle Stände, Klassen, Rassen und Völker überwindende Idee von der „Gotteskindschaft“ aller Menschen entgegensetzen konnte.“ (Soeffner 2000: 17-18). Mit dieser wirksamen Reduktion von Komplexität wurde die Vereinfachung der als „unnatürlich“ dargestellten Vielgestalt der zivilisierten Alten Welt eingeleitet, die zum Muster einer sich zyklisch wiederholenden „Rebarbarisierung“ zivilisatorisch bedingter Polysemien wurde. Das Übermaß resultierte damals wie heute aus dem Gebäude der Doppelungen, das anhand von Medien errichtet wird. In mehr oder weniger großen Abständen wird es seither durch die Wertschätzung des Rauhen und Ungehobelten als Merkmal des Authentischen und Ungekünstelten angezweifelt, kritisiert und reduziert. Dabei taucht immer wieder auch die Frage nach dem Original, der Echtheit oder der Wahrheit auf, auf deren „richtige“ Beantwortung jeweils Anspruch erhoben wird.

Die Aufgabe der historischen Verkörperungen des „Barbaren“ ist daher seit jeher die „Verwerfung des Verworfenen und die Rettung des Natürlichen und Kreatürlichen“, denn der Barbar beruft sich immer wieder auf das „Gesetz des Herzens“, auf die *agraphoi nomoi*, die alle Völkernschaften gleichermaßen befolgen, weil sie, wie die griechischen Philosophen und auch die frühen Kirchenväter immer wieder hervorhoben, „der Natur des Menschen innewohnen“ würden. Diese „juridische Ursubstanz“ teilen sich Kaiser und Barbar. Aber die ersten christlichen Kaiser,

allen voran Justinian, holten sie aus der Ungeschriebenheit in die Geschriebenheit hinein, die sie von da an als Verkörperungen einer gottgegebenen *lex animata* mit Autorität versah. Damit wurde nicht nur die Polysemie der heidnischen Götter reduziert, sondern auch die der christlichen Auslegungen hegemonial geordnet und die Problematik der Referenz gelöst – allerdings um den Preis einer folgenreichen von nun an diskursgesteuerten Wahrnehmungsverengung (vgl. dazu Kimminich 2002).

2.3.2 *Regeneration, Bricolage und Embodiment*

So stellt der „Barbar“ das wichtigste vorkulturelle Monster dar, mit dem in der abendländischen Kultur die jeweiligen juristischen wie moralischen, ökonomischen wie ästhetischen Gesetze und deren Notwendigkeit intern wie extern gerechtfertigt werden und dominant restriktive Weltanschauungen erzeugt und aufrechterhalten werden können (vgl. Thompson 1981: 195). Denn der „monströse“ (animalische und triebhafte) Barbar ist die Voraus-Setzung zur Erzeugung dieser Kultur. Er bewegt sich zwischen verschiedenen „Welten“, wird zwischen (wenigstens) zwei Wirklichkeitskonstruktionen hin- und hergeschoben. Er und sein imaginiertes Reich, jene furchterregende, zerstörerische, ekelerregende und todbringende Sphäre des Nichtkulturellen, Ungebildeten, des Natürlichen und Kreatürlichen, legitimieren Kultur und stellen sie gleichzeitig immer wieder in Frage. Die dem Barbaren zugeschriebenen Unrechtmäßigkeiten, Unanständigkeiten und Untaten rechtfertigen daher einerseits selbst die Abscheulichkeiten und Gräuelt, mit denen man ihn (hin)richtet. Andererseits wird „der Barbar“ in Zeiten des (Generationen-)Wechsels zur Hoffnung; als Differenzierungsgrundlage des Kulturellen muss bei Veränderungen auf ihn zurückgegriffen werden. So wurde er zur Janusgestalt. Sein zweites Gesicht ist mit der emblematischen Rolle verbunden, Kultur und ihre wuchernden Errungenschaften immer wieder zu vereinfachen, ihre Mehrdeutigkeiten zu klären, die sie erstickende Flut ihrer Zeichen und Bilder zu reduzieren und ihre Konflikte erzeugenden Interpretationen zu vereinheitlichen. Mit anderen Worten, er hat den Auftrag, die definitorischen Codes neu zu ordnen und zwar durch die Macht des gesprochenen Wortes, für die er mit seiner körperlichen Anwesenheit, mit seinem Charisma, seiner Authentizität und nicht zuletzt (meist nach vollbrachtem Werk) mit seinem Leben bürgt. Das verleiht ihm die Überzeugungskraft gegen die Mächtigen, ihre geschriebenen Gesetze und die Deutung durch ihre symbolischen Statthalter: „Der Barbar kommt gleich nach den Apokalyptischen Reitern, er zerhaut die Fesseln der Auslegungen, mit denen uns die Juristen und Sophisten würgen, und stellt die Wörter, die Buchstaben, die Bilder, die Medien an ihren rechten Platz“, er ist der „Herold der schriftlosen, gesetzlosen, geldlosen, bilderlosen, paradiesischen Ordnung der Zeichen.“ (Schneider 1997: 14-15.) An diese kulturell konzipierte „Natürlichkeit“ dieses (guten) Barbaren, seine Rohheit, Rhetorikfeindlichkeit und Feindschaft gegen das „unge-

rechte“ Gesetz knüpf(t)en Anarchien wie „Jugend-“kulturen immer wieder an oder werden in seine Nachfolge gestellt, denn er ist eine Figur, die Altes und Neues, Bekanntes und Fremdes zueinander in Beziehung setzt. Er ist ein *Bricoleur par excellence*, er macht Angst und Hoffnung.

Mythos und Kult der „Jugendlichkeit“ tragen seit der Moderne die Bürde „barbarischer Erneuerung“ in sich, sie lastet seither auf den Schültern der jeweils nachfolgenden Generationen. Die Hoffnung, die in die Söhne und Töchter gesetzt wird, „wächst in dem Maße, wie diese Jugend ihren zivilisatorischen Ekel auszusprechen versteht“ (ebd.: 11). D.h. das abendländische Konzept der „Jugendlichkeit“ verlangt nach einem Aufstand der Söhne gegen die Väter, die Hüter der Tradition und Bewahrer wachsender Schuttberge. Als Erlöser religiöser wie weltlicher Ikonen einer alternden Gemeinschaft birgt die in den „jugendlichen Barbaren“ gesetzte Hoffnung daher einen unlösbaren Konflikt in sich: als Traditions- und Gesetzesbrecher lässt er den Sohn gleichzeitig zum symbolischen Vtermörder werden. Das entlässt bzw. zwingt ihn in Formen der Gemeinschaft jenseits von Familie aber auch jenseits von einheitlichen Weltansichten, wie sie Staat und geschlossene Gesellschaften vermitteln. Ihre Neu-Codierungen und Rekontextualisierungen knüpfen daher einerseits bevorzugt an orale Traditionen und an die zum Stil gewordene Einfachheit und Rauheit sowie an den damit verbundenen Anspruch auf „Wahrhaftigkeit“ des Antizivilisatorischen, Kreatürlichen an, die jeweils (zumindest vorübergehend) auch eine Aufwertung des Körperlichen und Weiblich-sinnlichen mit sich bringen. „Jugend-“kulturen zeichne(t)en sich daher zunächst durch (primäre wie sekundäre) Oralität, Performanz und Embodiment aus, deren Techniken durch Fernsehen und Video-Clip zwar ihrerseits virtualisiert und allgegenwärtig konsumierbar, aber auch erlernbar werden.

3. KULTURPROGRAMME UND (UM-)SCHALTUNGEN

3.1 Der Mythos der Heiligen Familie

Recodierungen und Rekontextualisierungen können folgenreiche Eingriffe in Kulturprogramme und Wirklichkeitskonstruktionen (im Sinne Schmidts) mit sich bringen. Sie können, mehr oder weniger bewusst und gezielt, an konkrete Situationen sozialen Lebens anknüpfen, die durch symbolische Konfigurationen und ihren enthistorisierenden und damit auch entkontextualisierenden Mythologien aus- oder überblendet werden. Einer dieser ausgeblendeten Konfigurationen gesellschaftlicher Schaltungen ist die Struktur der abendländischen Familie, die tief im christlichen Mythos der „Heiligen Familie“ als Modellfamilie des Abendlandes verankert geblieben ist. Sohn-Sein und Mutter-Werden ist in der abendländischen Kultur nicht ohne die sie determinierende christologische

Narration möglich, auch wenn diese längst entchristianisiert, entspiritualisiert, demokratisiert und individualisiert wurde. Albrecht Koschorke rekonstruiert ihre Motiv- als eine Strukturgeschichte und deckt ihre komplizierte symbolische Ökonomie auf, die auf einer doppelten Vaterschaft und einer unnatürlichen Mutterschaft beruht (vgl. dazu Koschorke 2000). Die Analyse ihrer theologischen Konstruktion, ihrer bildnerischen und literarischen Anverwandlungen offenbart eine kulturelle Logik des Phantasmatischen, die bis in die Gegenwart hinein ihre Wirkungen zeigt. Denn die „Heilige Familie“ ist wie der „Barbar“ eine der zentralen Imaginationen der westlichen Welt. Als Bildspender bestimmte sie nicht nur die religiöse Ikonographie, ihr Figureninventar stellte auch lebensgeschichtliche Muster bereit, die Alltag wie Popkultur präg(t)en.

3.2 Entsinnlichung: Vater, Sohn und Heiliger Geist

Was auf ihrer durch kollektive Psychodynamiken geleiteten variablen Schauseite nicht erkennbar ist, ist, dass es eine Familie voller Doppeldeutigkeiten ist, die auf einer ausgeblendeten Anomalität beruht. Ihre Nachkommen entstammen nicht der leiblichen Zeugung. Ihre Herkunft ist daher nur über die Konstruktion eines Mythos zu rechtfertigen. Dies wurde einerseits über das dreigliedrige Vaterschaftsmodell (Joseph, Gottvater bzw. Heiliger Geist) bewerkstelligt, über das im selben Atemzug die Trennung der Vaterfunktionen und die Gleichsetzung zwischen Männlichkeit und Spiritualität modelliert wurde, und zwar im Dienste einer höheren Macht. Andererseits wird die Jungfräulichkeit der gleichzeitig als Gottesbraut zu denkenden Gottesmutter Maria als Schaltstelle zwischen Profanem und Heiligem konstruiert. Über sie wird die Prokreation einer egalitären, nicht genealogischen, sondern von einer „höheren Macht“ abstammenden Gemeinschaft gesichert, die sich folglich auch von deren „Geist“ bzw. den ihn repräsentierenden irdischen Vertretern leiten lässt. Diese sich durch diese Anomalien von den menschlich-irdischen Figurationen unterscheidende Konstruktion greift mit immenser Energie in den Vergesellschaftungsprozess des Abendlandes ein, denn sie bemächtigt sich der Söhne und Töchter, entführt sie aus dem Diesseits der sinnlichen Wahrnehmungen in eine zeit-, raum- und v.a. körperlose Welt der Vorstellungen.

Indem Koschorke den soziopolitischen Funktionen dieses alttestamentarischen Familienmodells im Hinblick auf seine neutestamentarischen Auslegungen nachgeht und deren kirchliche wie weltliche Operationalisierungen über Jahrhunderte hinweg beobachtet, zeigt er, wie an die Stelle des von der sexuellen Zeugung ausgeschlossenen, nur als Ernährer und Beschützer beauftragte Joseph über die Christengemeinde und deren kirchenrechtliche Institutionalisierung der moderne Verwaltungsstaat tritt. Im Frühchristentum sollte dadurch die Gefährdung des Gemeinwesens durch die Geschlechtersippen gebannt und durch eine

nach „Höherem“ strebende, zumindest im Kern egalitär gedachte Gemeinschaft ersetzt werden.

Damit rücken zwei miteinander konkurrierende Weisen der Vergesellschaftung ins Blickfeld: zum einen die der patriarchalen sexuellen Prokreation und deren verwandtschaftliche Bindung. Zum anderen die „Heilige Familie“, ein komplexes elastisches Konstrukt, das ein heterogenes Kollektiv über die Einzelkörperlichkeit ihrer Mitglieder hinweg als eine spirituelle Gemeinschaft entwirft. Sie wird durch die Machtaggregate Kirche bzw. Staat geregelt, die sich dazu berufen erklären, eine als nieder, wild, animalisch und natürlich eingestufte Sexualität (als Ursprung aller anderen eine Gemeinschaft bedrohenden „Untugenden“) zum Wohle aller zu kanalisieren. Dabei wurde die Sexualität beider Geschlechter entweder durch Askese oder durch das Ehesakrament vereinheitlicht. Bedeutete ersteres Verzicht auf Besitz und Sexualität, so war letzteres mit Spiritualisierung, und Tugendhaftigkeit, Sublimierung und Treue bzw. seelischer Unschuld im Namen eines geistigen Prinzips verbunden, das insbesondere in der Moderne über die soziale Ordnungsmacht Liebe konzeptualisiert und institutionalisiert wurde.⁵ Dazu wurden über Jahrhunderte hinweg sich den Entwicklungen einpassende Semantiken entfaltet, in denen der Mythos überdauern konnte, ohne dass seine schismatische Struktur und die gesellschaftspolitischen Gründe seiner Konstruktion ins Blickfeld gerückt worden wären.

Der Mythos der Heiligen Familie überblendet aber nicht nur die Enteignung und Entsexualisierung des sich formierenden abendländischen Individuums, sondern auch den zutiefst rebellischen Charakter seiner Söhne und Töchter. Er verdeckt neben der „barbarischen“ Abstammung und dem christlichen, mit Entkörperung verbundenen Adoptionsvorgang des vielversprechenden Gottessohnes auch seine das irdische Leben in der damaligen Gemeinschaft erschütternde Botschaft. Jesus begehrte, wie seine Predigten deutlich machen, nicht nur gegen eine Vielheit von Göttern auf, sondern gegen die patriarchalische Genealogie der Sippe und damit auch gegen die damalige Tradition. Er rief zum Widerstand gegen die leiblichen Väter und Mütter auf (vgl. Koschorke 2000: 25-29). Seine Anhänger sollten deren Erbe verwerfen und die Fortführung ihres Geschlechts verweigern, um zu Gunsten eines komplexen Geflechts aus Vorstellungen in seine Jünger- und d.h. Gottesanhängerschaft zu treten. Damit erschütterte er das Prinzip der patriarchalisch strukturierten Verwandtschaftsloyalität und löste eine antifamilialistische Massenbewegung aus, die gerade die jungen, kräftigen, sexuell aktiven Männer in die

5 Eine seiner perfektsten literarischen Ausformungen schuf Rousseau mit seinem Dreigestirn Julie, Wolmar und Saint-Preux. Julies christlich-eheliche Pflichterfüllung mit der bildungsbürgerlich väterlichen Gattenfigur tritt in Verbindung mit dem Interesse des staatlich organisierten Gemeinwesens vorbildhaft an die Stelle ihrer als ungezügelter Leidenschaft dargestellten Zuneigung, die sie für den gleichaltrigen Saint-Preux hegt. Vgl. dazu Koschorke 2000: 177-181.

Wüste und Askese führte, während ihre Familienbesitztümer fremdverwaltet wurden. Damit gefährdete er die grundlegenden Funktionen, die die Familie in der antiken und alteuropäischen Gesellschaft hatte: Sie war Ort der legitimen geschlechtlichen Fortpflanzung einerseits und Zelle einer über Generationen sich fortsetzenden Genealogie, in der nicht nur Besitz und Wissen der Väter an die Söhne weitergegeben wurde, sondern auch ihre Namen und damit Identitäten. Im Ebenbild des gleichnamigen Sohnes wurde der Vater immer wieder verjüngt. Ein Aufbegehren gegen die Fortführung und ein Verweigern der Fortpflanzung stellte infolgedessen den Fortbestand des abendländischen Menschen in Frage. Durch den Mythos der heiligen Familie wurde diese Gefahr gebannt, denn Christengemeinschaft, Kirche, Kirchenstaat und Staat boten sich sukzessive als Institute der Umverteilung und Verwaltung der Güter an, ebenso wie ihre symbolischen Ordnungen die sexuellen Energien lenkten und die Eckpfeiler einer nicht auf den leiblichen Vater fixierten Identitätsfindung zur Verfügung stellten. Mit Verschiebung der irdischen Genealogie in eine himmlische, „reißt eine bestimmte Form von Lesbarkeit ab zugunsten der Auferstehung des Sinns. Von nun an werden zentrale Instanzen nur noch in der Form der Doppelung kulturell verfügbar sein: der Vater (Joseph/Gott); der Mann (leiblicher Ausschluss/himmlische Ergießung); der Phallus (als Samen-/als Wortkanal); der Ursprung (durch Blutsverwandtschaft/spirituell), der Buchstabe (Unlesbarkeit der Maria/Lesbarkeit der Evangelien als des Buches schlechthin)“ (ebd.: 38).

So verbirgt die Doppelseitigkeit von Symbolen hinter ihrer vorbildhaften Schauseite, die in der sozialen Empirie über die Flexibilität kollektiver Phantasie eine unaufhörliche Verähnlichungsaktivität in Gang setzte und setzt, immer auch das Bedingungsgefüge ihrer Codierung.⁶

3.3 „Umschaltung“ durch „Vatermord“

Grundlegende Verschiebungen traten erst mit der Religionskritik durch Anselm Feuerbach, Karl Marx oder Friedrich Nietzsche im 19. Jahrhundert ein. Trotz Emanzipation von ihrer christologischen Begründung, die parallel zu einer Emanzipation des sinnlichen Menschen verlief, überstand die Heilige Familie in ihrer Grundstruktur jedoch auch die mit ihr einsetzende Entchristianisierung, denn sie bot auch für revolutionäre familienfeindliche Auslegungen das bis dahin noch nicht aktivierte passende Vorbild: Jesus-Christus, der Familienrebell mit missionarischem Erneuerungsanspruch, eignete sich auch als Idol für die Semantiken der Individualisierung und der Innovation, wie beispielsweise im Rahmen der oben skizzierten Schülersebstmorddebatte. Einschneidender verliefen, wie Koschorke ausführt, die Recodierungen und Rekontextualisierungen,

6 Zur Zweidimensionalität von Symbolen und den mit ihnen zu schaffenden „Wahnwelten“ vgl. auch Soeffner 2000: 180-203.

die Theodor Mundt und Sigmund Freud vornahmen. Mundt, die Wiedereinsetzung des Fleisches programmatisch entwerfend, stützte sich auf das Heidnische, Klassisch-Antike und damit auch auf „das Barbarische“, das durch den Naturalismus und Biologismus des neuen Staatswesens eine Aufwertung erfuhr. Diese Entwicklung lässt den übermächtigen (Gottes-) Vater zum Archetyp einer hinfällig gewordenen und daher verstärkt repressiven Ordnung werden. Die Söhne orientieren sich nicht mehr am Leidensweg Christi, sie fügen sich nicht mehr selbst aufgebend der Härte eines unnachgiebigen Vaters, um den Preis der dadurch auf sie übergehenden väterlichen Identität und Autorität, sondern sie töten ihn in der Nachfolge des aufbegehrenden Sohnes und Vaterivalen Ödipus, wie Koschorke v.a. am hochstilisierten Vatermord des Verkündungsdramas (W. Hasenclever, F. Werfel, A. Bronnen) aufzeigt (vgl. Koschorke 2000: 206-210 und Bühler 1990: 115-129). Die Kontamination des von Freud wiederentdeckten antiken Familiendramas mit dem strukturell nicht vergleichbaren christlichen Familienmythos verschiebt die Akzente der inneren Dramaturgie. Die psychoanalytische Lesart der patriarchalen Machtfolge lässt den Sohn am Leben und opfert den Vater; statt Affiliation Substitution. Damit griff Freud, wie Koschorke resümiert, tief in den Schaltplan des abendländischen Reproduktionsmechanismus ein, denn er lässt die spirituelle Verfügungsgewalt nicht mehr vom Vater auf den Sohn übergehen, sondern eröffnet den Söhnen einen Neubeginn jenseits der väterlichen Autorität. Einesteils wird damit die durch die christliche Deutungstradition erzeugte fundamentale Trennung zwischen sinnlicher und übersinnlicher Liebe rückgängig gemacht und damit die das gesamte Konstrukt tragenden Sublimierungsleistungen hinfällig. Andernteils wird das der väterlich/göttlichen Autorität entzogene Weibliche zum Freiwild männlicher Sexualphantasien, es wird „gefährlich natürlich“ und aktiv, nicht nur erotisch.

3.4 Männerphantasien

Die (auf-)begehrende Frau zog die Phantasien der Männer daher nicht nur in ihren Bann, sondern erfüllte sie auch mit Ängsten, Wut und Hass. Dies stellt eine klassenspezifische Entwicklung dar, deren folgenreiche Konsequenzen für die männlich inszenierte Kultivierung des „natürlich gefährlichen“ Weiblichen Klaus Theweleit an verschiedenen Beispielen und Epochen der europäischen Vergangenheit beobachtet. Sie leitete eine erneute Repression und Entsexualisierung ein, wie er u.a. am Verhältnis des soldatischen Mannes des 20. Jahrhunderts zum Duo der „roten“ und „weißen Krankenschwester“ beschreibt. Während die erste den Inbegriff der sich (unter dem Druck veränderter Bedingungen des Weltkrieges) auch erotisch verselbstständigenden Arbeiterfrau verkörperte, die folglich als proletarische bzw. kommunistische Hure enttarnt, bestraft und getötet werden musste, um den auf den Frauenkörper projizierten Ekel

vor der menschlichen Physis zu besiegen, wurde mit der bürgerlichen „weißen Krankenschwester“, deren Idealtypus Florence Nightingale darstellte, eine neue Form der Entsexualisierung als (sich dem männlichen Arzt unterordnende) mütterliche Schwester geschaffen (vgl. Theweleit 1986: 107-176).

Beispiele, wie der weibliche und auch der männliche Körper in der europäischen Geschichte und Gegenwart dem Männerdenken als Verkörperung von Ideen und Phantasien dient(e), wären etliche zu nennen. Die Medientechnologien eigne(te)n sich dafür in besonderem Maße, denn sie förder(te)n die kollektive Externalisierung geheimer Wünsche und Ängste, nähr(t)en die Hoffnung auf ihre Befriedigung. Auf ihren Bildschirmen und Leinwänden tauchen altbekannte Bilder in neuen Gewändern auf, die auch die Pop-Kultur überfluten⁷ bzw. zu überfluten scheinen, denn sie legt ihre Funktion teilweise auch offen. Madonna beispielsweise inszenierte mit ihren schnell wechselnden Verkleidungen wie kein anderer weiblicher Star eine Großzahl dieser Weiblichkeitsbilder und entlarvte in ihren ambivalenten Videos nicht nur ihre „klassisch“-männlichen Koppelungen, die soziale Determination von Sexualität und Geschlecht, sondern auch die Regeln ihrer (Selbst-)Konstruktion und damit von (Gender-)Identität und Authentizität schlechthin: permanente Neuinszenierung oder Autorecycling ist des „Pudels Kern“.

3.5 Zwischenfazit

Albrecht Koschorkes Überlegungen zur Heiligen Familie als Keimzelle nationalstaatlicher Reproduktion, Michael Thompsons Theorie des Abfalls, Manfred Schneiders Analyse des Barbaren und Johannes-Christoph von Bühlens Studie zur Konstruktion des ebenso mit Revolution als auch mit kulturerlösendem Sendungsbewusstsein verknüpften Mythos Jugend machen vor dem Hintergrund des Schmidtschen Beschreibungsmodells und der Analyseinteressen der Cultural Studies die Wirkungsweise von symbolischen Konfigurationen von Kulturprogrammen an ihren lebensweltlichen Schnittstellen mit Wirklichkeitsmodellen einsichtig. Sie machen anschaulich, was am Ursprung des abendländischen, christlich fundierten Mythos „Kultur“ steht und v.a. welche Komplikationen sich daraus ergeben haben: die Suche nach effektiven Mitteln der sozialen Kontrolle des (heranwachsenden) Subjekts und das fortgesetzte Streben nach Überwindung des „Kreatürlichen“ und „Weiblichen“, die angesichts der „übernatürlich“ konzipierten Doppelgänger als grobe Unzulänglichkeiten erscheinen müssen. Jeder Versuch der Kulturerneuerung durch den jugendlichen Barbaren, also der Versuch kulturbedingte Kontingenz auf das kulturell Natürliche zurückzuführen, war und ist mit einem Netz-

7 Beispielsweise der Ekel vor der menschlichen (weiblichen) Physis, wie im Song *Bodies* der Sex Pistols.

werk an Doppelungen konfrontiert und dem sich steigernden Sog der Ästhetisierung ausgesetzt.

Die symbolische Ökonomie des christlichen Familienmythos und seiner Entmystifizierung lässt schließlich auch erkennen, warum den Töchtern darin nach wie vor nur wenig Entfaltungsraum zur Verfügung steht. Aus der Dominanz der Väter wird nur der Sohn befreit, nicht aber die Braut/Mutter; sie bleibt, wie auch Theweleit beobachtet, in Männerhänden. Koschorkes Überlegungen fortführend, bleibt der aufbegehrenden Frau daher entweder erneut nur die negativ konnotierte Rolle der Hure oder *bitch* (wie beispielsweise in Rock und Rap vielfach thematisiert) und/oder die (männlich dominierte) Kulturindustrie entscheidet bzw. übernimmt die Vormundschaft über sie und ihr Image.⁸

4. KONSEQUENZEN ZUR BEOBACHTUNG GEGENWÄRTIGER ENTWICKLUNGEN

4.1 Kids und Szenen, Selbstorganisation und Symbole

Der von Soziologen und Psychologen in den letzten Jahrzehnten konstatierte Ersatz der Familie durch Szenen, Cliques und/oder Peergroups, ließ diese heterogenen, sich selbst organisierenden Gemeinschaften zu wichtigen sozialisatorischen Reproduktionsinstanzen werden, die v.a. die Cultural Studies beobachten und beschreiben. Charismatische Persönlichkeiten verschiedener Spezialkulturen ziehen dieses „vater- und traditionslose Jungvolk“ ebenso an wie das bunte Sammelsurium ihrer Symbole, deren Erschließung und Neu-Deutung sie sich im mehr oder weniger szenegeleiteten Selbststudium hingeben oder deren Sinnhorizonte gezielt ignoriert werden. Beides kann einerseits zur Gründung von durch gemeinsames Erleben, gemeinsame Beobachtungen und v.a. gemeinsame Emotionen gebundene Gruppen führen, aus denen verschiedene Gemeinschaften mit neuen (alten) Symbol(re)konfigurationen entstehen. Dafür bieten sowohl die kulturellen Schutthalten als auch ihre „gefährlichen Sondermülldeponien“ reichlich Auswahl. Dort rüsten sich vereinsamte Niemande oder Gruppen mit Kreuzen, Totenköpfen, Gralskelchen, Pentagrammen, Hakenkreuzen oder Vampirzähnen, Jesuslatschen oder Dreadlocks, treten, mit in die Haut punktierten Versatzstücken verschiedener kollektiver Phantasmen aus Vergangenheit und Gegenwart gewappnet, in die Spuren vergessener oder verworfener religiöser und mythologischer Figuren, aber auch in die aktueller Helden bzw. Antihelden von Fantasyfilmen und -comics, die sie auf ihre Weise, d.h. mit neuen persönlichen Semantiken versehen, wiederauferstehen lassen. D.h. Heranwachsende beider Geschlechter haben in den letzten Jahrzehnten ver-

8 Zu den Ausschlussmechanismen weiblicher Popmusikerinnen vgl. Plesch 2001.

schiedene Wege eingeschlagen, die sie erstickende Bilder- und Zeichenflut zu handhaben: sie stellen sich ihr und glauben mit ihr konkurrieren zu können, indem sie sie immer wieder neu kombinieren und umkodieren oder sie schalten sie ab, verweigern die Suche nach „ihrem“ Sinn. Dazu setzen sie v.a. ihre eigenen Körper ein. Denn in einer Gesellschaft, die ihr Innerstes nach außen kehrt, sich mit ihren Imaginationen umgibt, bzw. sie auf ihre Mitglieder projiziert, erscheint er als der einzige noch authentische Ort, der es ermöglicht, sich der determinierenden Macht von Bedeutungen und Bewertungen zu entziehen.

4.2 (Selbst-)Inszenierung und Körperlichkeit, Erlebnisraum und Sinnhorizonte

Rock- und Popkulturen waren seit den 1950er Jahren neben bzw. gerade wegen ihrer Rebellion gegen das Establishment und wegen des an seine Grenzen geratenen Industriekapitalismus v.a. durch Inszenierungen von Körperlichkeit und Sexualität geprägt (vgl. dazu Grimm 1998: 44-48). Die Spannbreite reicht von der erotische Begierde weckenden, homoerotischen über eine aggressiv dominante oder softe Männlichkeit bis zur (ersten Welle der) Androgynie in den 60er Jahren, die – wie könnte es anders sein – erneut Bezug auf einen vorgesellschaftlichen Naturzustand nahm und das politische Protestlied hervorbrachte. Letzteres wurde seiner geschlechtsneutralen Rolle wegen auch von Frauen aufgegriffen. Auch die Bilder und Rollen des weiblichen wie männlichen Geschlechts wurden als soziale Determinationen offengelegt und danach gesucht, was sich dahinter verbarg. Das ermöglichte beispielsweise der unverbindliche, „geschwisterlich liebevolle und entsexualisierte“ Umgang der Geschlechter in der Techno-Szene mit seinem auf der Tanzfläche praktizierten Exhibitionismus, weil er mit anderen Semantiken verknüpft wurde (vgl. dazu Anz/Walder 1996, Stauder 2004, Hitzler/Pfadenhauer 2001, Hitzler/Pfadenhauer 2004). Von Außenstehenden wurde/wird er leicht als erotische Einladung und erhöhte Bereitschaft zur Promiskuität missverstanden. Mit den Gothics zog ein sichtbares Ausleben von Gedanken und Gefühlen herauf, das Männern wie Frauen gleichermaßen zur individuellen Ausbildung von Charakter und Seele auffordert. Dem Jugendlichkeitswahn einer sich vor dem Altern und dem Tod fürchtenden, auf materielle Werte und Sexualität fixierten Gesellschaft setzen sie einen „Pool von Idealismen“ entgegen. Sich bewusst und gezielt auf christliche Interpretationsraster beziehend, bastel(ten) sie aus verschiedenen religiösen Glaubensrichtungen und philosophischen Lehren alternative Vorstellungsweisen zusammen. Zur Auseinandersetzung und Relativierung mit den eigenen Welt- und Lebensvorstellungen greifen sie sowohl auf kanonische Dichter und Denker zurück als auch auf die Tabuthemen Tod und Teufel, was durch die wenig differenzierende Berichterstattung der kommerziellen Medien erwartungsgemäß zu ihrer gesellschaftlichen

Diskriminierung als „weltfremde und depressive Spinner“ oder „neurotische Satanisten“ führen musste (vgl. dazu Farin/Wallraff 2001: 76-80 sowie den Beitrag von Richard in diesem Band).

Erscheinen die einen in den Roben ihrer Vorbilder aus dem Mittelalter, der Renaissance oder Romantik, so verziern andere ihre Haut mit Schlangemenschen, Drachen, Feen und Comic-Helden. Sie schmücken ihre Körper, wie „jede Religion ihre Tempel schmückt“. Auf einem Body-suit, einem Ganzkörper-Tattoo, sammelt sich vieles aus dem globalen Symbolarsenal an, aber auch aus der postmodernen Bildwelt; Kombinationen, die man sich von jedem einzelnen erklären lassen muss, denn „so wie der Freskenschmuck in alten Kirchen bis ins einzelne Detail geplant und mit bestimmten Bedeutungen versehen worden ist, wird auch beim Tätowieren nichts dem Zufall überlassen: Sinn und Absicht bis ins kleinste Detail“, so u.a. Alex. Denn die Darstellungen auf seinem zu einer Art Tagebuch werdenden Körper resümieren „einschneidende“ Ereignisse und die daraus gezogenen Konsequenzen und Lebensmaximen – mit den traditionellen Sinnhorizonten der zu sehenden Symbole hat das oft nicht mehr viel zu tun, sie bilden nur die assoziative Grundlage.

In jugendkulturellen Praktiken wird der Körper v.a. aber auch zur Echtheits- und Intensitätsdroge sowie zum Erlebnisraum. Über „kontrollierte Ekstase“ oder hartes Training (v.a. im Tanz und den mit Musik verknüpften Sportarten) wird er als glücksspendender Lebensraum erschlossen. Im globalen Kaufhaus der Repräsentationen und Fiktionen erscheint er als einzig noch möglicher Ort der Selbstvergewisserung, -bestimmung und -gestaltung. Er eröffnet nicht nur Möglichkeiten zur sichtbaren Differenzierung, sondern auch dafür Herr seiner Sinne zu werden, seine individuellen Fähigkeiten zu entdecken, Kompetenzen und social skills zu erweitern. Das schafft wichtige Voraussetzungen der Identitätsbildung, eines Sich-in-der-Gemeinschaft-Verkörperns, sich immer wieder Neu-Erfindens, also sich Recyclens.

4.3 „Um-Schaltung“ durch „Dreadlocks“

Im Hinblick auf die Suche nach den dafür notwendigen wirklichkeitsnahen, körperbetonten Ausdruckstechniken bot und bietet das körperfeindliche, entsexualisierte (oder negativ konnotierte) Rollenangebot der sich über christologische Anverwandlungen tragenden und nach Überwindung des kreatürlich Natürlichen strebenden abendländischen Kultur allerdings nur bedingt Anziehungskraft. Das erklärt, warum die sogenannte Pop- und Rockkultur im Gesamten betrachtet in hohem Maße auf Ausdrucksformen der „oral culture“, v.a. auf afroamerikanische und jamaikanische (aber auch archaisch-europäische) Musiktraditionen Bezug nimmt. Aus ihnen hat sie sich, wie Jürgen Terhag hervorhebt, über Gospel, Blues, Rhythm & Blues und Rock'n'Roll bis hin zu Soul, Funk und HipHop weiter entwickelt (vgl. Terhag 2002) und das entfaltet, was in

schriftkulturellen Musiktraditionen ausgeblendet wurde: die Fähigkeit zum spontanen und improvisatorischen Handeln; d.h. performative Expressivität, die auf Verhandlung verschiedener Positionen durch ritualisierte Wettbewerbe beruht, also von „actionality“ (B. Sidran 1993). Damit wurde den „weißen jugendlichen Rebellen“ andere Grundlagen der Selbsterfahrung, Artikulation, Identitäts- und Stilbildung⁹ eröffnet, als in der okzidentalen Schriftkultur angelegt sind. Das (re-)kreatürlich Barbarische domestizierend, blendete letztere über ästhetische bzw. Bildungs-Schranken eine (ihr nicht kontrollierbar erscheinende) Kreativität und Reflexivität des Einzelnen vielmehr aus.

Mit der Integration afroamerikanischer und anderer nichtabendländischer Ausdrucksformen wurden und werden über verschiedene Symbol(re)konfigurationen folgenreiche Umschaltungen in den Grundstrukturen abendländischer Kulturprogramme in Gang gesetzt, die im Einzelnen untersucht werden müssten. In diesem Rahmen sei nur ein Beispiel skizziert. Wie beim Mythos der Heiligen Familie handelt es sich auch im Falle des die Popkultur stark beeinflussenden Rastafarianismus um das Resultat einer Recodierung durch semantische Kontamination. Die jamaikanischen Rastafaris verbanden die „Heilige Schrift“, das Zivilisationsinstrument par excellence, auf das die Kolonisatoren ihr messianisches Unterdrückungsregime gestützt hatten, mit ihrer eigenen mündlichen Kultur (vgl. dazu Barsch 2003, Bradley 2002 und Lee 2000). So „entdeckten“ sie in der dichotomen Struktur biblischer Metaphern eine von diesen verdeckte afrikanische Mythologie, mit der das geschriebene Wort des „weißen Gottes“ herausgefordert werden konnte. Indem „Gott“ nach Äthiopien und die „schwarzen Leidenden“ nach „Babylon“ versetzt wurden, wurde nicht nur die Religion des „weißen Mannes“ sondern auch seine Weltsicht untergraben und bekämpft. Das brachte eine neue (weltlich-)sinnliche Jesusvariante hervor: Den für Egalität und Toleranz kämpfenden Rastaman. Er wird, durch entsprechend ausgelegte Bibelzitate gestützt, jetzt mit einer positiv konzipierten „Natürlichkeit“ (und Sexualität) in Verbindung gebracht – eine weitere Rochade, bei der Jesus, dieses Mal durch einen „schwarzen Barbaren“ ersetzt wird.¹⁰

Diese zwei unterschiedliche Symbolordnungen kombinierende Recodierung erwies sich nicht nur für die Ghettos von Kingston, sondern auch für die westindischen Gemeinden Großbritanniens als äußerst at-

9 D.h. Stil ist als prozessuale Objektivierung des Selbstbildes einer Gruppe zu verstehen; er entsteht einerseits durch innere Prozesse und andererseits durch die Entwicklung der Gruppe im Verhältnis zu ihrer Situation, d.h. im Hinblick auf andere signifikante Gruppen. Er manifestiert sich in symbolischen Aspekten (Kleidung, Körperschmuck, Musik usw.) und in Aktivitäten und Kontexten. Vgl. dazu v.a. Hebdige 1983, 1990 und Vollbrecht 1995.

10 Durch die Weissagung des Jamaikaners Marcus Garvey wurde Haile Selassie zur ersten und Bob Marley, der den symbolischen Ring des Löwen von Judah von Haile Selassie I. erhalten habe soll, zu seiner zweiten namhaften Inkarnation.

traktiv, da der Rastaman eine einleuchtende Erklärung für die materiellen Widersprüche brachte, die das Leben der arbeitslosen schwarzen Jugendlichen bestimmten; er benannte die historischen Ursachen: Kolonialismus und wirtschaftliche Ausbeutung. Damit aber weigerte er sich, die ihm „gestohlene“ Geschichte weiter zu verleugnen und personifiziert die lebende Widerlegung „Babylons“ als Sinnbild der weißen Kolonialmächte bzw. der kapitalistischen Gesellschaft.

Mit dieser Rochade war auch eine grundlegende Veränderung der Ausdrucksweisen verbunden, denn der Rastaman predigt nicht nur, er singt und tanzt. Der Reggae erwies sich dazu als ideales Medium der Verbreitung. So wurde die positive Wertschätzung der „schwarzen Geschichte“ zeitgleich mit der Entwicklung der jamaikanischen Popmusikindustrie in Gang gesetzt. Nicht nur in der Geschichte der britischen Nachkriegsjugendkulturen, deren Stile als eine Abfolge differenzierter Reaktionen auf die Anwesenheit schwarzer Einwanderer (in England seit den fünfziger Jahren) zu betrachten sind (vgl. Hebdige 1983), spielen Reggae und Rasta-Kult daher eine wichtige Rolle, blonde Dreadlocks sind inzwischen keine Seltenheit. Die exotische und erotische Aura seiner missionarischen Identität, das (verkörperte) moralische Gewissen und der „Dread“ des Rastaman, v.a. aber auch seine musikalischen Semantiken, wurden in vielfachen Variationen aufgegriffen und den jeweils spezifischen Kontexten und Bedürfnissen entsprechend übernommen. So kommt dem Reggae, der Rasta-Ästhetik und auch der Rasta-Sprache mit ihren Metaphern v.a. im Punk und Rap ein wichtiger Stellenwert zu.

In Frankreichs Vorstädten hat dieser runderneuerte Barbar inzwischen weitere Konkurrenz bekommen. In der dortigen Rapszene hat sich die von Beginn an vorhandene religiöse Grundstimmung durch den mit zunehmender Arbeitslosigkeit und Konsolidierung rechtskonservativer Parteien angestiegenen politischen wie Alltagsrassismus verstärkt und aus *Rap*ublikanern Imane werden lassen (vgl. Kimminich 2006). Abd al Malik, Mitbegründer der Straßburger Rapgruppe NAP (New African Poets) hat als Antwort auf die in den Vorstädten durch islamische Organisationen verbreitete anti-okzidentalistische Propaganda islamischer Seelenfänger („Qu’Allah maudisse la France“) eine Autobiographie verfasst (*Qu’Allah bénisse la France* 2004), die neben den schizophrenen Lebensbedingungen, die ihm in seinem Falle der Vorort Neuhoof bot, seinen Weg in den bzw. aus dem fundamentalistischen Islam durch sein Engagement im HipHop nachzeichnet. Dabei wird eine Recodierung des Korans erarbeitet, die die muslimische Glaubensgemeinschaft zur Alternative der gesellschaftlichen Ordnung des laizistischen französischen Staates umfunktioniert, und zwar indem er den Koran mit universalistischen republikanischen Werten versieht. So erscheint er als das verkehrte Spiegelbild eines verfallenen republikanischen Universalismus und als eine neue Form der „Gotteskindschaft“, die er in seinem Album von 2004, *Le face à face des coeurs*, besingt und seinerseits propagiert. Seine sufisti-

sche Auslegung, durch die der Islam modernisiert wird, stößt offensichtlich auf großen Erfolg und das nicht nur bei den jungen Vorstädtern und bei Muslimen, sondern auch bei Christen, denn sie überbrückt die Gegensätze zwischen Islam und Christentum durch Ähnlichkeiten; damit bahnt sich eine weitere Rochade an.

4.4 Schlussfolgerungen: Auflösungsängste, Beschleunigungstrauma und Perspektiven für ein Danach

In Erinnerung daran, dass die Geschichte der abendländischen „Jugend“ und ihrer Kulturen nicht die einer biologisch oder psychologisch bestimmbaren Altersgruppe ist, sondern auf einer historischen und wandelbaren Konstruktion beruht, wurde ihre Erzeugung im Rahmen von Wirklichkeitsmodellen und Kulturprogrammen skizziert. Sie ist daher als eine Mentalitätengeschichte der Generationenfolge zu sehen, d.h. eines gegenseitigen (Misstrauens-)Verhältnisses zwischen einer Gesellschaftsgruppe, die sich selbst als „Erwachsene“ konzeptualisiert und ihre „Kultur“ über bestimmte Wirklichkeitsmodelle und Symbolkonfigurationen aufrechterhält. Die Gruppe der jeweils Heranwachsenden (oder auch bereits Herangewachsenen), die (noch) nicht an den sie tragenden Reproduktions- oder Codierungsprozessen teilhaben dürfen bzw. wollen, reagiert mit Gegenmodellen und Umcodierungen. Mit bzw. in ihnen wird das jeweils Ausgeblendete sichtbar und seine Einlösung eingemahnt. Durch den Individualisierungsdruck des Spätkapitalismus und seine Megarecyclingmaschinerie der Kulturindustrie hat nicht nur die Breite paralleler Lebensstile zugenommen. Auch der Blick auf die Schaltpläne und Codierungsmechanismen des komplexen Gefüges von Wirklichkeitsmodellen und Kulturprogrammen ist frei und die Interdependenz wechselseitiger Konstruktionen längst einsichtig geworden. Kommen wir daher abschließend auf die Zweidimensionalität unserer Metapher vom Kulturrecycling zurück und auf zwei wesentliche Beobachtungsperspektiven, die sie zulässt.

Das den Ausgangshorizont der Metapher verengende Begriffsgebilde „Kulturrecycling“ bezieht sich auf das „Repräsentationelle“, geht es doch ausschließlich um mentale Vorstellungen, die aus mit Reduktion verbundenen (wertenden) Kategoriebildungen hervorgegangen sind. Um ihre Wirksamkeit zu erhalten, braucht eine Gesellschaft, die ihr Gedächtnis nicht (den Körpern) ihrer Mitglieder anvertraut, Medien(technologien). Sie scheinen das Gefüge von Vorstellungen und Ordnungen durch Symbolkonfigurationen und deren materialisierte (bzw. virtualisierte) Statthalter spezifischer Wertsetzungen und Hierarchien aufrechterhalten zu können, indem sie unaufhörliche Verähnlichungs- oder aber auch Abgrenzungs- und Veränderungsaktivitäten innerhalb einer Gesellschaft oder zwischen verschiedenen Gesellschaften in Gang setzen.

Die von Hegel skizzierte (und gefürchtete) Auflösung des klassisch elitären Konzepts von Kunst und Kultur im konservativ essentialistischen Sinne hat sich in gewissem Sinne bewahrheitet. Denn die Popkultur bedient sich der (nicht nur) abendländischen Kultur- und Kunstgeschichte als eines Repertoires von Formen, einer Reserve von „Materialien“, die dem „kulturkannibalistischen Selbsterhaltungstrieb“ des postmodernen Individuums zur Verfügung stehen, aber auch der es genau beobachtenden Megarecyclingmaschinerie der Kulturindustrie. Wiederholungen, Um- oder Neudeutungen von Zeichen und Symbolen bzw. deren Popularisierung durch Vermarktung bedingen einander, reagieren aufeinander. Der „echte“ Gothic muss sich vom „Pseudo“ oder „Fake“ distanzieren, der „wahre“ Rapper oder „echte“ Techno vom „real“ oder „poser“ oder der „echte“ vom „Oi“-Punk. Dieser Glaube oder die Hoffnung, sich als „Originale“ von den im Banne der Repräsentation stehenden Reproduktionen der Vermarktung unterscheiden und sich zumindest vorübergehend einen kleinen Bereich realer Handlungsfähigkeit erhalten zu können, hat eine fieberhafte Dialektik zwischen kulturindustriellen und individuellen Recyclingprozessen in Gang gesetzt. So hat das permanente sich gegenseitige Einverleiben den Wechsel der Kostüme, Masken, Gesten oder Tänze und ihrer Sinnzuordnungen beschleunigt und ihren Ausverkauf eingeleitet. Das gesamte Symbolarsenal unseres Weltkulturerbes dürfte wohl mindestens einmal über den Horizont medialer Inszenierungen gewirbelt und auch die letzte Hoffnung auf einen Ausbruch aus ihrem Sog zerstört haben. Was nun?

Aus einer Perspektive, die Recyclingprozesse 1. Ordnung fokussiert, also das Spektakel kultureller Repräsentation und medialer Inszenierung von Symbolen und Zeichen, ihre Fluktuation und Inflation, bzw. den Co- und Recodierungsmechanismus kultureller Selbsterhaltung, wird bei der Beobachtung (pop)kultureller Entwicklungen das Verschwinden von Zeichen (im Sinne von Bedeutungsträgern), ihre Umgestaltung bzw. Umdeutung leicht mit Verlustängsten und/oder Ausweglosigkeit verbunden, da die Ursprungsdomäne der Metapher bei ihrer Übertragung reduziert wird. Das bringt Ausblendungen mit sich, v.a. die des Subjekts als Kulturträger. Vom Zyklon der alles hinwegfegenden Doppelungen erfasst, entsteht einerseits die Idee des Untergangs von Kultur bzw. von der Machtlosigkeit jeder Gegen-, Jugend- und Popkultur. Ist die Diskursfiktion „der Kultur“ von Sinn-Entleerung und Banalisierung bedroht, so scheint sich „das Popkulturelle“ in semantischer Beliebigkeit aufzulösen. Wo aber bleibt das sie erzeugende, sie konsumierende, rezipierende, reflektierende und rekreierende Subjekt?

Es sitzt im Auge des Zyklons. Ein Perspektivenwechsel macht es sichtbar und eröffnet Beobachtungsalternativen. Lenken wir unsere Aufmerksamkeit auf Recyclingprozesse 2. Ordnung, also auf das Subjekt, dann ist auch den veränderten Bedingungen Rechnung zu tragen, in denen es sich als Kulturge- oder -verbraucher befindet. Ihm steht eine gi-

gantische Menge an zudem schnell wechselnden Identifikationsfolien und Lebensstilen zur Verfügung, die kaum mehr zu überblicken und schon gar nicht zu verdauen sind.

Menge und Beliebigkeit der Möglichkeiten, lassen die biografischen Kontexte des Einzelnen, seine Selektionen, seine Reflexivität und Kreativität, deshalb umso wichtiger werden. Die individuelle Wahl (bzw. Verfügbarkeit) der Zutaten und ihre Zubereitung entscheiden nicht nur über das Image, sondern über die Befindlichkeit jedes Einzelnen. Im Rahmen eines solchen lebenspraxisorientierten Recyclings kultureller Elemente nimmt die Disponibilität, Variabilität und Beliebigkeit von Zeichen und Symbolen einen anderen Stellenwert ein. Nicht die Kraft und Macht ihrer auf spezifischen Sinnzuschreibungen beruhenden Repräsentativität ist gefragt, sondern die ihrer subjektspezifischen Anwendbarkeit und Präsentierbarkeit. Sie bietet Wege und Werte einer im Hier und Jetzt praktizierbaren, immer wieder neu zu verhandelnden Lebens- und Wirklichkeitsgestaltung, weil sie ein faszinierendes, erlebbares und unterhaltsames Spiel mit Lauten, Stimmen, Melodien, Geräuschen, Bildern, Worten, Buchstaben und Bewegungen eröffnet. Selbst- und Gruppen-Bewusstsein, aber auch personale wie kulturelle Identität entstehen dann nicht durch (eine passiv verstandene) Rezeption und Imitation des Repräsentationellen, sondern durch kreative Partizipation und Präsenz. Die dabei frei werdenden reflexiven und kreativen Energien rücken daher ebenso ins Blickfeld wie die Konsequenzen, die sich daraus für die Konzeptualisierung von Kunst und Ästhetik, aber auch von *entertainment*, *amusement* und *recreation* ergeben, wie sie Paul Willis und Richard Shusterman (vgl. dazu den Beitrag von Shusterman in diesem Band) erarbeitet haben. Sie verstehen Ästhetik und ästhetisches Empfinden nicht als eine festgeschriebene, klassenspezifisch hierarchisierte Dimension kultureller Errungenschaften, sondern als ein kontinuierliches Umdeuten von Bedeutungen, also als einen Prozess des Aushandelns.¹¹ Das erzeugt nicht nur Pluralität und Polysemie, sondern v.a. Ambivalenz: Eine differenzielle Vielheit und eine Vielfalt noch nicht wahrgenommener Möglichkeiten und Chancen, für die der Rezipient emotional in Verantwortung genommen wird. Heinz Geuen und Michael Rappe definieren dieses für das Verständnis von Popkultur unabdingliche Prinzip der Ambivalenz als „ästhetische Funktion der Bricolage“. Sie bringt das zum Tragen, was durch die Verbindung von „Materialstand“ und „Rezeption“ entsteht – also aus dem, woraus Musik und Bilder komponiert sind, mit dem, was

11 Ihre methodischen Ansätze konzentrieren sich auf die ästhetische Aufwertung von populärer Kultur, die vor dem Hintergrund soziologischer, ethnologischer und philosophischer Theorien durchgeführt wird. Sie rücken die enge Verflechtung und Abhängigkeit von Jugendkulturen von den ökonomischen Strukturen der jeweils älteren Generation ins Blickfeld. Diese blenden das kreative Schaffen von Jugendkulturen aus, indem sie es als eine „den bildenden Künsten“ weit unterlegene, minderwertige ästhetische Praxis beurteilen. Darauf aufbauend vgl. v.a. Geuen/Rappe 2001.

in der Wahrnehmung an Assoziationen und Erfahrungen hinzukommt: die Lust an der assoziativen Spekulation (vgl. Geuen/Rappe 2001: 13-15), Voraussetzung jener „Kunst des Eigensinns“, von der John Fiske (2003) spricht. Der „eigensinnige Barbar“ der Postmoderne verleiht dem, was Kultur ausmacht, nicht durch Exkarnation und symbolische Doppelung die Macht der Stellvertretung, sondern er agiert durch die Kraft der Anwesenheit, macht aus anonymen Errungenschaften persönliche Eigenschaften und lässt Kultürlisches durch Einverleibung und Verkörperung (über-)leben.

Dadurch rücken individuelle, (re-)kreative Nutz- und Veränderbarkeit kultureller Formen und Techniken durch das Subjekt sowie die durch sie in Gang gesetzten, auf Kulturprogramme und Wirklichkeitsmodelle rückwirkenden mikrostrukturellen Veränderungen in den Aufgabenbereich zukünftiger Beobachtung und Diskussion.

LITERATUR

- Abd al Malik (2004): *Qu'Allah bénisse la France*. Paris: Albin Michel.
- Anz, Philipp; Walder, Patrick (Hg.) (1996): *Techno*. Zürich: Bilger.
- Aries, Philippe (1990): *Geschichte der Kindheit*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Assmann, Aleida (1999): *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. München: Beck.
- Assmann, Aleida (o.J.): *Fluchten aus der Geschichte: Die Wiederfindung von Tradition vom 18. bis zum 20. Jahrhundert*. <http://www.unibielefeld.de/en/ZIF/Publicationen/94-95Assmann-Aufsatz.pdf>.
- Barsch, Volker (2003): *Rastafari. Von Babylon nach Afrika*. Mainz: Ventil.
- Bernfeld, Siegfried (1969-70): *Über eine typische Form der männlichen Pubertät*. In: Ders.: *Antiautoritäre Erziehung und Psychoanalyse. Ausgewählte Schriften*, hrsg. v. Lutz v. Werder u. Reinhart Wolff, 3 Bde. Darmstadt: März.
- Bradley, Lloyd (2002): *Reggae – The Story of Jamaican Music*. London (GB): BBC Publishing.
- Bühler, Johannes-Christoph von (1990): *Die gesellschaftliche Konstruktion des Jugendzeitalters. Zur Entstehung der Jugendforschung am Beginn des 20. Jahrhunderts*. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- Farin, Klaus; Wallraff, Kirsten (2001): *Die Gothics. Weiß wie Schnee, Rot wie Blut und Schwarz wie Ebenholz*. Berlin und Bad Tölz: Thomas Tilsner.
- Fiske, John (2003): *Lesarten des Populären*. Wien: Erhard Löcker.
- Geuen, Heinz; Rappe, Michael (2001): *Everything is Everything. Annäherung an eine pragmatische Ästhetik der Popmusik*. In: Dies. (Hg.): *Pop & Mythos. Pop-Kultur, Pop-Ästhetik, Pop Musik*. Schliengen: Edition Argus, 11-19.

- Göttlich, Udo; Mikos, Lothar; Winter, Rainer (Hg.) (2001): Die Werkzeuge der Cultural Studies. Perspektiven, Anschlüsse und Intervention. Bielefeld: transcript
- Göttlich, Udo (2001): Epistemologie der Cultural Studies in kulturwissenschaftlicher Absicht. In: Ders.: Mikos, Lothar; Winter, Rainer (Hg.): Die Werkzeuge der Cultural Studies. Perspektiven, Anschlüsse und Intervention. Bielefeld: transcript, 15-42.
- Grimm, Stephanie (1998): Die Repräsentation von Männlichkeit im Punk und Rap. Tübingen: Stauffenburg.
- Hebdige, Dick (1983): Subculture – Die Bedeutung von Stil. In: Dick Hebdige; Diederichsen, Diederich; Marx, Olaph-Dante (Hg.): Schocker. Stile und Moden der Subkultur. Reinbek: Rowohlt, 7-120.
- Hebdige, Dick (1990): Style as Homology and Signifying Practice. In: Frith, Simon; Goofwin, Andrew (Hg.): On Record – Rock, Pop and the Written Word. London: Routledge, 56-80.
- Hegel, Georg Friedrich Wilhelm (1971 [1835-1838]): Vorlesungen über die Ästhetik. Stuttgart: Reclam.
- Hemprich, Max (1902): Die Erziehung unserer männlichen schulentlassenen Jugend. Unter Berücksichtigung der neuesten Verhandlungen vom wirtschaftlichen, nationalen und sittlichen Standpunkt aus entwickelt. Berlin.
- Hitzler, Ronald; Pfadenhauer, Michaela (Hg.) (2001): Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur. Opladen: Leske + Budrich.
- Hitzler, Ronald; Pfadenhauer, Michaela (2004): Juvenilität als Identität. Zur Relevanz medialer Orientierungsangebote. In: Merz. Medien und Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik, 48. Jg., Nr. 4, 47-53.
- Kimminich, Eva (2002): Synaesthesia und Entkörperung der Wahrnehmung: Bemerkungen zu einer historischen Entwicklung in Europa vom 17. bis zum 20. Jahrhundert. In: Zeitschrift für Semiotik Band 24/Heft: 71-109.
- Kimminich, Eva (2006): Citoyen oder Fremder? Ausgrenzung und kulturelle Autonomie in der Banlieue Frankreichs. In: Archiv für Sozialgeschichte Bd. 46: Integration und Fragmentierung in der europäischen Stadt. Bonn: Verlag J.H.W. Dietz (im Druck).
- Kimminich, Eva (2006): Der PlattenspielerSpieler. Vom Konservieren zum Inkarnieren. In: Adi Hoesle (Hg.): Cultural Insurance. Köln: Salon Verlag (im Druck).
- Koschorke Albrecht (2000): Die Heilige Familie und ihre Folgen. Ein Versuch. Frankfurt: Fischer.
- KulturSpiegel Heft 1, 1. Januar 2005: Aus Alt mach Neu!
- Lee, Hélène (2000): Der erste Rasta. Höfen (A): Hannibal Verlag.
- Mariniello, Silvestra (1996): Le discours du recyclage. In: Dies.: Moser, Walter; Dionne, Claude (Hg.): Recyclages. Economies de l'appropriation culturelle. Montréal: Éditions Balzac, 7-19.

- Moser, Walter (o.J.): Kulturrecycling: Ein Endspiel? In: Spätzeit o.J., verfügbar unter: <http://www.fas.unmontreal.ca/LITTICO/spaetzeit>: 1-22.
- Moser, Walter; Dionne, Claude; Mariniello, Silvestra (Hg.) (1996): *Recyclages. Economies de l'appropriation culturelle*. Montréal: Éditions Balzac.
- Plesch, Tine (2001): Women in Rock Music: Times, They Are A Changing? In: Geuen, Heinz; Rappe, Michael (Hg.): *Pop & Mythos.pop-kultur, pop-ästhetik, pop-musik*. Schliengen: Edition Argus, 119-127.
- Posner, Roland (2003): Kultursemiotik. In: Nünning, Ansgar; Nünning, Vera (Hg.): *Konzepte der Kulturwissenschaften. Theoretische Grundlagen – Ansätze – Perspektiven*. Stuttgart/Weimar: Metzler, 39-72.
- Rappe, Michael (2003): Work it – Warum Videogucken kreativ ist oder die Kunst des Eigensinns. In: *AfS-Magazin* Heft 16/Dezember. (Verfügbar unter: http://www.afs-musik.de/content/magazin_16.php).
- Roth, Lutz (1983): *Die Erfindung des Jugendlichen*. München: Juventa.
- Schmidt, Siegfried J. (2003): *Geschichten und Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus*. Hamburg: Rowohlt.
- Schneider, Manfred (1997): *Der Barbar. Endzeitstimmung und Kulturrecycling*. München und Wien: Hanser.
- Sidran, Ben (²1993): *Black Talk. Schwarze Kultur – die andere Kultur im weißen Amerika*. Übersetzt v. Heinrich Klein. Hofheim: Wolke Verlag.
- Simmel, Georg (1923): *Der Begriff der Tragödie der Kultur*. In: Ders.: *Philosophische Kultur. Gesammelte Essays*. Potsdam: Kiepenheuer, 236-267.
- Soeffner, Hans Georg (2000): *Gesellschaft ohne Baldachin. Über die Labilität von Ordnungskonstruktionen*. Weilerswist: Velbrück.
- Stauder, Barbara (2004): *junge frauen und männer in jugendkulturen. selbstinszenierungen und handlungspotentiale*. Opladen: Leske + Budrich.
- Terhag, Jürgen (2002): *Musikunterricht heute. Heft 5: Musikkulturen Fremd und vertraut*. Kongressbericht Berlin. Auszüge aus dem Vorwort abrufbar unter <http://www.terhag.de>.
- Theweleit, Klaus (1986): *Männerphantasien*. Frankfurt/Main: Stroemfeld/Roter Stern. (insbes. Band 1: Frauen, Fluten, Körper, Geschichte).
- Thompson, Michael (1981): *Theorie des Abfalls. Über die Schaffung und Vernichtung von Werten*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Vollbrecht, Ralf (1995): *Die Bedeutung von Stil. Jugendkulturen und Jugend Szenen im Licht der neueren Lebensstildiskussion*. In: Ferchhoff, Wilfried; Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf (Hg.): *Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz. Einblicke in jugendliche Lebenswelten*. Festschrift für Dieter Baacke. Weinheim und München: Juventa, 23-37.
- Winter, Rainer (2001a): *Die Kunst des Eigensinns: Cultural Studies als Kritik der Macht*. Weilerswist: Velbrück.
- Winter, Rainer (2001b): *Ethnographie, Interpretation und Kritik. Aspekte der Methodologie der Cultural Studies*. In: Göttlich, Udo; Mikos, Lothar;

Winter, Rainer (Hg.): Die Werkzeuge der Cultural Studies. Perspektiven, Anschlüsse und Intervention. Bielefeld: transcript, 43-62.

UNTERHALTUNG: EINE FRAGE FÜR DIE ÄSTHETIK

RICHARD SHUSTERMAN

Der hartnäckigen hierarchischen Dichotomie von Hoher und Populärer Kunst liegt ein wesentlich grundlegenderer Mechanismus zu Grunde – die Kontrastierung von Kunst und Unterhaltung. Dennoch verrät das komplexe Netzwerk von Sprach-Spielen, die diese Konzepte anwenden, dass Unterhaltung nicht einfach mit Kunst kontrastiert wird, sondern oft mit Kunst als verwandter oder subsumierender Kategorie identifiziert wird. Die Künste selbst werden mitunter als Formen von Unterhaltung beschrieben. Weil das Konzept der Unterhaltung eng und komplex mit dem Konzept der Kunst verbunden ist, und weil es darüber hinaus umfassender und älter als das Konzept der Populären Kunst ist, kann seine Analyse nicht nur richtungsweisend für die Frage der Populären Kunst, sondern auch für die Gesamtheit der Ästhetik sein.

Dieser Aufsatz, der von pragmatistischen Einsichten bestimmt ist, leistet eine genealogische Analyse des Konzepts „Unterhaltung“ und seiner Relation zur Ästhetik und bietet somit Lehren für die zeitgenössische Kunst und Theorie. Indem er die vielfältigen Funktionen von Unterhaltung von einem ästhetischen Standpunkt verteidigt, re-evaluiert der Aufsatz zwei Konzepte – Vergnügen und lebenspraktische Funktionalität –, die dazu verwendet worden sind, Unterhaltung für ihre Trivialität und Begrenztheit zu verdammen, die aber zentral für ihren Wert und den Wert der Kunst sind.

1. EINLEITENDE BEMERKUNGEN

1.1 Populäre Kunst und Meliorismus

Eine der wichtigeren ästhetischen Debatten der letzten Zeit betrifft den künstlerischen Status und den generellen kulturellen Wert Populärer

Kunst. Weil Populäre Kunst jene Kunst ist, die von den meisten Menschen in gegenwärtigen diversifizierten Gesellschaften am meisten lustvoll genutzt wird, ist ihr Zustand entscheidend für die demokratische Kultur. Wenn auch einige einflussreiche links orientierte Denker (wie Bakhtin und Gramsci) Populäre Kunst verteidigt haben, schließen sich viele progressive Intellektuelle (wie Theodor Adorno, Hannah Arendt und Pierre Bourdieu) dem Heer kultureller Konservativer an, wenn es um die Ablehnung Populärer Kunst geht und darum aufzuzeigen, dass bereits die Konzepte Populärer Kunst, Populärer Kultur und populärer Ästhetik¹ nichts anderes sind als Widersprüche oder kategoriale Irrtümer. Ich habe die Einsichten des Pragmatismus dazu verwandt, ihre Kritik herauszufordern und eine Verteidigung Populärer Kunst in Form einer Position formuliert, die ich Meliorismus nenne und die die Mängel und Missbräuche Populärer Kunst erkennt, aber auch ihren Verdienst und ihr Potential. Der Meliorismus besagt, dass Populäre Kunst wegen ihrer vielen Defizite der Verbesserung bedarf, aber dass sie verbessert werden *kann*, weil sie wirklichen ästhetischen Wert erreichen und wertvollen sozialen Zwecken dienen kann und dies häufig auch tut (vgl. Shusterman 1992 und 2000).

1.2 Begriffsabgrenzung und -gebrauch: „Populäre Kunst“, „Massenkultur“, „Massenunterhaltung“

Bei der Analyse der vielen Kritiken, die meine Argumente hervorgerufen haben, bin ich zu der Einsicht gelangt, dass Widerstand gegen Populäre Kunst häufig in Einstellungen begründet ist, die grundlegendere oder allgemeinere Konzepte betreffen. Der spezifische Begriff „Populäre Kunst“ ist vergleichsweise modern und etwas uneindeutig. Sein englischer Gebrauch scheint nur bis ins 19. Jahrhundert zurückzureichen, und der Begriff scheint auch anwendbar auf die zutreffender als Volkskunst bezeichnete Kunst und nicht nur auf die moderne Massenmedien-Kunst der Unterhaltungs-Industrie, die heute hauptsächlich durch ihn bezeichnet wird.² Der Begriff „Populäre Kunst“ steht außerdem im Wettstreit mit anderen Begriffen. Obwohl Theorie und Alltagsgebrauch zu großen Teilen den Begriff „Populäre Kunst“ bevorzugen, bestehen viele Theoretiker statt seiner auf die abwertenderen Termini „Massenkultur“, „Massenkunst“ oder „Massenunterhaltung“.³

1 Anmerkung Katrin Keller: Die abweichende Groß-/Kleinschreibung der Begriffe erklärt sich aus dem Umstand, dass Populäre Kunst – ebenso wie Populäre Kultur und Populäre Musik – im Gegensatz etwa zu populärer Ästhetik, populärem Film oder populären Unterhaltungsformen – innerhalb der entsprechenden Diskurse Namens-Status erlangt haben.

2 Vgl. „popular“ in: The Oxford English Dictionary, 2. Auflage, 10. Jg., 125.

3 Ich bevorzuge den Begriff „populär“, weil „Masse“ eine undifferenzierte und typischerweise nicht menschliche Menge impliziert, wohingegen die Publika der Populären Künste tatsächlich oft eher verschieden sind, sogar, wenn sie zu einem gewissen Grad Schnittmengen bilden. Damit Kunst populär ist, bedarf es

Man könnte gar argumentieren, dass bereits der Gebrauch des Begriffs „Populäre Kunst“ zur Beschreibung jener Formen Populärer Musik, Literatur, Theater, Filme und narrativen Fernsehens, die ich verteidige, die ästhetische Frage übergeht, weil der Begriff „Kunst“ selbst einen ästhetischen Wert impliziert, selbst wenn nicht jedes Kunstwerk einen solchen Wert erkennen lässt. So erkennen manche Kritiker bereitwillig den ästhetischen Wert mancher Populärer Musik und Filme an, die ich besprochen habe, während sie argumentieren, dass dies kein Beweis für den Wert Populärer Kunst sei, sondern lediglich der Beweis, dass die fraglichen Werke die Sphäre der Unterhaltung transzendieren, die Populäre Kultur definiert. Andere Kritiker, die sich standhaft weigern, Populärer Musik und populärem Film ein ästhetisches Verdienst oder einen Kunst-Status zuzusprechen, weichen in der Folge dem Vorwurf eines beschränkten Snobismus aus, indem sie versichern, dass sie diese wirklich mögen – jedoch nur als Unterhaltung, nicht als Kunst. Dies hat mich zu der Einsicht gebracht, dass der hartnäckigen hierarchischen Dichotomie von Hoher und Populärer Kunst ein wesentlich grundlegenderer Mechanismus zu Grunde liegt – die Kontrastierung von Kunst und Unterhaltung. Dennoch verrät das komplexe Netzwerk von Sprach-Spielen, die diese Konzepte anwenden, dass Unterhaltung nicht einfach mit Kunst kontrastiert wird, sondern oft mit Kunst als verwandter oder subsumierender Kategorie identifiziert wird. Zeitungen widmen „Kunst und Unterhaltung“ oft ein einziges Ressort, und die Künste werden manchmal als Formen von Unterhaltung beschrieben. Weil das Konzept der Unterhaltung eng und komplex mit dem Konzept der Kunst verbunden zu sein scheint, und weil es darüber hinaus umfassender und älter als das Konzept der Populären Kunst ist, kann seine Analyse nicht nur für die Frage der Populären Kunst erhellend sein, sondern auch für die Gesamtheit der Ästhetik. Deshalb widme ich mich in diesem Aufsatz seiner Analyse aus einer pragmatistischen Perspektive.

Wenngleich der Pragmatismus eine zukunftsgerichtete Philosophie ist, die Ideen anhand ihrer Konsequenzen und nicht ihrer Quellen beurteilt, erkennt er, dass philosophische Probleme und Konzepte durch historische Kontexte entstehen und deshalb nur in der Würdigung dieser Geschichte angemessen verstanden werden können. Meine Analyse von Unterhaltung beginnt deshalb mit einer etymologischen Studie des Begriffs-Clusters, das dieses Konzept bezeichnet, gefolgt von einer kurzen genealogischen Kritik seiner Verwendung in der Philosophie. Dann konzentriere ich mich auf ein zentrales Paradoxon der Unterhaltung, das aus dieser Analyse hervorgeht und, wie ich meine, einige wichtige Lehren

keines Massen- oder Mainstream-Publikums mit außergewöhnlich gewöhnlichem Geschmack. Es genügt, wenn Kunst ein, wie ich es nenne, „vielzähliges“ Publikum hat. In diesem Sinne können Genres wie Punk Rock oder Rap Musik populäre Kunstformen sein, wenngleich sie dem Geschmack und den Werten des gesellschaftlichen Mainstreams widersprechen.

für die Ästhetik und die zeitgenössische Kunst bereithält. Die Anerkennung dieser Lehren sollte eine größere philosophische Würdigung von Unterhaltung zur Folge haben. Um dies indes zu gewährleisten, muss ich abschließend zwei wichtige Konzepte klären, die sehr zentral für den Wert von Unterhaltung sind, aber dennoch als Waffen verwendet wurden, um ihre Trivialität und Beschränktheit zu kritisieren.

1.3 Die kulturellen Kräfte des Konzepts „Unterhaltung“

Ich sollte meiner Analyse zwei allgemeine Bemerkungen über die kulturellen Kräfte voranstellen, die unser Verständnis des Konzepts der Unterhaltung formen. Erstens: Diese Kräfte sind typischerweise hierarchisch und stehen im Wettstreit im Kampf um die Kultur. Wie die Populäre Kunst ist auch die Unterhaltung in hohem Maße durch ihre abwertende Kontrastierung mit dem, was die Philosophie für höhere Formen von Kultur hielt, definiert worden – ob nun eine Unterscheidung von der Philosophie selbst oder (in einem späteren Stadium) von Formen der Hohen Kunst getroffen wird. Folglich sind Theorien der Unterhaltung und Populären Kunst typischerweise zwischen zwei Strategien unentschieden. Die erste nimmt Unterhaltung als einen Bereich an, der von dem Bereich der Hochkultur vollkommen abhängig, abgeleitet und diesem untergeordnet ist, Elemente von der Hochkultur entlehnt und diese korrumpiert. Die zweite Strategie definiert Unterhaltung als eigenständige Sphäre, in trotziger Opposition zur Welt der Hochkultur, aber mit eigenen autonomen Regeln, Werten, Prinzipien und ästhetischen Kriterien.

Die Philosophie hat im Allgemeinen die erste Strategie bevorzugt, seitdem Plato die Kunst dafür verurteilt hat, korrumpierendes Unterhaltungs-Vergnügen aus Imitationen des Wirklichen zu schaffen, die Anspruch auf Wahrheit und Weisheit erheben, aber denen die kognitive Legitimität wahren Wissens fehlt, und die im Gegensatz dazu den moralischen Verfall fördern, indem sie die tiefere Region unserer Seelen anregen. Der Unterhaltungswert der Kunst wird so vollkommen den Idealen und Kriterien der Wahrheit, des moralischen Charakters und politischen Werts untergeordnet, die aus der Philosophie importiert werden. Ein weitaus weniger verbreiteter Ansatz betrachtet Populäre Kunst oder Unterhaltung in ihrem Angebot oppositioneller Vergnügen und Werte als trotzig-kontrastiv zur Hochkultur, insbesondere jener Werte eines befangenen materiellen, sinnlichen, profanen Lebens, das die regenerativen Werte der materiellen Natur zum Ausdruck bringt. Diese Strategie lässt sich wahrscheinlich am besten durch Mikhail Bakhtins Theorie des Karnevalischen veranschaulichen.

Betrachtet man diese Ansätze in ihrer Extremform, scheint keiner von ihnen gänzlich geeignet, um die Natur von Unterhaltung und Populärer Kunst zu behandeln. Wo der Platonische Ansatz fälschlich alle Werte der philosophischen Wahrheit unterstellt und so jeglichen Grad relativer

Autonomie der ästhetischen Werte von Form und Vergnügen verkennt, wird die extrem autonomistische Haltung gegenüber Populärer Kunst und Unterhaltung den komplexen, intimen Beziehungen zwischen Hochkultur und niederen Unterhaltungsformen genauso wenig gerecht wie den beständigen Spuren der Hegemonie, die erstere immer noch über letztere ausübt. Insoweit der Meliorismus einen Mittelweg zwischen Verdammung und Zelebration einschlägt, brauchen wir eine Theorie der Unterhaltung, die sich zwischen reiner Unterordnung unter und uneingeschränktem Widerstand gegen die Hochkultur bewegt.

1.4 Die Wandelbarkeit der kulturellen Kräfte

Der zweite allgemeine Aspekt zur Vorbereitung meiner Analyse besagt, dass die kulturellen Kräfte, die Vorstellungen Populärer Kunst und Unterhaltung formen, sich historisch wandeln; Gleiches gilt deshalb auch für die Ausdehnung dieser Vorstellungen und die zwischen ihnen und der ersten Kunst gezogene Grenze. Die populären Unterhaltungsformen einer Kultur (wie das griechische oder das Elisabethanische Drama) werden oft zu den hochkulturellen Klassikern einer späteren Zeit. Die Romane der Brontës und Charles Dickens' wurden zunächst als leichte Unterhaltungsliteratur rezipiert, nicht als die Meisterwerke großer Literatur, als die wir sie heute wahrnehmen. Filme haben eine ähnliche Status-Evolution durchlaufen. Tatsächlich kann sogar innerhalb derselben kulturellen Periode ein beliebiges Werk in Abhängigkeit von seiner Präsentation oder Interpretation und Wertschätzung durch ihre Öffentlichkeit als populäre Unterhaltung oder als Hohe Kunst fungieren. Im Amerika des 19. Jahrhunderts waren Shakespeares Dramen zugleich Hohes Theater und Variété (vgl. Lewine 1988). Somit ist die genaue Bedeutung von Unterhaltung in hohem Maße kontextabhängig und hängt davon ab, von was sie unterschieden wird. Im Zuge der Moderne ist der Gegen-Begriff in zunehmendem Maße der ersten Kunst geworden. Früher jedoch wurden Unterhaltung und Vergnügen mit Philosophie und dem Leben als ernster Angelegenheit kontrastiert, während die schönen Künste in ihrer Gesamtheit als niedere Unterhaltung betrachtet wurden (obgleich man damals unbenommen zwischen höheren und niederen Unterhaltungsformen unterscheiden konnte). Ein Nachhall dieser älteren Unterscheidung ist heute weiterhin spürbar, wenn wir etwa zwischen Arbeit und Unterhaltung oder zwischen instruktivem Lesen und Unterhaltungs-Lesen unterscheiden.

2. TERMINOLOGISCHE KOMPLEXITÄTEN

2.1 Etymologische Analyse des Begriffs-Clusters der „Unterhaltung“

Im Laufe seiner langen philosophischen Geschichte in der westlichen Welt ist das Unterhaltungs-Konzept in Form einer Vielzahl von Begriffen mit leicht verschiedenen, aber sich überschneidenden Bedeutungen formuliert worden. Der Kürze halber beschränke ich mich hier auf die drei wichtigsten europäischen Sprachen der modernen Philosophie: Englisch, Französisch und Deutsch. Neben dem Begriff „entertainment“ wird das Konzept „Unterhaltung“ unter anderem durch die Worte „amusement“ (Unterhaltung, Vergnügen), „pastime“ (Unterhaltung, Zeitvertreib), „distraction“ (Unterhaltung, Ablenkung, Zerstreuung), „divertissement“ (Unterhaltung, Ablenkung) und „recreation“ (Unterhaltung, Erholung, Entspannung) ausgedrückt. (Aber auch verwandte Wörter wie „play“ und „game“ (Spiel) werden gelegentlich benutzt.) Franzosen benutzen hauptsächlich Begriffe wie „amusement“, „divertissement“ und „distraction“, sie verwenden jedoch auch Begriffe wie „rejouissance“ (Freude, Belustigung) und „passetemps“. Im Deutschen ist „Unterhaltung“ der meist verwandte Begriff, aber auch die Begriffe „Zerstreuen“, „Zeitvertreib“ und „Belustigung“ werden benutzt. Der englische Begriff „entertainment“ geht letztlich auf das lateinische *inter + tenere* zurück, was „zusammenhalten“, „aufrecht erhalten“, „unterhalten“ oder „hoch halten“ bedeutet. Die frühesten englischen Verwendungen von „entertainment“ im 16. Jahrhundert galten tatsächlich dieser Bedeutung der Erhaltung und Unterstützung: insbesondere dem Unterhalt von Personen (vor allem Gästen und Soldaten) in Form materieller Vorräte und, bezogen auf das Benehmen, der Erhaltung ordentlicher Manieren und Behandlung. Eine andere frühe Verwendung von „entertainment“ (gefunden in Shakespeares *Love's Labours Lost*) ist eine „occupation“ (Beschäftigung) oder „spending of time“ (Zeitaufwendung). Aus diesen früheren Bedeutungen scheint die ästhetische Hauptbedeutung von „entertainment“ abgeleitet worden zu sein: „der Vorgang, die Aufmerksamkeit (einer Person) auf angenehme Weise zu beschäftigen“, „etwas, das Interesse und Vergnügen bietet“, „eine öffentliche Handlung oder Veranstaltung, die interessieren oder amüsieren soll“. Der deutsche Begriff „Unterhaltung“ weist deutliche Parallelen zum Englischen auf. So bewegt er sich von Konnotationen der Unterstützung und Erhaltung zu der Vorstellung eines angenehmen Zeitvertreibs (ebenso wie „Belustigung“). Die offensichtliche philosophische Lehre dieser Etymologie besagt, dass ein guter, wenn nicht sogar notwendiger Weg zur Selbst-Erhaltung darin besteht, sich angenehm und mit Interesse zu beschäftigen. Dieselbe Idee kommt im Begriff „recreation“ zum Ausdruck, wo sich jemand (unt-)erhält, in-

dem er Energie durch angenehme Aktivität regeneriert. Evolutions-Biologen betonen, dass Vergnügen zu Überleben und Wachstum verhilft.

2.2 Die philosophische Lektion der Begriffsabgrenzung

Die philosophische Lektion wird indes komplexer, wenn wir die englischen und französischen Begriffe „amusement“, „divertissement“ und „distraktion“ in die Betrachtungen einbeziehen. Statt den Unterhalt des eigenen Selbst (oder seiner Gäste) zu betonen, wird der Fokus hier auf eine andere, scheinbar weitaus weniger wichtige Angelegenheit gelenkt, die unsere Aufmerksamkeit bindet. Der englische Begriff „amusement“ leitet sich von dem Verb „to muse“ ab, dessen frühe Bedeutungen „in Gedanken versunken sein“, „sich fragen“ und „verblüfft sein“ sind. Aber beide englischen Begriffe gehen auf das französische „muser“ zurück, was „Zeit verschwenden“ oder „durch müßige Beschäftigung mit leichten Angelegenheiten vertrödeln“ bedeutet.⁴ Vergnügungen veranlassen uns somit dazu, die ernste Angelegenheit unseres Selbst-Erhalts und des Erhalts von anderen zu unterbrechen und locken uns stattdessen, uns gedanklich anderen Dingen zu widmen. Die Begriffe „distraktion“, „diversion“ und „divertissement“ implizieren allesamt (durch ihre Bedeutungs-Wurzel des „Hinwegzerrens“ und „Abwendens“), dass wir von unserem gewohnten Aufmerksamkeits-Fokus abgezogen werden und stattdessen in eine andere Richtung gelenkt werden. Das deutsche „Zerstreuen“ (das Walter Benjamin einsetzt, um die Ablenkung durch den Film und andere populäre Unterhaltungsformen zu beschreiben) lässt gleichermaßen anklingen, dass das aufmerksame Subjekt in Unterhaltung zerstreut wird, im Gegensatz zu der Konzentration des Selbst, die Hohe Kunst verlangt und die Benjamin als „Sammlung“ bezeichnet (ein Begriff, der die Bedeutung des sich selbst Sammelns oder der Gemütsruhe vermittelt).

Auch diese Etymologie der Ablenkung bietet eine wichtige philosophische Lehre, die jedoch paradoxer und dialektischer ist: Um sein Selbst zu erhalten, muss man es auch vergessen und sich andernorts umsehen. Um Konzentration zu erhalten, zu erfrischen und sogar zu vertiefen, muss man sie auch ablenken; ansonsten ermüdet die Konzentration und wird durch Monotonie geschwächt. Diese Lehren, so könnte man sagen, sind unserer visuellen Anatomie eingeschrieben: Es gelingt uns, uns physisch zu erhalten und zu erfrischen, indem wir nach außen, nicht nach innen blicken. Diese paradoxe Struktur von Unterhaltung – die in einer produktiven Dialektik die scheinbaren Gegensätze von fokussierter Aufmerksamkeit und Ablenkung, von Konzentration und Zerstreuung, von ernstem Erhalten und verspielttem Vergnügen bindet – kommt allzu deut-

4 Manche bringen dieses Wort mit dem italienischen *musare* in Verbindung, das „in die Gegend starren“, „faulenzen“, „herumlungern“ bedeutet.

lich auch in einer Vielzahl von Momenten der Genealogie des Konzepts zum Ausdruck.

3. GENEALOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

3.1 Unterhaltung oder (Aus-)Bildung

Die konzeptuelle Geschichte der Unterhaltung ist zu komplex, als dass sie sich in Form eines kurzen, übersichtlichen Berichts präsentieren ließe, so dass ich mich auf die einflussreichsten Kapitel beschränken werde, um einige zentrale Aspekte zu beleuchten. Wir können mit Platons *Phaedrus* (276a-277a) beginnen, in dem Sokrates in seiner Argumentation gegen die Idee des Aufschreibens von Philosophie eine scharfe Unterscheidung zwischen Philosophie und Unterhaltung trifft. Sogar in der Philosophie sind geschriebene Reden wertvoll nur „zum Zwecke der Unterhaltung“⁵ im Gegensatz zur wirklich „ernsten“ philosophischen „Kunst der Dialektik“ durch mündlichen Dialog, der den Geist aktiv befruchtet „und denjenigen, der an ihm teilhat, so glücklich macht, wie ein Mensch nur sein kann“. Die Philosophie ist so der Unterhaltung nicht nur in ihrer Bildung, sondern auch in ihren Freuden überlegen. Der griechische Begriff, der an dieser Stelle für Unterhaltung verwandt wird, ist *paidia*, das dem griechischen Wort für Erziehung und Bildung, *paideia*, auffallend nah ist, weil beide eine gemeinsame Wurzel haben, die im Zusammenhang mit Kindern steht – ein Aspekt, den Plato in *Gesetze*, Buch II, entfaltet. Als kindliches „Herumalbern“ oder Spielen trivialisiert, wird Unterhaltung mit wahrer (Aus-)Bildung kontrastiert, die ernsthaft und kontrolliert sein sollte.⁶ Die mimetischen Künste mit ihrer starken Unterhaltungsfunktion sind für Plato nicht bloß eine kindische Ablenkung von der Wahrheit, sondern ihre trügerische Verzerrung und eine Korruption der Seele. Daher verurteilt seine *Republik* sie scharf bis zu dem Punkt der Forderung ihrer Abschaffung in Buch X.

5 Anmerkung Katrin Keller: Alle Zitate des englischen Original-Textes wurden – wo nicht anders gekennzeichnet – von der Übersetzerin vom Englischen ins Deutsche übersetzt. Für bibliographische Recherchen und die Ermittlung der deutschen Original-Zitate danke ich Ole Cordsen.

6 Das lateinische Wort für Unterhaltung, *oblectatio*, das den primären Sinn einer verlockenden Zerstreuung oder Ablenkung hat, besitzt ebenfalls Konnotationen des Kindlichen, weil es sich von dem Verb *lacto* ableitet, das sowohl „locken“ als auch „gestillt werden“ bedeutet. Die Brust der Mutter bietet dem Kind Unterhaltung sowohl im Sinne der Ernährung als auch im Sinne einer angenehmen, tröstenden Ablenkung von unangenehmen Gefühlen oder Ängsten. Die Brust der Mutter ist auf diese beiden lebenswichtigen Arten wahrscheinlich die erste Form von Unterhaltung. Könnte die hochmütige Abwertung der Unterhaltung durch die Philosophie zum Teil eine unbewusste Zurückweisung der „kindlichen“ Abhängigkeit des Mannes von Müttern und, allgemeiner, von Frauen sein?

Obwohl Aristoteles' *Poetics* (*De arte poetica* – *Über die Kunst der Poesie*) einige unabhängige Kriterien zur Beurteilung des ästhetischen Werts von Tragödien eingeführt hat – die Freuden formalistischer Einheit und kathartischer Befreiung –, blieb seine Verteidigung der künstlerischen Unterhaltungen seiner Zeit immer noch abhängig von dem hohen Wahrheits-Wert der Philosophie. So werden die mimetischen Freuden der Kunst als niederere Versionen der hohen kognitiven Freuden der Philosophie definiert; und Aristoteles lobt die Poesie dafür, dass sie „philosophischer und von schwerwiegenderer Bedeutung ist als die Geschichte“, weil sie nicht die bloß kontingenten Besonderheiten der Vergangenheit beschreibt, sondern „eine Art Ding, das passieren könnte, das heißt, das als wahrscheinlich oder nötig möglich ist“. So verwendet die Poesie zwar partikuläre Eigennamen, aber „ihre Aussagen sind von universeller Natur, wohingegen die der Geschichte singulär sind“ (Aristoteles 1909: 27).

3.2 Vergnügen und Meditation

Zu Beginn des modernen Denkens beobachtet Michel de Montaigne in seiner Abhandlung über das Lesen nach wie vor die antike Unterscheidung zwischen Unterhaltung und ernsthafter philosophischer Weisheit. Indes fordert er skeptisch die traditionelle Hierarchie ernsthaften Denkens und verspielten Vergnügens heraus, indem er stolz bestätigt, dass er in der jetzigen Zeit hauptsächlich zum Vergnügen lese [vgl. de Montaigne 1962: 447-462 (Band 1) und 237-261 (Band 2)].⁷ In seinem Essay *Von den Büchern* (II: 10, 809) schreibt er: „Ich suche nichts in den Büchern, als mich durch einen erlaubten Zeitvertreib damit zu vergnügen. Wenn ich nachdenke, so suche ich nichts als die Wissenschaft, welche von der Selbsterkenntnis handelt, und mich recht leben und recht sterben lehret.“ Montaigne bestätigt diese Vorliebe in einem deutlich späteren Essay, *Von dreyerley Umgange* (III: 3), in dem er erklärt, dass, wenngleich er als Jugendlicher zunächst aus Prahlerei und später um der Weisheit willen gelesen habe, er nun nur zur Erholung lese. In einer Vorwegnahme der Kritik an seiner Liebe zum Amusement kontert Montaigne: „Wer mir einwendet, ich beschimpfte die Musen, wenn ich sie nur zum Spielwerk und Zeitvertreib brauche, der verstehet gewiß nicht, wie ich, was Vergnügen, Spielen und Zeitvertreib auf sich hat: Bald sagte ich, daß ein jeder andrer Endzweck derselben lächerlich sey.“ (III: 3, 820) Montaigne ist nicht als unbedeutender, frivoler Geist zu unterschätzen; dies verdeutlicht der gewaltige Selbstbeobachtungs-Aufwand, der seine umfangreichen *Essais* ausmacht. Er bestand weiter darauf, dass jene meditative Handlung „des Unterhaltens seiner eigenen Gedanken“ eine Form der

7 Die parenthetischen Seiten-Verweise beziehen sich auf die hervorragende Übersetzung von Frame (1957) bzw. auf die deutsche Übersetzung von Tietz (1992).

Unterhaltung sei, die bei einem starken Geist sowohl im intellektuellen Anspruch als auch im Vergnügen mit allen anderen Aktivitäten mithalten könne. Weil er dennoch meinte, dass ausgedehnte, kraftvolle Selbst-Meditation gefährlich erschöpfend und beunruhigend sein könnte, erkannte Montaigne das Bedürfnis seines Geistes nach Ablenkung durch andere Vergnügungen, um „zur Ruhe zu kommen und sich zu erholen“. Bücher waren seine liebste Form der Ablenkung, weil ihr „Vergnügen“ nicht bloß Ruhe von der Strenge der Selbst-Studien gewährte, sondern auch dem Geist erlaubte, „sich von einer [jeder] besorgniserregenden Vorstellung“, die ihn verfolgte, ablenken zu lassen (engl.: III: 3, 621, 622, 628). Das sich anschließende Essay, *Von der Zerstreuung* (III: 4, 821-840), bekräftigt auf allgemeinere Weise den praktischen, heilsamen Wert von Ablenkungen für die Überwindung unserer besorgniserregendsten gedanklichen Fixierungen.⁸

Bei aller Kürze und Beiläufigkeit beinhaltet Montaignes Beschreibung der Unterhaltung drei wesentliche Aspekte. Erstens kann Unterhaltung anspruchsvolle, meditative Formen annehmen, die nicht nur Vergnügen umfassen, sondern auch höchste geistige Anstrengung, so dass Unterhaltungs-Handeln, Vergnügen und ernsthafte intellektuelle Aktivitäten nicht als widersprüchlich angesehen werden sollten. Zweitens sollte die enge Verbindung von Unterhaltung mit Vergnügen diese nicht abwerten, sondern erhöhen, weil Vergnügen im Allgemeinen kein trivialer Wert ist. Drittens ist die Ablenkung des Geistes durch die Unterhaltung keine notwendig negative Eigenschaft, die den Geist verringert, indem sie seine Aufmerksamkeit ablenkt, sondern sie stärkt vielmehr die Kräfte des Geistes auf dialektische Weise, indem sie ihm sowohl Erleichterung als auch alternative Übung in einer Variation des Fokus und Stils seiner Aktivität bietet.

3.3 Das Angenehme und das Nützliche

Im 18. Jahrhundert wird zuerst der Unterhaltungsbegriff nicht nur von der ernsten Praxis des Lebens und Denkens unterschieden, sondern auch von ernsteren Formen von Kunst. So schreibt Samuel Johnson, die zentrale kritische Figur des englischen Neoklassizismus, Unterhaltung eine spezifische Anwendung der „niederen Komödie“ zu und bemerkt ihre zunehmende Nutzung zum Zwecke der Bezeichnung „einer Sammlung von Aufführungen unterschiedlichen Charakters, wie etwa eine Vermischung von Musik mit Rezitationen, Kunststücken etc.“⁹

Der Artikel über *Divertissement* in Diderots *Enzyklopädie* enthält eine ähnliche Argumentation. Zunächst beschreibt Diderot den technische-

8 Montaigne zitiert frühere Nennungen dieser Idee von Denkern der Klassik, insbesondere Cicero und Lucretius.

9 Vgl. „Entertainment“ in: Oxford English Dictionary. Band 3. Oxford: Clarendon Press: 214.

ren Gebrauch von „divertissement“ in den Künsten seiner Zeit als Bezeichnung „all der kleinen Gedichte auf Musik, die im Theater oder im Konzert aufgeführt werden; und der Tänze, die mit Musik gemischt werden, die man manchmal ans Ende von Komödien mit zwei Akten oder einem Akt setzt“ und „insbesondere der Tänze und Lieder, die episodisch in die Akte von Opern eingegliedert werden“. Der Artikel beschreibt „divertissement“ allgemeiner als „den generischen Begriff, der spezifische Vergnügungen, Erholungen und Feierlichkeiten [rejouissances] beinhaltet“. Trotz ihrer etwas abweichenden Bedeutungs-Nuancen nimmt Diderot an, dass diese vier Begriffe „synonym [sind] und auf Ablenkung [Zerstreuung] oder Vergnügen gründen“. Die abschließende Warnung des Artikels, „alle Zerstreuungen, die nicht auf nützliche oder notwendige Dinge zielen, sind Frucht des Müßiggangs und der Liebe zum Vergnügen“, impliziert eine Unterscheidung von bloßer Unterhaltung und wahrer Kunst, „deren höchster Wert“, wie Diderot an anderer Stelle schreibt, „darin liegt, das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden“. Natürlich besagt dies weder, dass Kunst selbst keine Form von Unterhaltung ist, noch, dass Unterhaltung auf müßige Angelegenheiten nutzlosen Vergnügens beschränkt werden muss (vgl. le Chevalier de Jaucourt 1966: 1069 und Diderot 1943: 119).

3.4 Ästhetik und Spiel

In Immanuel Kants *Kritik der Urteilskraft* wird der Begriff der Unterhaltung sowohl mit „niederen“ als auch mit „hohen“ Konnotationen verwandt. Während er einerseits auf die sinnlichen, „zweckmäßigen“ Vergnügen angewendet wird, die das Angenehme vom Schönen unterscheiden (Buch I, Absatz 7), wird er später für die „freie und unbestimmt-zweckmäßige Unterhaltung der Gemütskräfte“ (Kant 1974: 50 und 84)¹⁰ verwandt, die unsere Erfahrung von Schönheit kennzeichnet. Friedrich Schillers anerkennende Identifikation des Ästhetischen mit der Sphäre des Spiels und des Scheins würdigt das positive menschliche Bedürfnis nach Unterhaltung, wie es in dem Konzept des Spiels zum Ausdruck kommt: „der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Schiller 1982: 107).¹¹ Ebenso besteht Schiller auf dem erhöhenden Wert des Spiels sowohl als Ausdruck von menschlicher Freiheit als auch als einer zwanglosen, wirksamen Form moralischer Erbauung. Das Konzept des Scheins, das klar im Zusammenhang mit dem des Spiels steht und mit der Bedeutung von Unterhaltung als Spektakel, wird auf ähnliche Weise von Schiller als Stätte und Instrument der Freiheit aufgewertet. Ebenso wie Kants *Kritik der Urteilskraft* im Unterhaltungsbegriff ein fragiles Gleichge-

10 Zitat aus deutschem Original-Text.

11 Zitat aus deutschem Original-Text.

wicht von sowohl zweckgebundenen als auch freien Unterhaltungs-Bestrebungen erhielt (und damit eine konsequente Doppelwertigkeit des Begriffs zwischen der niederen Sphäre des Angenehmen und der höheren kognitiven Sphäre des Schönen), impliziert Schillers Vorstellung des Spiels, dass Unterhaltung selbst (in ihren edleren Formen) das perfekte Gleichgewicht ideeller Form und materiellen Lebens bietet und symbolisiert.

3.5 Unterhaltung versus Kunst

Diese ausgewogene Sicht auf Unterhaltung wird jedoch entscheidend durch die einflussreiche Ästhetik Hegels mit ihrer schicksalhaften spirituellen Wende zum Ideellen gestört. Mit Hegel scheint Unterhaltung eindeutig mit all jenem gleichgesetzt zu werden, was des Namens der Kunst unwürdig ist. In seinen einleitenden Bemerkungen zur Bestätigung des Werts der Kunst in seinen *Vorlesungen über die Ästhetik* sieht sich Hegel genötigt, scharf zwischen „wahrer Kunst“ und den „dienenden“ künstlerischen Ablenkungen zu unterscheiden, die bloß „ein flüchtiges Spiel [...] dem Vergnügen und der Unterhaltung zu dienen“ sind und „dem Äußeren der Lebensverhältnisse Gefälligkeit“. Unterhaltung markiert so die minderwertige Sphäre der Dienerschaft des Vergnügens und seiner äußeren Zwecke. Im Gegensatz hierzu werden die schönen Künste nur wahre Kunst, wenn sie von dieser Dienerschaft frei sind. Hier sehen wir bereits jenen starken Kontrast zwischen Kunst und Unterhaltung, der noch heute die Debatte um die Populären Künste bestimmt.

Dennoch belässt Hegel trotz seiner expliziten Behauptungen über die von ihm „freie Kunst“ genannten schönen Künste jene schönen Künste nicht wirklich frei, schreibt er ihnen doch zwingend ihre „höchste Aufgabe“ vor: „In dieser ihrer Freiheit nun ist die schöne Kunst erst wahre Kunst und löst dann erst ihre „höchste“ Aufgabe, wenn sie sich in den gemeinschaftlichen Kreis mit der Religion und der Philosophie gestellt hat und nur eine Art und Weise ist, das „Göttliche“, die tiefsten Interessen des Menschen, die umfassendsten Wahrheiten des Geistes zum Bewusstsein zu bringen und auszusprechen.“ (Hegel 1984: 18-19)¹² Auf diese Weise bestätigt und konfundiert Hegel gleichermaßen den rigiden Gegensatz zwischen Unterhaltung – durch ihren Zweck des Vergnügens durch Schein bestimmt als „dienend“ – und wirklicher Kunst, deren Freiheit paradoxerweise durch ihre Dienerschaft Gottes, der Wahrheit und des Ideellen bestimmt ist. Auf traurige Weise beherrscht diese Hegelianische Einstellung nach wie vor die gegenwärtige Ästhetik, deren idealistische Wende im Bereich der Kunst die Wahrheit der Schönheit und dem Vergnügen vorgezogen hat, während zugleich ästhetisch der Sphäre der Hohen Kunst der Vorzug vor natürlicher Pracht gegeben wurde.

12 Zitate aus deutschem Original-Text.

3.6 Kunst-Unterhaltung und Zerstreuung durch Unterhaltung

Nietzsche präsentiert eine komplexere und gesündere Sicht auf Unterhaltung und ihre Beziehung zu Kunst und Denken. Er kann den Begriff mitunter sehr abwertend einsetzen, um eine triviale Sorge über seichtes Vergnügen und zur Linderung von Langeweile verstreichende Zeit zum Ausdruck zu bringen. Tatsächlich verwendet er den Begriff „Unterhaltung“ nicht nur zur Verdammung derartiger Banalitäten in der Sphäre des künstlerischen Ausdrucks, sondern ebenso im Bereich des Wissens und der Philosophie selbst. In *Schopenhauer als Erzieher* (§6) klagt er den Umstand an, dass gelehrte Bücher und ihre trivialen Wahrheiten als „Mittel [...] der Unterhaltung und [...] Fliegenklappen gegen die Langeweile“ dienen, als „Spieltrieb“ oder „Ergötzlichkeit“. Ebenso entwirft Nietzsche in seinem Essay *Richard Wagner in Bayreuth* einen Gegensatz zwischen wahrer Kunst und Kultur, deren Zielsetzung Genialität sein sollte, und den von ihm so genannten „verderbliche[n] Kunst-Unterhaltungen“ der Kunst seiner Zeit. Aber diese „schlecht verhehlte Sucht nach Ergötzlichkeit, nach Unterhaltung um jeden Preis“ wird nicht mit den Populären Künsten des gemeinen Volkes gleichgesetzt, sondern vielmehr mit der offiziellen Hohen Kunst der „Gebildeten“ und „Gelehrten“ und wird tatsächlich mit Wagners Anerkennung des gemeinen Volkes als „das dichtende Volk“ kontrastiert (Nietzsche 1976: 266-267, 322-324, 335).¹³

Andererseits bringt Nietzsche in *Ecce Homo (Warum ich so klug bin, §3)* die positive Kraft der Unterhaltung in dem Begriff der „Erholung“ zum Ausdruck, die er, zusammen mit der Auswahl von Klima und Ernährung, als grundlegend für die Selbst-Sorge bewertet, als alles, was ihm die Flucht vor sich selbst und seinem selbst-fordernden „Ernste“ erlaubt. Nietzsche behauptet tatsächlich, „jede Art des Lesens gehört meiner Erholung an“ (Nietzsche 1976: 320-321).¹⁴ Als jemand, der ebenso wie Montaigne intensiv Selbst-Meditation betreibt, scheint Nietzsche das produktive Paradoxon der Zerstreuung durch Unterhaltung zu bestätigen, das wir zuvor aus der Etymologie und von Montaigne gewonnen haben und das besagt, dass das Selbst durch die Befreiung von seiner Selbst-Aufmerksamkeit erhalten und gestärkt wird und dass ernsthafte Sorge für das Selbst auch die unterhaltende Ablenkung vom eigenen Selbst erfordert. Und dieses Paradoxon, so glaube ich, beinhaltet eine weitere dialektische Lektion: dass das Selbst vergrößert und verbessert wird, indem es sich selbst vergisst und sein Interesse in die weitere Welt stürzt. Wahres Wachstum bedeutet loszulassen, was man schon ist, um etwas Größeres mit offenen Armen zu empfangen. Diese Lehre lässt sich auch auf die zeitgenössische Kunst ausweiten, deren intensive und oftmals im Blick

13 Zitate aus deutschen Original-Texten.

14 Später, in §8, weist er darauf hin, dass Erholung „einen Instinkt zur Selbst-Erhaltung“ (Nietzsche 1976:329) involviere.

verengte Konzentration auf sich selbst (auf ihre eigene innere Geschichte, Theorie, Meisterwerke und ihr unterstelltes Wesen anstatt auf die weitere Welt der Natur und des menschlichen Lebens, in der sie situiert ist) in einem Kraft- und Attraktivitäts-Verlust resultiert.

3.7 Zwischenfazit: Entspannung und Schärfung der Wahrnehmungs-Sensibilität durch Unterhaltung

In Anlehnung an Montaigne und Nietzsche, die auf den Wert von Unterhaltung zur Stärkung unserer geistigen Kraft durch ablenkendes Spiel und regenerierende Entspannung drängen, möchte ich eine weitere Hypothese über den kognitiven Beitrag von Unterhaltung wagen: Ihre entspannende Funktion bietet nicht bloß Erleichterung oder Ablenkung, die Konzentration regenerieren kann, sondern sie kann überdies unsere Wahrnehmungs-Sensibilität schärfen, indem sensorische Störgrößen herabgesetzt werden, die durch überschüssige Spannungen von Muskelkontraktion verursacht werden, die wiederum in übermäßiger Anstrengung oder Anspannung begründet ist. Diese Hypothese wird zumindest teilweise von den traditionellen Erkenntnissen der Psychophysik gestützt, die im bekannten Weber-Fechner-Gesetz dargestellt sind, das eine Wahrheit formuliert, die wir auch aus unserer Alltags-Erfahrung kennen: Ein kleinerer Stimulus kann deutlicher und leichter bemerkt werden, wenn die bereits vorab bestehende Stimulation, die vom stimulierten Organ wahrgenommen wird, gering ist. Der Stimulus, der bemerkt werden soll, muss hingegen umso größer sein, je größer die vorab bestehende Reizung ist.¹⁵ Das Glimmen einer Zigarette mag im gleißenden Sonnenlicht aus kurzer Distanz kaum sichtbar sein, wird dagegen im Dunkel der Nacht von weither erkennbar sein; Geräusche von Blättern im Wind, die wir um Mitternacht in der Stille der Wälder hören, sind im städtischen Lärm des Tages nicht hörbar. Analog dazu sind eine zur Faust verhärtete Hand oder angespannt ausgestreckte Finger nicht so empfänglich für feine Unterscheidungen von Berührung und Struktur wie eine weiche Hand, die frei von muskulärer Anspannung ist. Die Entspannungs-Funktion der Unterhaltung könnte so nicht nur regenerierende Erleichterung verschaffen, sondern einen für neue Einsichten geschärften Verstand.

3.8 Offenbarung versus Unterhaltung

Unglücklicherweise hat sich nach Nietzsche die innerhalb der deutschen Philosophie vorherrschende Tendenz zur Abwertung der Unterhaltungsfunktion der Kunst erneut durchgesetzt. Martin Heidegger besteht darauf, dass Kunstwerke nicht wirklich dargestellt oder erhalten werden, wenn sie „zum bloßen künstlerischen Vergnügen dargeboten werden“,

15 Für eine frühe, aber sehr erhellende kritische Analyse der Weber-Fechner Theorie vgl. James 1983.

weil das bestimmende Wesen der Kunst nicht Vergnügen oder Unterhaltung sei, sondern „das Werden und Geschehen von Wahrheit“ (Heidegger 1975: 68 und 71). Sogar Hans-Georg Gadamer, dessen Ästhetik den Begriff des Spiels umfasst, betont die ontologischen und interpretierenden Offenbarungen der Kunst, während er ihre Unterhaltungs-Funktion unterschlägt, und er warnt vor den verführerischen Gefahren von „ästhetischer Unmittelbarkeit“ und „Erlebnis“ (Gadamer 1990: 48-94).¹⁶ Die Hegelianische Neigung innerhalb der deutschen Ästhetik, Wahrheit den Vorrang vor Lust und sogar vor Schönheit einzuräumen, dominiert noch auffälliger bei Adorno, der zusammen mit Max Horkheimer die verstörende Idee der „Kulturindustrie“ eingeführt hat, um die Unterhaltungen der Populären Kunst abzuwerten, deren angeblich passive und geistlose Vergnügungen „leere Zeit mit noch mehr Leere füllen“. Adorno scheint es beinahe, als stünden die Unterhaltungs-Vergnügen der Kunst in hartem Gegensatz zur Kognition: „Tatsächlich werden Kunstwerke desto weniger genossen, je mehr einer davon versteht.“ Im Wettstreit der künstlerischen Werte ist für Adorno das Vergnügen eindeutig der Wahrheit zu opfern. „In der falschen Welt ist alle *ἔδονη* (edone) falsch. Dies gilt auch für die künstlerische Lust. [...] Kurz, die Idee selbst, dass Vergnügen zum Wesen der Kunst gehöre, muss über Bord geworfen werden [...]. Was Kunstwerke wirklich von uns verlangen, ist Wissen, oder besser, eine kognitive Fähigkeit zur gerechten Beurteilung.“ (Horkheimer/Adorno 1986: 121 und Adorno 1984: 18-21)

3.9 Dekonstruktion der Opposition von ästhetischem Vergnügen und Kognition

Warum aber sollte angenommen werden, dass eine wesenhafte Opposition zwischen Wahrheit und Unterhaltung, Wissen und Vergnügen bestehe? Wir haben zur Kenntnis zu nehmen, wie ein einflussreicher angloamerikanischer Poet-Kritiker-Theoretiker die fruchtbare Interkonnektivität beider Begriffe auf weise Art erhält und auf diese Weise der Unterhaltung der Kunst positiv begegnen kann, ohne ihre kognitive Bedeutung in Abrede zu stellen. T.S. Eliot hat, inspiriert von den Ideen Remy de Gourmonts, Poesie bekanntermaßen als „ein besseres Vergnügen“ beschrieben, um unversehens zu warnen, dass dies „nicht ein Vergnügen für bessere Leute“ meine. Die Künste stellen deshalb ein überlegenes Vergnügen dar, argumentiert Eliot, weil ihr Vergnügen nicht nur die Sin-

16 Ich sollte hinzufügen, dass Gadamer der Populären Musik gegenüber sehr viel toleranter als Adorno auftritt und sie als „rechtmäßig“ begreift. Diese Rechtmäßigkeit jedoch sieht er nicht im Zeichen des Vergnügens, sondern lediglich im Zeichen ihrer „Fähigkeit, [weitläufige] Kommunikation zu etablieren“ und unserem „Wissensdurst“ Material zur Kritik vorzulegen. Gadamer bringt außerdem Kunst und die Idee des Festes in Verbindung, die er eher transzendental und vielfach explizit „theologisch“ deutet (vgl. Gadamer 1977).

ne, sondern auch den Verstand anspricht. „Ein Gedicht zu verstehen ist dasselbe, wie sich aus den richtigen Gründen an ihm zu erfreuen. Man könnte sagen, dass es bedeutet, aus dem Gedicht eben das Vergnügen zu ziehen, das es geben kann; sich an einem Gedicht im Zeichen eines Missverständnisses darüber, was es ist, zu erfreuen, heißt, sich nur an einer Projektion unseres eigenen Geistes zu erfreuen. [...] Sicher ist, dass wir ein Gedicht nicht vollkommen genießen können, wenn wir es nicht verstehen; und andererseits ist es genauso wahr, dass wir ein Gedicht nicht vollkommen verstehen, wenn wir es nicht genießen. Und das bedeutet, sich an ihm relativ zu anderen Gedichten im angemessenen Grad und auf die richtige Weise zu erfreuen.“ (Eliot 1968: VIII-IX und 1957: 115)¹⁷

Indem er die Opposition von ästhetischem Vergnügen und Kognition dekonstruierte, wollte Eliot auch die Dichotomie von Hoher Kunst – (in Hegelianischer Manier) mutmaßlich der erhabenen Wahrheit gewidmet – und vulgären populären Unterhaltungsformen auf der anderen Seite herausfordern, die mutmaßlich bloßem Vergnügen Vorschub leisten. An ihrer statt sieht Eliot ein Kontinuum von Hoher Kunst und Unterhaltung und besteht dementsprechend darauf, dass der gute Dichter „gerne so etwas wie ein populärer Entertainer wäre [...] gerne die Freuden der Poesie vermitteln würde“. In einer beißenden Demystifizierung romantizistischer Vorstellungen des Poeten als prophetischem Genie und als Wahrnehmungsinstanz tiefsinniger Wahrheiten formuliert Eliot, dass er dem Poeten gerne „eine zu spielende Rolle in der Gesellschaft“ sichern würde, „ebenso wertvoll wie die des „music hall“-Comedians“, und er verlagerte seine poetischen Anstrengungen wohlüberlegt ins Theater, um ein größeres Publikum zu erreichen. Als leidenschaftlicher Fan der ‚music hall‘ erkannte Eliot, dass es naiv ist, von den Publika der Hohen und der Populären Kunst dergestalt zu sprechen, als seien diese unverbundene Öffentlichkeiten, ebenso wie es falsch ist zu denken, Werke der Hohen Kunst könnten keine breitenwirksame Popularität erlangen, oder dass Werke aus der Populären Kultur des Volkes keinen hohen ästhetischen Wert erreichen könnten.¹⁸

17 Das heißt, dass wir die schlechten Gedichte, die wir verstehen, nicht genießen sollten, „wenn nicht ihre Schlechtigkeit eine ebensolche ist, dass sie unseren Sinn für Humor anspricht“ (Eliot 1964: 154). Für eine detailliertere Analyse von Eliots Ansichten über Vergnügen und Verständnis (vgl. Shusterman 1988).

18 Der Aspekt der Komplexität des so genannten populären Publikums wird auch von zwei der strengsten theoretischen Verteidiger der Populären Kunst des 20. Jahrhunderts, Antonio Gramsci und Mikhail Bakhtin, behandelt. Sie erkennen, dass die Unterhaltungs-Funktion den populären kulturellen Ausdruck keiner wichtigen ästhetischen, kognitiven und politischen Funktionen beraubt. Beide Theoretiker umgrenzen das Populäre wesentlich im Hinblick auf seine Opposition zur offiziellen Kultur, nicht auf seinen Ursprung in einer spezifischen Klasse, die als „das Volk“ bestimmt wird, weil, wie Gramsci erklärt, „das Volk selbst keine homogene kulturelle Kollektivität ist“ (Gramsci 1991: 195). Bakhtin hebt die Rolle von Spiel und Unterhaltung hervor, indem er betont, dass die populäre Ästhetik

3.10 Fazit: Die Todsünden einer heilig gesprochenen Kunst

Dennoch entwerfen die meisten Kultur-Kritiker einen scharfen Gegensatz von Kunst und Unterhaltung und setzen letztere mit müßigem Vergnügens-Streben und der Vulgarität der unteren Klassen gleich. Eine Vielzahl von Faktoren der kulturellen und konzeptuellen Ökonomie hat diese Gleichsetzung so verführerisch werden lassen. Weil die Idee des Vergnügens (der Lust) zentral fleischliche Lüste beinhaltet, haben sich idealistische Philosophie und weltfremdes Christentum miteinander verschworen, um ihre Reiche von Wert von derartigen niederen, körperlichen Sudeleien fernzuhalten. Das protestantische Ethos der Arbeit und Sparsamkeit, in Nord-Amerika und dem nördlichen Europa lang verwurzelt, hat Lust ebenfalls in Verruf gebracht. Darüber hinaus zwingt das intellektuelle Asketentum, das den typischen „Habitus“ der Theoretiker ausmacht, diese, der vollen Anerkennung der reichhaltigen Werte der Lust und des Vergnügens zu widerstehen. Mit der Säkularisierung der natürlichen Welt in der Moderne und dem Verlust des traditionellen religiösen Glaubens wurde die Kunst mehr und mehr zur Funktionsstätte unserer Sakralisierungs-Bräuche. Sogar wenn (wie Walter Benjamin behauptet) die heilige Aura der Kunst durch die mechanische Reproduktion von Kunstwerken herausgefordert wurde, bleibt das Bedürfnis, Kunst als transzendentalen, spirituellen Wert zu erhalten, bestehen. In säkularen Gesellschaften sind die Klassiker der Literatur zu unseren heiligen Texten geworden, während Museen Kirchen als jenen Ort ersetzt haben, den man am Wochenende zur spirituellen Erbauung besucht.

Wenn aber die Kunst heilig gesprochen werden soll, muss sie streng von der Unterhaltung geschieden werden, weil Unterhaltung mit weltlichen Lüsten in Verbindung gebracht wird, die der Erfrischung körpergebundenen menschlichen Lebens dienen, statt sich vollkommen dem transzendentalen Reich spiritueller Unsterblichkeit zu widmen, das romantische „Theologien“ der Kunst lobpreisen. Lust und Leben – zwei der zentralen Werte, die die pragmatistische Ästhetik in der Kunst ausmacht – sind paradoxerweise zwei der Todsünden, für die die Unterhaltung verdammt wird. Deswegen entwirft der letzte Teil dieses Aufsatzes einige Argumente zu ihrer Verteidigung, wenngleich gesunder Menschenverstand glauben ließe, dass keine benötigt würden.

der karnevalistischen Festivität alle Schichten der Gesellschaft erfasst und durch eine gegenwärtige Aufhebung offizieller Hierarchien eine Intensivierung ihrer Kommunikation ermöglicht. In einer Variation des dialektischen Arguments zugunsten der produktiven Kraft der Ablenkung schließt Bakhtin, dass die Unterhaltung des Karnevals eine erholsame Wirkung habe, insofern sie uns für den Augenblick die Zwänge offizieller Rollen und etablierter Wahrheiten vergessen ließe und uns helfe, unsere Herzen und unseren Geist utopischen Idealen und neuen Möglichkeiten zu öffnen. Weil diese Erholungs- und utopische Funktion allen Schichten der Bevölkerung dienen kann, ist der Reiz populärer Unterhaltung nicht auf eine spezifische soziale Klasse beschränkt.

4. VERGNÜGEN UND LEBEN

4.1 Pluralität des „Vergnügens“

Ich beginne mit dem Vergnügen, weil meine Ästhetik häufig für ihren Hedonismus kritisiert worden ist, obwohl ich nie behauptete, dass Vergnügen der einzige oder der höchste Wert in Kunst und Leben ist.¹⁹ Nichtsdestoweniger glaube ich, dass die post-kantianische Ästhetik ungerechtfertigterweise dazu neigt, die Bedeutung des Vergnügens zurückzuweisen, weil sie die Komplexität ihrer Logik und die Vielfalt ihrer Formen und Nutzen verkennt. Diese Vielfalt deutet sich bereits in dem umfassenden Vokabular des Vergnügens und der Lust an, das weit über das eine Wort (*pleasure*) hinausgeht. Neben dem traditionellen Gegensatz zwischen sinnlicher Wollust (*volutas*) und den heiligen Höhen religiöser Freude (*gaudium*) existieren Entzücken (*delight*), Heiterkeit (*pleasantry*), Befriedigung (*gratification*), Fröhlichkeit (*gladness*), Hochstimmung (*elation*), Kitzel (*titillation*), Spaß (*fun*), Erheiterung (*exhilaration*), Genuss (*enjoyment*), Frohlocken (*exultation*), Glückseligkeit (*bliss*), Begeisterung (*rapture*), Ekstase (*ecstasy*) und mehr. Während Spaß und Heiterkeit eine Art Leichtigkeit vermitteln, die Banalität nahe legen könnte, belegen die Begriffe der Begeisterung, Glückseligkeit und Ekstase deutlich, wie tiefsinnig und in hohem Maße bedeutsam Vergnügen sein können. Solche Vergnügen tragen im selben Maße wie die Wahrheit zur Konstitution unserer Vorstellung des Heiligen bei und können unsere tiefsinnigsten Werte etablieren oder stärken.²⁰

4.2 Vergnügen: poetischer Genuss und Verständnis

Der moderne Empirizismus versteht Vergnügen (und Erfahrung im Allgemeinen) im Sinne passiver Wahrnehmungen, die nur in der privaten geistigen Welt des empfindenden Subjekts existieren. Im Rahmen dieser Konzeption könnte Vergnügen trivial erscheinen. Vergnügen aber ist keine solche isolierte passive Empfindung, sondern es ist vielmehr, wie Aristoteles erkannte, eine Eigenschaft jeder Handlung, die diese Hand-

19 Vgl. beispielhaft die Kritik von Rochlitz 1992; Nehamas 1998; Welsch 1999 und Higgins 2002.

20 Bei der Betonung der Kraft und Bedeutung dieser erhabenen Freuden sollte jedoch nicht der Wert der leichteren Vergnügungen zurückgewiesen werden. Fröhlichkeit (*merriment*) kann eine willkommene Erholung von den Anstrengungen der Ekstase (*ecstasy*) darstellen, während sie zugleich einen nützlichen Kontrast bietet, um deren Erhabenheit zu unterstreichen. Neben diesen Ablenkungs-Nutzen haben leichtere Vergnügen ihre eigenen intrinsischen Reize. Der Zweck des Erlernens der Vielfalt von Vergnügen besteht nicht darin, nur das höchste auszuwählen und den verbleibenden Rest abzulehnen, sondern sich den Genuss ihrer aller bestmöglich zu Nutzen zu machen, zumindest in dem Maße, wie uns dies glücklich gelingt.

lung „vervollständigt“ oder steigert, indem sie die Handlung reizvoller oder lohnenswerter macht und sie auf diese Weise durch die Erhöhung unseres Interesses an ihr begünstigt. Auf diese Weise ist Vergnügen von der Handlung, in der es erfahren wird, nicht zu trennen. Freude am Tennis zu haben bedeutet nicht, ausgesprochen angenehme Gefühle in der schwitzenden Schlag-Hand oder den laufenden Füßen zu empfinden (Gefühle, die uns vom Spiel ablenken würden); es bedeutet vielmehr, das Spiel mit Begeisterung und gefesselter Aufmerksamkeit zu spielen. In gleichem Maße bedeutet Kunst-Genuss nicht, gewisse angenehme Gefühle zu haben, die wir auch aus etwas anderem ziehen könnten wie aus einem guten Espresso oder einem Dampfbad; ein Kunstwerk zu genießen, bedeutet vielmehr, Freude an der Wahrnehmung und dem Verständnis der spezifischen Eigenschaften und Bedeutungen des Werkes zu haben, während eine solche Freude tendenziell unsere auf das Werk gerichtete Aufmerksamkeit auf eine Art und Weise intensiviert, die unsere Wahrnehmung und unser Verständnis von ihm unterstützt. Die Aristotelische Konzeption liegt Eliots Ansicht über die wesenhafte Verbindung von poetischem Genuss und Verständnis zu Grunde.

4.3 Ästhetisches Vergnügen als Perfektion des Lebens

Indem es unsere Handlung stärkt, trägt das Vergnügen zur Perfektion des Lebens bei. Spinoza, der alles andere als ein radikal sinnlicher Mensch war, definiert Vergnügen tatsächlich „als den Übergang des Menschen von einer geringeren zu einer größeren Perfektion“, „je größer das Vergnügen, von dem wir betroffen sind, desto größer die Perfektion, zu der wir gelangen“ (Spinoza 1955: 174). Und der nüchterne Aristoteles betont ebenfalls: „Ob wir nun das Leben um der Lust willen oder die Lust um des Lebens willen wählen – sie scheinen aneinander gefesselt zu sein und keine Trennung zuzulassen, weil ohne Handlung keine Lust entsteht und jede Handlung durch die begleitende Lust vervollkommen wird.“ (Aristoteles 1968: 1100)

Die zeitgenössische Evolutions-Theorie bestätigt diese Verbindung von Leben und Lust. Einige der stärksten Genüsse des Lebens sind eng mit den Handlungen der Ernährung und der Fortpflanzung verbunden, die zum Überleben der Spezies benötigt werden (oder dies zumindest vor der neuen genetischen Technologie wurden). Die Lust-Logik der Begierde führt uns schneller und nachdrücklicher zu unseren Bedürfnissen als es die abwägende Ratio kann. Vergnügen macht das Leben nicht nur süßer, sondern macht fortgesetztes Leben in dem Versprechen, dass es lebenswert ist, auch möglicher. Ästhetische Unterhaltung leistet zweifelsohne einen Beitrag zu diesen das Leben erfüllenden Vergnügen und Genüssen.

4.4 Ästhetischer Genuss und Verzückung

Während eine mächtige Kantianische Tradition auf einer sehr spezifischen Art des ästhetischen Genusses besteht, der eng definiert ist als das intellektuelle Vergnügen der reinen Form, die dem harmonischen Zusammenspiel unserer kognitiven Fähigkeiten entspringt, konstruiert die pragmatische Tradition ästhetischen Genuss großzügiger. Als Erstes und Einfachstes gibt es die bunten Genüsse des Sinns – reiche Eigenschaften der Farbe, Form, des Geräuschs, der Bewegung und so fort. Die Genüsse erhöhter Wahrnehmung, die durch die ansprechenden sensorischen Eigenschaften eines Kunstwerks angeregt werden, sind Teil dessen, was es aus dem gewöhnlichen Wahrnehmungsfluss als eine besondere ästhetische Erfahrung hervortreten lässt, die des Namens der Kunst würdig ist, als eine Erfahrung, die unsere Aufmerksamkeit derart bindet, dass sie auch eine unterhaltende Ablenkung von der eintönigen Routine des Lebens darstellt.

Tatsächlich werden ästhetische Genüsse oftmals von solch hochgradiger Entzückung bestimmt, dass sie an metaphysische oder religiöse Transzendenz zu höheren Sphären von Wirklichkeit erinnern lassen. Die indische Philosophie behauptet, der ästhetische Genuss der *rasa* (der besonderen Emotion, die in Kunst und am anschaulichsten im Drama ausgedrückt wird) sei „transzendent“ oder „nicht weltlich“ in seiner Kraft und Eigenschaft der „Glückseligkeit“ (*bliss*) (Chaudhury 1965: 145-146).²¹ Die Bedeutung göttlichen Vergnügens wird auch in der ursprünglichen Bedeutung des japanischen Begriffs für Unterhaltung (*goraku*) deutlich, der auf das entgegenkommende Empfangenwerden durch eine himmlische Jungfrau verweist.²² Ästhetische Genüsse beinhalten die Erfahrung intensiver, aber dennoch wohlgeordneter Gefühle, aber auch die Befriedigungen durch Bedeutung und Ausdruck, die unser Bedürfnis nach Bedeutsamkeit und Kommunikation erfüllen. Solche Genüsse motivieren nicht nur den kreativen Künstler oder Entertainer, sondern auch den Kritiker und die Öffentlichkeit, die interpretativ tätig werden, um ih-

21 Der bekannte indische Ästhet Abhinavagupta beschreibt im 10. Jh. den Genuss der *rasa* als „der Wonne der ultimativen Wirklichkeit gleich“ (ebd.: 148). Für einen kurzen Vergleich der *rasa*-Theorie und der pragmatischen Sicht auf ästhetische Erfahrung und Vergnügen vgl. Shusterman 2003.

22 Diese frühe japanische Bedeutung von *goraku* findet sich in den Klassikern japanischer Literatur *Konjakumonogatari* (12. Jh.) und *Taiheiki* (14. Jh.). Das kanji (oder das Schriftzeichen), das das Wort bildet, deutet den rückwärts geneigten Kopf einer Person an, deren Mund in fröhlichem Lachen (und wahrscheinlich einem anderen Genuss) weit geöffnet ist. Ich danke Prof. Satoshi Higuchi für die Hinweise zu der Etymologie von *goraku*, die auf Informationen aus dem umfangreichen japanischen Lexikon *Nihon Kogugo Daijiten* basieren (*Tokio: Shogakukan* 1974, Band 8, 433). Auch der Konfuzionismus tritt für die bedeutende Rolle des ästhetischen Genusses für den Erhalt von Harmonie und Ordnung nicht nur im Individuum, sondern auch in der Gesellschaft als ganzer ein. Mehr zu diesem Aspekt findet sich bei Shusterman 2004.

re lustvollen Empfindungen sowohl zu erklären als auch, um sie durch bereichernde Analyse zu vertiefen.

4.5 Die soziale Dimension des Vergnügens

Die Vergnügen an Bedeutung und Ausdruck weisen in Richtung eines anderen Aspekts ästhetischen Genusses, der oft verschleiert wird – seiner sozialen Dimension. Es wird allzu häufig angenommen, dass der Genuss von Kunst und Unterhaltung rein subjektiv und daher wesentlich privat und im engsten Sinne individualistisch sei. Vergnügen aber besitzt eine ausstrahlende Eigenschaft, die es über reine individuelle Befriedigung hinauswachsen lässt. Freude ist ansteckend; wenn wir ein Kind sehen, das Freude an einem Lied hat, sind wir dazu geneigt, uns an seiner Freude zu freuen, sogar wenn wir das Kind nicht kennen und das Lied nicht für besonders schön halten. Wenn wir uns freuen, wollen wir diese Freude typischerweise mit anderen teilen; und wir „können“ unsere ästhetischen Vergnügen auf die gleiche Weise teilen, wie wir eine ästhetische Erfahrung teilen. Wenngleich jeder von uns, der eine Kunstaussstellung, einen Film oder ein Rock-Konzert besucht, ästhetischen Genuss innerhalb seines eigenen Bewusstseins erfährt, widerspricht dies dem geteilten Charakter unserer Freude ebenso wenig wie der Tatsache, dass unsere Freude durch das Gefühl, dass sie geteilt wird, wächst. Ästhetische Erfahrung wird durch das Gefühl, gemeinsam etwas Bedeutsames und Wertvolles zu teilen, intensiviert, und dies beinhaltet das Gefühl geteilter Freuden. Die gesellschaftsbindende Kraft der Kunst vermittelt ihrer bezaubernden Freuden an Kommunikation ist ein Thema, das von Schiller bis Dewey widerhallt, aber die zusammenführende Kraft massenmedialer Unterhaltung wird von den Kritikern der Populären Kunst ebenfalls erkannt, wenn auch herabgesetzt.²³

4.6 Fazit: Wider die Trivialisierung der ästhetischen Genüsse von Kunst und Unterhaltung

Ich habe bisher argumentiert, dass wir die ästhetischen Genüsse von Kunst und Unterhaltung nicht trivialisieren sollten, weil sie auf derart vielfältige und bedeutsame Weisen zum Erhalt, der Bedeutung und der Bereicherung des Lebens beitragen. Dieser Dienst am Leben jedoch ist genau der Grund, warum einige Philosophen Unterhaltung als trivial, nieder und kulturell wertlos herabwürdigen. Kants Vorstellung des Ästhetischen als unbestimmt-zweckmäßig und Hegels idealistischer Begriff der Freiheit und spirituellen Transzendenz der schönen Kunst werden von Anhängern dieser Argumentationslinie derart kombiniert, dass Kunst

23 John Dewey (1987: 291) behauptet, dass „Kunst die effektivste Art der Kommunikation [ist], die es gibt.“

und Unterhaltung scharf kontrastiert werden, indem behauptet wird, dass lediglich letztere eine praktische Funktionalität im Dienste am Leben besitzt, während wahrhaftige Kunstwerke sich dieser unbedeutenden Mittels- oder Funktionsrolle enthielten und tatsächlich das Reich des Sterblichen transzendierten. Ein eindrucksvolles Beispiel dieses Ansatzes findet sich bei Hannah Arendt.

Sie räumt ein, dass Unterhaltung einen wirklichen Nutzen für „den Lebensprozeß von Gesellschaft“ habe, weil sie „leere Zeit“ in „dem biologisch bedingten Kreislauf der Arbeit“ entspannend mit vergnüglichen Waren zum Erfahrungskonsum fülle. Nichtsdestoweniger verachtet Arendt „die laute Nutzlosigkeit der Massenunterhaltung“ im Unterschied zur Kunst, die Dauerhaftes erschaffe, das sie als der besonderen überdauernden Welt der Kultur angehörig einordnet, die vollkommen außerhalb der Sphäre und Bedürfnisse des „biologischen Lebens“ stehe und deren Schönheit und Wert jenseits aller Bedürfnisse und Funktion eine unsterbliche Sphäre der Freiheit bewohnen (vgl. Arendt 1994 und 1961). „Kultur ist ein Weltphänomen, und Vergnügen ist ein Lebensphänomen.“ (Arendt 1994: 280) Obwohl „wir alle der Unterhaltung und des Vergnügens in der einen oder anderen Form bedürfen, weil wir alle dem großen Zyklus des Lebens Untertan sind“, dürfen wir sie nicht mit ästhetischem oder kulturellen Streben verwechseln. „Vergnügen [ist] genauso wie die Arbeit und der Schlaf ein unabdingbarer Teil des Lebensprozesses“, der „ein Metabolismus“ des Konsums ist.

So sorgt Unterhaltung für reine „Waren“ für den erfahrenden Konsum, funktionale „Konsumgüter“ zum Brauchen und „Verzehren“ (ebd.: 278-279). „Die leere Zeit, die hier vertrieben wird, ist die biologische Zeit, die übrig bleibt, wenn der Arbeit und dem Schlaf Genüge getan ist.“ (Ebd.: 279) Im Gegensatz dazu werden Kunstwerke nicht verzehrt oder verbraucht, sondern in einer rein „zwecklosen“ Kontemplation geschätzt; ihre „Dauerhaftigkeit ist das genaue Gegenteil der Funktionalität“ oder des Gebrauchs im Prozess des Lebens (weil für Arendt ein solcher Gebrauch den „Verbrauch“ beinhaltet). „Darum sind sie die weltlichsten aller Dinge. Sie sind die einzigen, welche nur für eine Welt hergestellt werden, die die jeweils sterblichen Menschen überdauern soll, und die daher keinerlei Funktion in dem Lebensprozeß der Menschengesellschaft haben.“ (Ebd.: 289) Kurz: Während Unterhaltung ein „Mittel“ ist, das dazu dient, menschliches Leben zu erhalten und verbessern, sind Kunstwerke reine Zwecke, Objekte „intrinsischen, unabhängigen Werts“, „Dinge, die unabhängig von allen praktischen und funktionalen Bezügen existieren und deren Qualität immer gleich bleibt“ (Arendt 1961: 215-216). Für Arendt ist „die Schönheit [der Kunst] gerade die Manifestation ihrer Unvergänglichkeit“, während „die Vergnügungsindustrie“ (Arendt 1994: 278) eine Gefahr darstellt, die droht, die dauerhaften, unvergänglichen schönen Dinge der Kunst zu plündern und zu korrumpieren und sie

so in Einweg-Waren des menschlichen Konsums zu verwandeln (vgl. Arendt 1961: 207 und 218).

Die Position Arendts besitzt eine Art edle Erhabenheit und zweckungebundene selbstlose Reinheit, die uns auf den ersten Blick attraktiv erscheinen mögen. Sicher ist Kunst mehr als ein bloßes Mittel zum reibungslosen Ablauf der biologischen Konsumprozesse des Lebens. Aber warum sollten wir Leben und Funktionalität mit einer derart engen physiologischen Konzeption gleichsetzen? Menschliches Leben geht immer über ein rein Biologisches hinaus; es schließt in sich immer Bedeutung, Produktion und Verhalten ein. Und was wäre die kulturelle Welt ohne menschliches Leben und die Erfahrung sterblicher Menschen, die sie beleben? Eine Ansammlung von leblosen, nicht unsterblichen Gegenständen. Funktionen und Mittel müssen nicht nieder und dienend sein. Ist das Studium der Philosophie oder der Kunst ein sklavisches Unterfangen, weil es dem Zwecke der Weisheit oder der Schönheit dient? Arendts Theorie liegt eine aristokratische Einstellung zugrunde, die die Philosophie von dem Klassensystem Athens übernommen hat, eine Einstellung, die alle Mittel und produktiven Handlungen mit der niederen Klasse der arbeitenden Dienenden in Verbindung brachte und diese „banausenhafte“ Arbeit mit der reinen Kontemplation „der edelsten Gruppe frei geborener Männer“ kontrastierte. Für Arendt besteht die Gefahr „aller Formen von Fabrikation [inklusive der Produktion von Kunst] in ihrer naturgegebenen Nützlichkeit“, aufgrund derer sie „immer Mittel erfordert“ und so „der banausischen Gesinnung“ (Arendt 1994: 292) Vorschub leistet (vgl. Arendt 1961: 215, 216, 219). Der Pragmatismus als Philosophie mit einer demokratischeren Sichtweise argumentiert stattdessen, dass man auch die Mittel schätzen muss, die zum Erreichen der Zwecke notwendig sind, will man die Zwecke schätzen. Darüber hinaus rekonstruiert der Pragmatismus unser Konzept der Mittel, um so zu zeigen, wie die Mittel tatsächlich in die Zwecke integriert werden, denen sie dienen, auf welche Weise die Mittel eines Gemäldes – seine Pinselstriche, Farbe etc. – einen Teil des abgeschlossenen Bildes ausmachen.

Arendts Plädoyer für eine Welt der Kultur, Kunst und Schönheit, die jenseits der Bedürfnisse und Zwecke menschlichen Lebens existiert, mag Theoretikern verlockend erscheinen, die der Fixierung moderner Ästhetiker auf die menschliche Perspektive aller Dinge müde sind. Dennoch muss die pragmatistische Bejahung der Lebenswerte von Kunst, Schönheit und Unterhaltung nicht als ausschließlich auf die menschliche Sphäre beschränkt entworfen werden. Die Schönheit von Farbe, Form, Bewegung und Musik ist Teil des Tanzes des Lebens der weiteren natürlichen Welt, der die Menschen angehören und durch die sie gebildet werden. Die Energien und das Material, die für das menschliche Subjekt ästhetische Erfahrung ausmachen, gehören der weiteren Um-Welt an; genauer gesagt ist ästhetische Erfahrung nie nur im Kopf des menschlichen Subjekts angesiedelt, sondern existiert immer in dem weiteren Kontext, der

die Interaktion des Subjekts mit dem Objekt der Kunst oder natürlichen Schönheit rahmt. Außerdem ist für den Pragmatismus das menschliche Subjekt selbst nicht mehr als eine sich wandelnde, vorübergehende Konstruktion aus den Materialien und Energien der größeren Welt der Natur und Geschichte. Ironischerweise argumentiert Arendt, indem sie Kunst (gegen Unterhaltung) als eine Möglichkeit zur Transzendenz des Dienertums des menschlichen Lebens verteidigt, von einer Perspektive, die sie explizit als „Humanität“ (Arendt 1994: 301) identifiziert – die Verherrlichung der überdauernden künstlichen Welt der Kultur und ihrer „cultura animi“ (Arendt 1961: 225). In einer noch größeren Paradoxie besteht Arendt schließlich darauf, dass Kunst und Schönheit den vielleicht größten Dienst am Leben leisten – seine Rechtfertigung durch Immortalisierung –, obwohl sie behauptet, Kunst und Schönheit als reine Zwecke herrlichen Scheins ohne funktionalen Lebensbezug anzusehen.

„Die flüchtige Großartigkeit von Wort und Tat kann in dem Maße in der Welt überdauern, in dem ihr Schönheit [durch Kunstwerke] verliehen wird. [...] Aber ohne die Schönheit der Kulturdinge, ohne die leuchtende Herrlichkeit, in welcher sich politische Dauer und potentielle Unvergänglichkeit der Welt manifestieren, bleibt alles Politische ohne Bestand.“ (Ebd.: 218)

Umgekehrt scheint die Schönheit für Arendt das öffentliche Objektum menschlicher kultureller Schöpfung als Medium zu benötigen, um zu überdauern und unsterblich zu werden. Wenn die Kunst dem Leben mit der Immortalisierung dient, dann wird die Unterhaltung verdammt, weil ihre Bedeutungen und Vergnügen angeblich eher vorübergehender Natur sind.

Der Pragmatismus verurteilt die Vergnügen von Kunst und Unterhaltung nicht, weil sie im Gegensatz zu der von Arendt angenommenen Unvergänglichkeit der Schönheit vorübergehend sind. Indem er unser gesamtes Universum als eine Sphäre des Flusses ohne absolute Beständigkeit, sondern von nur relativen Stabilitäten begreift, schätzt der Pragmatismus Schönheit und Vergnügen umso mehr um ihrer Fragilität und Flüchtigkeit willen. In seiner Weigerung, Realität mit Permanenz gleichzusetzen, erkennt der Pragmatismus, dass kurzlebige Schönheit oder kurze Anflüge von Freude nicht weniger wirklich oder bewegend sind oder geschätzt werden, weil sie flüchtig sind. Tatsächlich sind die meisten Freuden der Schönheit, Kunst und Unterhaltung nicht nur wertvoll, ohne immerwährend zu sein, sondern sind gerade deshalb wertvoller, weil sie es nicht sind. Vielleicht halten Sie die Philosophie nicht für eine unterhaltsame Kunst, obwohl ich zugebe, dass ich dies tue, schon weil sie die meisten meiner wachen Stunden unterhält. Aber die Vergnügen der Philosophie sind – wie alle Vergnügen – vorübergehend und außerdem aus diesem Grunde oftmals größer. Ein solches philosophisches Vergnügen, so hoffe ich, war die Lektüre dieses Aufsatzes, dessen zerbrechlichen

und fragwürdigen Genuss ich nicht zerstören möchte, indem ich weiter fortfahre.²⁴

Deutsche Übersetzung von Katrin Keller

LITERATUR

- Adorno, Theodor W. (1984 [1970]): *Aesthetic Theory*. London: Routledge.
- Arendt, Hannah (1961): *The Crisis of Culture*. In: *Between Past and Future*. New York: Viking, 197-226.
- Arendt, Hannah (1994 [1961]): *Kultur und Politik*. In: *Zwischen Vergangenheit und Zukunft. Übungen im politischen Denken I*. München: Piper, 277-304.
- Aristoteles (1909 [um 330 v. Chr.]): *Poetics*. Übersetzung Ingram Bywater. Oxford: Clarendon Press.
- Aristoteles (1968 [um 330 v. Chr.]): *Nicomachean Ethics*. In: *The Basic Works of Aristotle*. New York: Random House.
- Chaudhury, P.J. (1965): *The Theory of Rasa*. In: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 24. Jg., 145-146.
- Chevalier de Jaucourt, le (1966): *Divertissement*. In: *Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des arts et des métiers, mis en ordre et publié par Diderot & quant à la partie mathématique par d'Alembert*. Nouvelle impression en facsimile de la première édition de 1751-1780 (1966). Stuttgart: Friedrich Frommann.
- Dewey, John (1987): *Art as Experience*. Carbondale: Southern Illinois UP.
- Diderot, Denis (1943): *D'Alembert's Dream. Conclusion of the Conversation*. In: Kemp, John (Hg.): *Diderot: Selected Writings*. New York: International Publishers.
- Eliot, T.S. (1957): *Of Poetry and Poets*. London: Faber.
- Eliot, T.S. (1964): *The Use of Poetry and the Use of Criticism*. London: Faber.
- Eliot, T.S. (1968): *Preface to The Sacred Wood*. London: Methuen, VIII-IX.
- Frame, Donald (1957): *The Complete Works of Montaigne*. Stanford: Stanford UP.
- Friedrich Schiller (1982 [1795]): *On the Aesthetic Education of Man/Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Bilinguale Ausgabe. Oxford: Clarendon Press, Brief 15.

24 Dieser Aufsatz wurde ursprünglich für eine Plenar-Ansprache vor der Japanischen Gesellschaft für Ästhetik auf ihrer Konferenz in Hiroshima im Oktober 2002 geschrieben. Ich danke Prof. Takao Aoki, dem Organisator der Konferenz, und Prof. Kenichi Sasaki, dem Präsidenten der Gesellschaft, für die Einladung zum Vortrag; und ich danke Prof. Satoshi Higuchi für die Vorbereitung der japanischen Übersetzung.

- Gadamer, Hans-Georg (1977): *Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest*. Stuttgart: Reclam.
- Gadamer, Hans-Georg (1990 [1960]): *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: Mohr.
- Gramsci, Antonio (1991): *Selections from Cultural Writings*. Cambridge: Harvard UP.
- Hegel, G.W.F. (1984 [hier 1835-1838]): *Ästhetik. Band 1*. Berlin: Aufbau.
- Heidegger, Martin (1975 [1935-1946]): *The Origin of the Work of Art*. In: J. Glenn Gray (Hg.): *Poetry, Language, Thought*. New York: Harper & Row.
- Higgins, Kathleen (2002): *Living and Feeling at Home*. Shusterman's „Performing Live“. In: *Journal of Aesthetic Education*, 36. Jg., 84-92.
- Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W. (1986 [1942-1944]): *Dialectic of Enlightenment*. New York: Continuum.
- James, William (1983 [1890]): *The Principles of Psychology*. Cambridge: Harvard UP.
- Kant, Immanuel (1974 [1790]): *Kritik der Urteilskraft*. Hamburg: Felix Meiner.
- Levine, Lawrence W. (1988): *Highbrow/Lowbrow. The Emergence of Cultural Hierarchy in America*. Cambridge: Harvard UP.
- Montaigne, Michel de (1962): *Essais. Edition conforme au texte de l'exemplaire de Bordeaux avec les additions de l'édition posthume*. In: Rat, Maurice (Hg.): *Essais/Montaigne*. Paris: Garnier.
- Nehamas, Alexander (1998): *Richard Shusterman on Pleasure and Aesthetic Experience*. In: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 56. Jg., 49-51.
- Nietzsche, Friedrich (1976 [1874]): *Schopenhauer als Erzieher (§6) und Richard Wagner in Bayreuth (§§4, 5, 8)*. In: *Unzeitgemäße Betrachtungen*. In: *Sämtliche Werke*. Stuttgart: Alfred Körner, 266-267, 322-324, 335.
- Nietzsche, Friedrich (1976 [1888-1889]): *Ecce Homo (Warum ich so klug bin, §3)*. In: *Sämtliche Werke*. Stuttgart: Alfred Körner, 320-321. Später, in §8.
- Rochlitz, Rainer (1992): *Esthétiques Hédonistes*. In: *Critique*. Band 540, 353-373.
- Shusterman, Richard (1988): *T.S. Eliot and the Philosophy of Criticism*. London: Duckworth; New York: Columbia UP.
- Shusterman, Richard (1992): *Pragmatist Aesthetics. Living Beauty, Rethinking Art*. Oxford: Blackwell.
- Shusterman, Richard (2000): *Performing Live. Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*. Ithaca and New York: Cornell UP.
- Shusterman, Richard (2003): *Definition, Dramatization and Rasa*. In: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 61. Jg., Heft 3/2003, 295-298.
- Shusterman, Richard (2004): *Pragmatism and East-Asian Thought*. In: *Metaphilosophy*. Heft 1/2004, 13-43.
- Spinoza, Benedict de (1955 [1677]): *The Ethics*. In: *Works of Spinoza*. New York: Dover, 174.

- Tietz, Johann Daniel (1992): Michel de Montaigne: Essais (Versuche). Zürich: Diogenes.
- Welsch, Wolfgang (1999): Rettung durch Halbierung. Zu Richard Shustermans Rehabilitierung ästhetischer Erfahrung. In: Deutsche Zeitschrift für Philosophie, 47. Jg., 111-126.

KULTURTHEORIE UND MÜLLMETAPHER. ESSAY ZUR KRITIK DER SIMULATION

SEBASTIAN JÜNGER

1. DEPONIE 1: THEORIEMÜLL

Sich aus kulturwissenschaftlicher Sicht mit Müll zu beschäftigen führt unweigerlich in die Theoriefalle. Beruhigend nur, dass auch jede andere Sicht dort hineintappen muss. Was allerdings an dieser Behauptung verwundert, ist, dass ausgerechnet ein so ur-praktisches (weil handlungsbestimmendes) Phänomen so theoriefällig sein sollte. Und was die Behauptung nicht sagt, ist, wozu denn gerade eine kulturwissenschaftliche Sicht auf Müll gut sein soll. Die Gründe für das Behauptete wie das Verschwiegene finden sich aber eben auf dieser praktischen und folglich handlungsphänomenalen Ebene einer „kulturellen“ Praxis, präziser: „aller“ kulturellen Praxen. Der Müll in seiner ganzen Mannigfaltigkeit taucht immer nur da auf, wo eine Praxis stattfindet, die diesen Müll hervorbringt. Müll gerät immer erst ins Blickfeld, nachdem eine solche Praxis stattgefunden hat und ist folglich nur als Resultat einer insofern abgeschlossenen und vergangenen Praxis überhaupt wahrnehmbar. Und solche Praxen reichen „in actu“ vom Verbrennen fossiler Energieträger bis zum Giftmüll, vom Aschenbecher bis zum Altpapier. Es ist festzuhalten, dass generell da, wo Menschen handeln, eine Form von Müll entsteht. Der Müll ist ubiquitär. Er ist mittlerweile unübersehbar und das nicht zuletzt auf Grund seiner dauerhaften Präsenz im privaten wie im öffentlichen Raum. In allen unseren ausdifferenzierten Wahrnehmungsbereichen haben wir es mit Müll zu tun. Und es hilft wenig, bereits hier den Fallentstellern zu erliegen, und sich auf die abstrakte Gemeinsamkeit lebender Systeme zurückzuziehen, die eben irgendwie das Kunststück fertigbringen, interne Neg-Entropie (Ordnung, Unwahrscheinlichkeit) aufzubauen und Entropie (Unordnung, Wahrscheinlichkeit) zu exportieren. Auch Pointierungen der Art, dass letztlich der Müll das Resultat seiner Wahrnehmungen ist, helfen nicht weit. Es muss uns im Gegenteil darum ge-

hen, genau auf der Ebene tagtäglicher Handlungsreichweiten zu verbleiben und das heißt in Bezug auf bereits sichtbaren Müll, dass wir uns mit bereits abgeschlossenen Handlungen und kulturellen Praxen beschäftigen müssen. Die Verpackung des Schokoriegels ist erst Müll, nachdem ich sie aufgerissen/deformiert/zerstört und ihrer Funktion durch Verbrauchen des von ihr Verpackten beraubt habe. Und sie wird da zu Müll, wo ich sie wegwerfe. Und sie wird erst dann zu Müll, wenn ich Sie wegwerfe. Befindet sich beispielsweise noch ein Rest in der Verpackung, ist sie noch kein Müll. Und dieser Zeitpunkt ist in gewissem Grad frei wählbar und gestaltbar und zwar innerhalb der Grenzen von Giftigkeit und Mindesthaltbarkeit. Man muss also kein ausgezeichneter Relativist sein, um zu bestätigen, dass, was als Müll gilt, jeweils neu und unterschiedlich festgelegt wird und zwar performativ dadurch, dass effektiv etwas weggeworfen wird, zu Müll gemacht wird. Und das hat der Müll bereits vor jeder Theorie bewirkt, indem er durch seine räumliche Präsenz und Persistenz eine bestimmte Form von Geschichtlichkeit entwickelt, ja erzwungen hat. Müll ist ja nur da solcher, wo wir schon als Müll mit ihm umgehen, ihn bereits produziert haben.

Die Verbindung, die die Kulturwissenschaft zum Müll hat, geht aber weit über diese historisch-pragmatische Dimension hinaus. Denn erstens ist gerade der Müll wie kein zweiter Phänomenbereich mit Wert-Fragen behaftet – ob es sich um Fragen des Entwertens, Verwertens, Wiederverwertens oder ganz allgemein des Bewertens handelt.

Zweitens ist es die „Problematik“ des Mülls, die letztlich auch zu verschiedenen wissenschaftlichen Beschäftigungen geführt hat – und hier reicht ein grundlegendes Verständnis von Wissenschaft als gesellschaftlich funktional ausdifferenziertem Problemlösungszusammenhang (vgl. Schmidt/Zurstiege 2000, Krohn/Küppers 1989) bereits zum Nachvollzug aus. Wo immer Müll in den Blick gerät, ist er problematisch. Müll ist das, was noch da ist, obwohl es schon verschwunden sein sollte und schlimmer noch: Müll ist mittlerweile das, was schon wieder da ist, obwohl es bereits verschwunden war. Und da diese Problematik in erster Linie ein quantitativer und damit ein Effekt des Massenhaften ist, führt kein Weg an der Thematisierung „kollektiver Handlungspraxen“ – müllproduzierend wie müllreflektierend – vorbei.

Drittens ist das, was, grob gesagt, den Kulturwissenschaftler mit dem investigativen Journalisten, dem Paparazzo und dem Archäologen verbindet, die *semiotische* Dimension des Mülls. Dabei kommen gleichermaßen die materiellen Eigenschaften von Weggeworfenem zum tragen wie dessen immaterielle Charakteristika, vereint in der überdauernden Verbindung zwischen Behandeltem und Handeln. Knochen, Scherben, Münzen, Fernseher auf dem Sperrmüll, vergilbte Dokumente im Altpapier wie auch Urinproben und Fingerabdrücke erhalten als Entwertetes ihren diagnostischen Wert, indem Information aus Deformation gewonnen wird und das heißt, indem materiell Dekontextualisiertes und Entdif-

ferenziertes semantisch rekontextualisiert und differenziert wird. Wie eng dabei historische Materialität und aktuell mediale Bezugnahme verknüpft sind, wie sehr die räumlichen mit den zeitlichen Aspekten des Mülls verflochten sind, zeigt sich plakativ an der Problematik der „Entsorgung“ von radioaktivem Müll (vgl. zu diesem Beispiel Grassmuck/Unverzagt 1991). Konkret lehren uns hier Archäologie und Spurensicherung, dass die Orte des Verschwindens immer nur ein Verschwinden auf Zeit garantieren, und der Kulturrelativismus hat gezeigt, dass beim Wiederauftauchen des Verschwundenen unser gegenwärtig verfügbares Erkenntnisinstrument darüber entscheidet, womit wir es zu tun haben. Im Falle des radioaktiven Mülls ist nun die raumzeitliche Dynamik des Verschwundenen möglicherweise entscheidend für das Überleben nachfolgender Generationen – und im Hinblick auf die Halbwertszeiten radioaktiver Materialien übersteigt diese Nachfolge den zeitlichen Horizont der uns bekannten Kulturgeschichte bereits um einiges.

Zur Lösung dieses Problems die Semiotik zu beanspruchen, ist zwar naheliegend, aber ebenso illusorisch wie heuchlerisch. Denn zum einen ist spätestens seit de Saussure und Wittgenstein klar, dass die Verbindungen zwischen *Signifiants* und *Signifiés* eher konventionell als substantiell sind. Das wiederum bedeutet zum anderen – und soweit waren die beteiligten Semiotiker in ihren Antwortversuchen auch gekommen –, dass die zeitüberdauernde Sicherung solcher Verbindungen am besten durch die zeitüberdauernde Sicherung der sie erzeugenden und stabilisierenden kulturell-kommunikativen Praxen zu gewährleisten sei. Die bekannten Kandidaten aus Medienevolution und Memetik heißen Mythos und Legende, Überlieferung und Tradition.

Damit sind wir viertens mittendrin in der „kritischen“ Verbindung, die die Kulturwissenschaft zum Müll hegt. Der Müll verpflichtet uns, und wir verpflichten andere auf unseren Müll. Und das Heuchlerische in der professionalisierten und institutionalisierten Organisation des Verschwindens ist eben die Negation der Verpflichtung und damit die Negation von Verantwortung. Neuerdings zwingt man bestimmte Hersteller dazu, verbrauchte und entwertete Produkte zurückzunehmen und wiederzuverwerten. In Diskursen zur ökologischen Gewissensberuhigung heißt das dann Fortschritt durch Kreislaufwirtschaft. Was dabei allerdings verdeckt bleibt, ist die stillschweigende Ideologie einer produktionsorientierten Moderne, die sich innerhalb einer linearen Teleologie von Effizienzoptimierung und der Erhöhung von Wirkungsgraden beschreibt. Sollten wir nun die kulturwissenschaftliche Kompetenz einer kritischen Müllbeschäftigung ernst nehmen, muss es uns zunächst um die Herausstellung einer bestimmten Gemeinsamkeit in den verschiedensten kulturellen Praxen der Müllentstehung und -verarbeitung gehen. Das heißt, wir müssen in der Lage sein, mit einer einheitlichen Beschreibung in den unterschiedlichsten Phänomenbereichen zu beobachten, wie Menschen Müll produzieren und wie sie mit ihm umgehen, und wir sollten eine Er-

klärung vorschlagen, warum sie das tun. Die kritische Kompetenz einer kulturwissenschaftlichen Beschäftigung muss dann sein, diese kollektive Praxis in ihrer Erklärung als die schlechtere Wahl zu charakterisieren. Das bedeutet, dass wir auf Grund empirisch-historischer Konsequenzen und empirisch-innovatorischer Alternativen bestimmte Handlungen und Handlungszusammenhänge als schädlich erkennen und sie folglich auf den Müll werfen, und das hieß und heißt noch immer: zum Verschwinden bringen.

Der Fahrplan, der sich aus den vier Verbindungen ergibt, soll in folgender These zusammengefasst werden: *Die schädlichste Möglichkeit, mit Müll umzugehen, ist das kollektiv bedingte und individuell gelebte Selbstverständnis digitaler Ignoranz – ein „Signifikanz-Faschismus“, dessen Paradigma das Recycling ist, seine Ikonen Turbolader, Prävention und Zins, sein Modus die Simulation.* Um Missverständnissen vorzubeugen: Die totalitären Tendenzen der gegenwärtigen Kultur, die sich über eine spezifische Symptomatik des Mülls erschließen können, sind auf einer ebenso grundlegend technisch/semiotisch medialen Ebene angesiedelt wie auch auf einer performativ-politischen Ebene. Jenseits unterstellbarer Polemik verweist die These also vor allem auf die latenten und verdeckten (medialen) Operationsprinzipien der digital-ökonomischen Kultur, die jegliche Subjektivität bereits vor ihrer möglichen ideologischen Überhöhung in einem dichten Geflecht aus rückgekoppelten Notwendigkeiten formatiert haben.

Eine solche kritische oder kritizistische Auffassung wäre aber recht naiv, wenn sie in der Meinung verharrte, mit einer gewissen provokativen Akzentuierung der historisch-kulturellen Situation schon alles Nötige getan zu haben. Aber gerade der Versuch eines Hinausgehens über die kritische Attitüde ist beim Thema Müll der sicherste Weg in die Theorie(-falle). In die Theorie, weil eine Kritik kultureller Müllpraxen immer auch als Selbstkritik aus der Reflexion eigener Müllpraxen zu entwickeln ist. Und in deren Falle, weil die disziplinierte Begriffsarbeit der Theorie sich letztlich als Praxis ausbuchstabieren muss, in deren Rücken sich durch die (abstraktive) Beschäftigung mit Müll neuer (abstraktiver) Müll ansammelt.

Nun gibt der derzeitige Theoriebestand kulturwissenschaftlichen Forschens nicht gerade Anlass zur Freude, und das hat einen guten und einen schlechten Grund. Der gute Grund ist, dass ein Großteil der gegenwärtigen Theoriearbeit das vorläufige Resultat der gedanklich-begrifflichen Durchdringung einer spezifisch historisch-kulturellen Verfasstheit darstellt, die inzwischen durch anders- und neuartige Wirkungszusammenhänge überlagert und dadurch selbst grundlegend verändert wird. Der geistesgeschichtliche Vorgang, der sich seit geraumer Zeit vollzieht, lässt sich momentan am besten durch die Konzepte einer reflexiven und flüchtigen Moderne in den Versionen von Beck, Giddens und Bauman fassen. Aus einer solchen Perspektive ist es den traditionalistischen Theorien

und Theoretikern nicht vorzuwerfen, dass sie keine adäquaten Denkfiguren zur Verfügung stellen, mit denen die reflexiv-moderne Paradoxie der radikalen und dynamischen Vermassung der Individualisierung in ihren ebenso globalen wie intimen Praxen durchdrungen werden könnten. Sie hatten und haben gute weil historische Gründe für die Formen und Figuren, in denen Verständnis, Erklärung und Kritik kultureller Praxen artikuliert werden (können). Der schlechte Grund aber ist, dass eine müllsensible selbstkritische Inventur der Theoriepraxis eben auf jene Art von reaktionärer Mode trifft, die die Postmoderne aus der Moderne liest und sich damit in eine Phantomwelt rettet, die dem „Signifikanz-Faschismus“ optimalen Nährboden bietet. Das heißt konkret, dass auf spezifischen Problem-Lösungs-Zusammenhängen insistiert und daraus die Erwartbarkeit von Verstehensoptionen für neu- oder andersartige Problem-Lösungs-Zusammenhänge generiert wird und ist aktuell an der Fachdiskussion zum Status der Medienphilosophie nachzuvollziehen (vgl. Munker/Roesler/Sandbothe 2003).

Für kulturwissenschaftliche Theorie und in Bezug auf den Müll bedeutet das, dass es nicht reicht, Müllprobleme und Lösungen einzig auf der Analyseebene ihrer individuell realisierten und sozial effektiven Praxis zu reflektieren, auch wenn die Phänomenalität aller Kultur sich immer hier aktualisiert. Auch ist es nicht genug, die Problem-Lösungs-Perspektive des Systemparadigmas hinzuzufügen und beispielsweise die Eigendynamik von funktional ausdifferenzierten Müllentstehungs-, Entsorgungs- und Verwertungszusammenhängen als Zusatzgenerator für Verstehensoptionen zu nutzen. Vielmehr ist es gerade die historische Konfliktgeschichte dieser beiden großen Sozialoptiken, die die neu- und andersartige Theorie dazu befähigt, die Pattsituation expandierender Kontingenz als kreatives Operationsprinzip zu nutzen und die empirischen Verarbeitungsalternativen eben solcher Kontingenz auf die reflexiven Strategien hin zu untersuchen, die die Kopplung je individueller Handlungspraxen an systemisch-kollektive Konsequenzen organisiert. Eine bioptische Theorie sieht beispielsweise die Simulation als notwendige Bearbeitung audiovisueller Kontingenz am Werk, wenn Deutschland seine Stars und Superstars sucht. Sie sieht ein voll integriertes multimediales Systemkonglomerat, das in seiner Bereitstellung pseudodemokratischer und partizipatorischer Elemente zwar effektiv die Integration massenhafter Begehrlichkeiten und Selektivitäten organisiert und somit soziokulturelle Kontingenz handhabbarer macht (es gibt mehrere, aber es kann nur einen geben); auf der anderen Seite aber ist die Sichtbarkeit der empirischen Verarbeitung solcher Kontingenzsettings beschränkt auf die Möglichkeiten, die das multimediale Design eingeplant hat. Nachdem also die zweite Aufklärung die Medien für sich selbst transparent gemacht hat, muss die Faktizität mediatisierter Wirklichkeit immer mindestens über eine intermediale Referenzierung authentifiziert werden. Die Reflexivität als Konsequenz der Differenzierung hat es un-

möglich gemacht, die Quelle als ausschließlichen und ausreichenden Authentizitätsgaranten zu akzeptieren. Die Semantik des Stars heißt das, ist zwar auch in Zeiten der Aufmerksamkeitsökonomie eine von Fantum, Hysterie, Hype und Image; nach wie vor bedarf es der Emotionalisierung und Polarisierung von Realkörpern, die durch ihre geballte Forderung nach Nähe die Distanz des Stars erzeugen. Die Mechanik seiner Konstruktion aber hat durch die Bindung an Casting, Voting und vorformatierte Erwartungsstandards (und somit als Zähmung des Genies) von der Betonung des Talents und des Charismas auf die Kalkulation von Verwertungschancen umgestellt. Und die sind umso höher, je größer das Entwertungsrisiko einerseits und die Bereitschaft zur Unterwerfung unter Juroren und Telefonstatistiken andererseits ist. Dabei ist die Medienmechanik zunehmender Selbstreferenz paradoxer Weise sowohl für die Entwertung ihrer eigenen Medienkörper zuständig wie auch für deren Wiederverwertung. Die zweite Staffel degradiert die erste notwendigerweise, der Sieger seine ausgeschiedenen und abgewählten Konkurrenten, Rehabilitationsmöglichkeiten für gescheiterte oder veraltete Medienkörper zur Fortführung der Karriere bieten sich aber ebenso systemimmanent (in Dschungeln, auf Burgen oder auf 9live) an.

Das Recycling im Allgemeinen und das gegenwärtige Recyceln des Recycling im Besonderen zeigen die Art von Problemkonstellation auf, die von einer zeitgemäßen Theorie durchdrungen werden wollen. Und dann gilt beispielsweise, dass der Müll erst da entsteht, wo er produziert worden ist, dass er dann entsteht, wenn er einen spezifischen Eigenwert erreicht hat – die Entdifferenzierung des Mülls ist erst unter bestimmten quantitativen Bedingungen erreicht, meist, wenn die Tonne voll ist – und dass er dann verschwindet, wenn eine professionalisierte und institutionalisierte Praxis ihn entsorgt; selbstverständlich zu dem Preis, dass mit der systemischen Überantwortung des Mülls ein Vertrauen auf sein tatsächliches Verschwinden verbunden werden muss, dass nur allzu oft enttäuscht oder pervertiert wird. Das Recycling als Strategie der kollektiven Wiedereinführung nicht verschwundenen Mülls muss deswegen gleichermaßen als Erlösung wie als Provokation beschrieben werden. In seiner ästhetischen Praxis verarbeitet das Recycling diese Paradoxie produktiv als Kompostierung, in seiner ökonomischen Praxis destruktiv als Wertschöpfungskette mit Restmüll.

Das Recycling als individuelle wie kollektive Müllverarbeitungsstrategie verlangt also nach einer zeitgemäßen Theorie, die mit operativen Paradoxien gewinnbringend umgehen kann und die darüber hinaus das Recyceln selbst beherrscht, um der Müllmetaphorik im gesamtulturellen Kontext nachspüren zu können. Denn es ist klar, dass auch aus kulturwissenschaftlicher Perspektive der materiellen Seite des Mülls als Problemmonopol der Industriegesellschaft von der immateriellen Seite als Effekt der IuK-Gesellschaft inzwischen der Rang abgelaufen wird. Die Entdinglichung und Mediatisierung der Kultur hat zu neuen, aggressiven

und virulenten Müllformationen geführt, auf die E-Mail-Spam und Elektrosmog nur ein milder Vorgeschmack sind. Zugemüllt werden wir auf allen Kanälen, die Perfektionierung der Adressierbarkeit verpflichtet uns in noch nie da gewesenem Maße auf fremden Müll. Der Effekt aber, der durch die Digitalisierung bedingt jenseits aller Materialitätsdiskussionen über dem Müll operiert und gerade deswegen nur im metaphorischen Raum nachzuzeichnen ist, ist ein zutiefst semiotischer. Und den bekommt die Kulturwissenschaft (und ihre Theorie) erst seit ihrer dekonstruktivistischen oder konstruktivistischen, jedenfalls gleichermaßen selbstbezüglichen Wendung in den Blick.

2. DEPONIE 2: BEOBACHTERMÜLL

Am einfachsten lässt sich dieser Effekt an der Beseitigung von Beobachterabfällen veranschaulichen. Das Beobachten als theoriemediale Grundoperation des unterscheidenden Bezeichnens sorgte bis in die Mitte des 20. Jahrhunderts vor allem in den formalistischen und technomorphen Diskursen des Systemparadigmas für die kontinuierliche und verzweifelte Aufrechterhaltung einer Identitätsfixierung, die als Kind der Moderne die Theoriearbeit auf die Thematisierung von Limitation und Legitimation, von Totalität und Finalität verpflichtete – affirmativ oder kritisch. Mit dem impliziten Pathos des Universellen kämpften Generationen von Denkern für oder gegen eine Metaphysik, für oder gegen Realismus, Dualismus und Rationalismus. Die Archive wurden und werden mit den jeweiligen Endgültigkeiten gefüllt. Dann aber tauchte eine Art Entlarvungsbewegung auf, von der nicht mehr gesagt werden konnte, dass es sie so oder anders eigentlich schon immer gegeben habe, weil sie eben dieses Argument von seinen Grundfesten aufzulösen begann – und mit ihr auch das Interesse für historistische Wiedererkennungsbestrebungen. Dazu kann das Ende der *grands récits* ebenso gezählt werden wie die Herausstellung von Ethno-, Logo- und Phonozentrismus, der feministische Diskurs und die Psychoanalyse ebenso wie der *linguistic turn*. Worum es bei diesem Sondermüll geht? Wir erklären uns das momentan so, dass die Entwicklung der *conditio humana* und mit ihr der *conditio socialis* während eines erdgeschichtlichen Lidschlags zu Kommunikations- und Beobachtungsmöglichkeiten geführt hat, deren Konsequenzen im Handeln und Denken sich soweit von eben diesem Denken und Handeln entfernt haben, dass Resignation und Apathie unter Aus- oder Einklammerung des emotionalen Konnexes latent und dominant werden – mancherorts heißt das auch: allgegenwärtige Kontingenzerfahrung.

Die „Signifikanz-Faschisten“ – und das sind die, die das Postmoderne am Postmodernen nicht verstehen – versuchen nun, die entontologisierende Konsequenz des *anything goes* durch ein zynisches „nichts ist verboten – nach mir die Sintflut“ als essentielle Notwendigkeit eines

Zeitgeistes zu behaupten und folglich in immer noch moderner Haltung dann eben die ubiquitäre Kontingenz nicht-kontingent zu setzen. Es lassen sich aber auch andere Schlüsse aus der *condition postmoderne* ziehen, und es gilt zu behaupten, dass sich solche Schlüsse für die Kulturwissenschaft wie für die kulturelle Praxis gleichermaßen lohnen.

Das heißt zunächst und insbesondere für das Beobachten, dass man sich mit verschiedenen Unwägbarkeiten anfreunden muss:

1. Kulturelle Praxis ist zwar in ihrer Beobachtung bereits ausgeführt, in ihrer Ausführung aber nicht beobachtbar. Der operative/prozessuale/aktuelle Aspekt von Kultur ist folglich nicht zu verwechseln mit der erkennenden/abstraktiven/begrifflichen Bezugnahme auf Kultur und kulturelle Praxis. Allerdings verbindet die beiden die merkwürdige Gleichzeitigkeit von Abhängigkeit und Unabhängigkeit. Das Tun ist mit dem Beobachten insofern verwandt, als auch das Beobachten ein Tun ist. Mit einer Cola und Popcorn einen Film zu sehen, ist aber nicht, zu sagen, was es heißt, mit einer Cola und Popcorn einen Film zu sehen. Man kann nämlich darüber reden, was es heißt, ohne je einen Film mit Popcorn und Cola gesehen zu haben. Viel schlimmer ist aber, dass man einen Film mit Cola und Popcorn sehen kann, ohne jemals zu sagen, was es heißt. Interessant ist nun, dass diese Zweideutigkeit des Beobachtens als ein Tun – das Sich-selbst-Finden des Beobachtens im Tun, des Über-Kino-Redens im Reden – eine implizite Regentschaft eingebaut hat, gegen die sich die Grammatologie methodisch zu wenden versuchte. Und zwar beispielsweise mit dem gewagten Manöver, in Sprache, Schrift und Text deren Verhältnis sprachlich, schriftlich und textlich zu entsprachlichen, entschriftlichen, enttextlichen. Das hat bekanntermaßen zu den Marken *diffère(a)n*ce, Spur und Dekonstruktion geführt und zu erhöhten Rezeptions- und Verständnisschwierigkeiten. Diese Regentschaft nun, die natürlich eine mediale und dispositivische ist, wird im dekonstruktivistischen Verfahren denkbar und anschaulich als Spur, die, weil sie in einer Richtung verläuft, das „wohin sie führt“ aus dem „woher sie kommt“ erfasst und trotzdem behauptet, dass sie dahin führt, woher sie kommt. Diese Regentschaft ist eine der Präsenz und damit der Gegenwart über die Vergangenheit und die Zukunft, die sich im Unterscheiden von beiden leugnet und feiert. Sie ist eine Regentschaft der Bewegung und der Geschwindigkeit, die den blinden Fleck in der Beobachtertheorie als metaphorische Sündenbock-Struktur missverstanden hat und in seinem Rücken das Beobachten als anatomisch determinierte Operation, als Herstellen einer Relation zwischen diskreten Elementen ausgewiesen hat.

Die Spur nun wehrt sich wie die Konkurrenzmarken Konstruktivität und Reflexivität gegen den *neglect* des Prozessualen und meint, dass die Konfiguration der Unvollständigkeit einer Beobachtung nicht durch eine weitere Position aufzufüllen ist – ja gerade durch Positionalismus entsteht. Im Gegenteil: Die Unvollständigkeit wird im Aufschub (*différan-*

ce) zum zentralen Charakteristikum differenztheoretischen Denkens, die Bewegung kommt zur Geltung, als die Art, auf die das Distinkte durch seine Distanzierung entsteht und immer im Entstehen ist. Das Fatale und Techno-Imperialistische der Beobachtung ist, dass sie gar nicht anders kann, als die Bewegung im Moment ihres eigenen Auftretens zu vernichten – sie mit und in einer Unterscheidung und Bezeichnung still gestellt zu haben. Wie oben aber bereits betont, ist diese Fatalität weniger als krimineller/repressiver Akt zu verstehen, sondern als formale Konsequenz mediatisierter Erkenntnis. Kritisch und kreativ gewendet ergibt sich daraus nun die Möglichkeit, im Eingeständnis der Gegenwärtigkeit diese Regentschaft zu gestalten, der Spur zu folgen, der Unvollständigkeit und dem Abwesenden nachzuspüren, ohne dabei die Syntax der Suche durch das eventuell zu findende zu totalisieren (und umgekehrt). Wenn man sich über ein Filmerlebnis unterhält, besteht die Freiheit der Situation nicht auf Seiten des Filmerlebnisses, sondern in der Art und Weise der Unterhaltung. Die ist zwar zu verschiedenen Anteilen durch das Filmerlebnis und das Reden darüber bestimmt, aber in der Auswahl dessen, was man sagen und wie man es sagen kann, ermöglicht sie Unbestimmtheit und Unwägbarkeit, die man gerne unter die Variablen Kontext und Situation subsumiert und für das Entstehen von Kontingenz verantwortlich macht. Das Beobachten ist als kulturelle Praxis also verstrickt in, vermittelt durch andere kulturelle Praxen sowie rückgekoppelt mit ihnen. Es muss von seiner Konfiguration her empirischer gedacht werden und sich vom Nimbus der sterilen segmentarischen Operation befreien. Es müsste sich, mit anderen Worten, endlich als Medium begreifen und damit seine Bedingtheit, seine intermedialen Bezüge erkunden und ausschöpfen, es müsste sich als Handlung und Praxis begreifen und endlich den Müll angehen, den es produziert: die Kontingenz und Redundanz des Möglichen im Schatten der in der Form konturierten Aktualität.

2. Die Empirizität des Beobachtens gegenüber dem von ihm Beobachteten darf nun nicht überbetont werden. Denn die wesentlich schwerwiegendere Unwägbarkeit in Sachen Kulturwissenschaft und/als kulturelle Praxis liegt auf der Ebene des „Verhältnisses zwischen Beobachten und Tun“. Diese Ebene ist noch wesentlich abstrakter als die der Prozessualisierung von Beobachtung aber nichts desto weniger von enormer Bedeutung für die zeitgemäße Analyse und Gestaltung kultureller Aktivität. Die Abstraktheit des Verhältnisses kommt einigermaßen gut zum Vorschein, wenn man Baudrillard gegen und mit Luhmann liest. Dann erzeugt die Beobachtung gegenüber dem Tun einen medialen Zwang, der die Einmaligkeit der aktuellen Situation durch Abstraktion zum Modell bannt. Dann ist das beobachtete Tun eine Form des Mediums Beobachtung, dessen Operationsweise es ist, das beobachtete Tun aus/in einem Tun zu beobachten und damit das beobachtete Tun als Modell für ge-

genwärtiges und zukünftiges Tun zu nehmen. Die Unwägbarkeit taucht nun in dem Moment auf, wo auf der einen Seite Autopoiesis und Selbstorganisation und auf der anderen Seite rasender Stillstand und Simulation als Beschreibungsreaktionen auf eine gegenwärtige Verfasstheit reagieren, die diese Asymmetrie zwischen Beobachtung und Tun pervertiert. Diese Unwägbarkeit ist bedingt durch die Massenmediatisierung oder durch die Generalisierung symbolischer Kommunikationsmedien. Sie ist Effekt der Ausdifferenzierung von Medien zur Modellierung des Individuellen im Massenhaften durch die Steigerung von medialer Selbstreferenz. Sie wird installiert durch den Quantensprung der Digitalisierung als Resultat der Kollektivierung von Tun als Beobachten und in der Folge der Kollektivierung von Tun als Beobachtung des Beobachtens. Die Digitalisierung ist die vollständige Abstraktion durch maximale Selbstreferenz. Das Digitale kassiert alle Medien und alle Unterschiede durch die Einrichtung eines neuen Minimalmediums, das mit nur zwei möglichen Formen maximale Redundanz erzeugt. Durch die Verlagerung der Varietät in Wandler und Interfaces beschleunigt es sein eigenes Prozessieren auf Lichtgeschwindigkeit und Echtzeit und schließt jede kulturelle Praxis an sich selbst an. Dieses Angeschlossensein bekommt aber seine Abhängigkeit vom Netz gar nicht mehr in den Blick, weil der permanente Kurzschluss des Gleichen, die Erzeugung von Kommunikation durch Kommunikation die kulturelle Praxis in ihrer Simulation resp. strukturellen Koppelung bis zur Ununterscheidbarkeit generalisiert und damit zu Müll macht. Das Beobachten als notwendiger Kunstgriff eines distanzierenden Theoretisierens implodiert im digital distanzierten Tun als isoliertem Schauspiel des fraktalen Subjekts. Die Beobachtung in der reflexiven Medienkultur kann sich nicht mehr im Rückgriff auf die Authentizität ihrer Quelle (des Beobachteten) legitimieren, sondern braucht die Beachtung auf einer medialen Bestätigungsebene, die Zurechenbarkeiten und Selektivitäten diktiert.

Sich mit diesen Unwägbarkeiten anzufreunden, heißt zunächst, die Artikulation des Digitalen in ihrer medialen Fatalität beschreibend herauszustellen, sie als zwar historisch kontingente aber aktuell unhintergehbare Konfiguration kultureller Praxis zu akzeptieren. Das heißt aber nicht zwangsläufig, dass im Modus des Digitalen die Art seiner Thematisierung bereits eingeschrieben wäre. Gerade die Thematisierung als reflexive Strategie des Operierens mit Zeichen über Zeichen erzeugt in ihrer Nichtlinearität die Form von Freiheit, die bereits oben angeklungen ist. Und so erscheint die Apotheose der Hardware im technischen Medienverbund ebenso recht als Charakterisierung wie die Apotheose der Konnektivität im globalen Medienkulturverbund. Einen Schritt weiter als die Partikularisten mit ihren Rehabilitationsansprüchen an vernachlässigte Medienkonstituenten geht hingegen die (de-)konstruktivistische Autologie-Einsicht, wenn sie versucht, in der Thematisierung des Digitalen die eigene Mediatisiertheit durch das Digitale in Rechnung zu stellen.

Dann hat man sich damit angefreundet, dass die ehemals mühevoll eingerichtete ästhetische und epistemologische Distanz sich durch abstraktiven Selbstbezug zur Unüberbrückbarkeit aufgebläht hat und die Beobachtung zum kollektiven Modell der Kulturalität nivelliert und virtualisiert hat. Makrologisch bedeutet das die Unabschließbarkeit der Moderne, deren Ende nur noch simuliert werden kann, weil sie einen Abschluss des Angeschlossen-Seins nur als Anschluss zulässt. Mikrologisch gesehen – und das ist, das Beobachten als Tun und nicht das Tun als Beobachten zu begreifen – stellen sich die Konsequenzen wesentlich zwingender und pragmatischer dar, als auf der Ebene tautologischer und paradoxer Implosion des Medialen. Denn hier geht es immer und immer noch um die Frage, was wie zu tun ist. Der Zynismus der „Signifikanz-Faschisten“ rührt von ihrer bestimmten Antwort her, die die Frage nach der Gestaltung kultureller Praxis im Lichte finaler Möglichkeitssondierung angeht und feststellen muss, dass in dieser Richtung die erhoffte Entscheidung als rationales Ergebnis sich nicht mehr einstellen will. Dies ist nun aber keineswegs die Schuld des freien Flottierens der Signifikanten oder der so genannten Beliebigkeit, denn die stellt sich eben nur auf der Ebene des Tuns als Beobachten ein, also erst in einer abstraktiven Praxis.

Daraus folgt, dass die zynische Interpretation des *anything goes* zuvorderst ein Problem der Beobachtungspraktiker (Wissenschaftler, Mediziner, Intellektuelle usw.) ist und als solches eine ignorante Attitüde sichtbar macht, die Entscheidung und Selektion immer noch um das konstitutive Moment der Unwägbarkeit kürzen will. Die implizite Sehnsucht nach Vollständigkeit, Sicherheit und Legitimation diskreditiert die kreativen und innovativen Potenziale der digitalen Kultur, die es hier in der Beschäftigung mit ihrem Müll auszuloten gilt.

3. MÜLL – MEDIUM – KULTUR – KRITIK

Der Bogen, den es für die kulturwissenschaftliche Analyse des Mülls von den semiotischen und beobachtertheoretischen Aufarbeitungen zur kulturellen Praxis zu spannen gilt, hat zwei Seiten: Auf der einen muss sich die zeitgemäße Theorie darüber im Klaren sein, dass sie als operative Praxis des (abstrahierenden, verbegrifflichenden, beschreibenden und reflektierenden) „Theorie Betreibens“ eine mediale Praxis des Lesens, des Schreibens, des Beschreibens, des Sprechens und des Besprechens von Texten ist und damit eine individuelle Praxis des disziplinierten Denkens und gezähmten Blicks (vgl. Schmidt 1998). Als so disponierte Praxis ist sie nach Baudrillard bereits vom Code der Zeichen terrorisiert: Ihre Forderungen reichen nicht über die Forderung der eigenen Modellhaftigkeit hinaus, und ihre Irritationsfähigkeit ist auf die figurativen Anschlussstellen beschränkt, die die Konzeptarchitektur auf der symbolisch-expressiv-

en Seite zulässt (andererseits ist das ja immerhin schon eine ganze Menge). So produzieren wir saubere Theorien, an die wir uns optimal selbst anschließen können und schmutzige Theorien, die optimal an anderes anschließen. Auf dieser metaphorischen Seite des Bogens ist der Müll notwendiges Resultat einer kulturellen (theoretischen) Praxis, die noch vor dem ersten geschalteten Bit den medialen Modus der Simulation bereits vervollständigt hatte, seit sie vor die Bearbeitung des Verhältnisses ihrer selbst zur Erfahrung die Bearbeitung des Verhältnisses zwischen ihrer Konzeption von sich und ihrer Konzeption von Erfahrung gestellt hat. Der Müll entsteht der Theorie dadurch, dass in ihr und zwar durch ihre Thematisierungsleistung die Praxis abstrahiert und entdifferenziert überdauert. Dieses Überdauern der Praxis als semiotischer Zombie entsteht, weil die Theorie im Modus des Verweisens auf den Vollzug von Praxis die Forderung verschweigt, durch ihren Nachvollzug die verwiesene Praxis durch die Verweisungspraxis zu reanimieren. Auf dieser Seite des Bogens produziert also die Theorie logischen Müll, auf der andern produziert sie aber auch ganz empirischen: sie überdauert nämlich selbst durch ihre praktische Anwendung – hier als Stimulus-Response-Müll im Tausenderkontaktpreis, da als Hegemonialmüll in der Interkulturalitätsdebatte und dort als Repräsentationsmüll in der Einschaltquote –, durch ihre exponentielle Reproduktion in Wiederholungen, Paraphrasen, Zitaten, Fußnoten, Neuauflagen, Sondereditionen etc., sowie durch ihre Archivierung und technologische Implementierung.

Die Müll-Metapher ist überall da sinnvoll und fruchtbar einzusetzen, wo etwas übrig bleibt, verbraucht, zerstört, benutzt und entwertet wurde, wo als einzig mögliche Bezugnahme das Vernichten und Verschwindenlassen geblieben ist, wo die unterschiedlichsten Reste einer einheitlichen und finalen Behandlung harren. Die Müll-Metapher wird da dringend gebraucht, wo die Müllbestände vergebens auf ihre abschließende Behandlung warten, weil sich die Handelnden dazu entschlossen haben, anders mit dem Material zu verfahren. Und das betrifft die Retro-Effekte in Mode, Lifestyle und Design ebenso wie Cover-, Sample-, Zitat- und Collagetechniken im künstlerischen Bereich. Das betrifft die „Undo“-Funktion von Standard-Software ebenso wie die Abermillionen Sammler von gebrauchten Dingen. Die Müll-Metapher muss Klarheit in das Verhältnis tragen, dass das ehemals Wertlose zum nun Wertvollen hat und sie kann das, weil sie selbst dieses Verhältnis in Reinform verkörpert. Die Metapher als heuristisches Sprach/Denk-„Tool“ bringt das Kunststück fertig, das an „Diesem“ Besonderen durch die Bezeichnung für „Jenes“ herauszustellen; und zwar nicht als Argument oder Kalkül, sondern als Wagnis. Die Metapher ist ein Wagnis, denn ihr Gebrauch und ihre Wirkung gründen auf der Selbstverschwiegenheit und auf der vagen Hoffnung eines verstehenden Nachvollzugs. Wie der Müll lebt die Metapher von der eigentümlichen Spannung einer Bezüglichkeit, die das Abwesende im Anwesenden erzeugt und wie die Metapher lebt der Müll davon, dass er als

Marker des Nicht-mehr-Aktuellen im Aktuellen, als gehortete Unreinheit im Reinen, als dauernde Erinnerung und Mahnung ein paradoxes Phänomen ist, dessen Anwesenheit nur als besondere Form von Abwesenheit möglich und aber doch gleichermaßen nötig ist. Denn seit Michael Thompson und Roger Fayet ist klar, welche komplementäre Liaison die Reinheit mit der Verunreinigung, der Schmutz mit der Sauberkeit und das Hygienische mit dem Exkrementellen eingeht. Der Müll hat nicht nur diagnostischen Wert für die zu Grunde liegende kulturelle Praxis, oft ist der Müll deren einzige Darstellung, ihr einziges Zeugnis, Müll ist hinsichtlich seiner generativen Praxis wertkonstitutiv.

Die Metapher verschwindet, wenn die Ambivalenz verlischt, wenn die Spannung nicht mehr verstanden wird, wenn das Jene in Diesem nicht mehr aufscheint. Das geschieht unglücklicherweise in der wissenschaftlichen heuristischen Anwendung wesentlich häufiger als in der poetischen, weil jene ihren Müll aus Originalität produziert und diese ihren Müll aus Universalität. Dagegen muss angegangen werden, denn die Metapher ist unser einziger Schild gegen die Entspannungs-Attacken der digitalen Kultur. Die Metapher ist nicht quantisiert und nicht rational – sie gibt kein Mengenverhältnis der Schwerpunktsemantiken an, sie ist nicht berechenbar und nicht explizit. Als Wagnis baut sie doppelt auf Analogie: Zum einen in ihrem produktiven Verweisen und zum anderen in ihrem antizipierenden Verstehen. Die Analyse verdirbt ihre Wirkung. Die Formalisierung versteht sie nicht. Die digitale Kultur ist ihr Feind, weil ihr erklärtes Ziel die Auslöschung der Distanz ist, in der sich die Metapher der Sprache, Schrift und Bilder eingenistet hatte. Diese Distanz ist ungefähr die, die der Rezeptionsprozess durch seinen Zeitverbrauch aufwirft. Die Metapher entsteht da, wo ein Semioseprozess in seinem Verlauf (also im Vorlauf und im Rücklauf) das Nicht-Auflösen von Bedeutungsambivalenz als Strategie erkennt. Die Logik der Metaphern leistet aber mehr, als beispielsweise die unscharfe *fuzzy logic* zu bieten hat. Ihre besondere bezeichnende Eindeutigkeit ergibt sich nicht aus der Steigerung von konservativer Freiheit zur Entscheidung nach A oder B sondern aus der Steigerung von kreativer Freiheit nach C in der Kombination aus A und B.

Und eben diese kreative Freiheit der Unwägbarkeit ist es, auf die sich die zeitgemäße Theorie einlassen muss und für die sie Dialog-, Diskurs- und Darstellungsformen bereitzustellen hat. Die Metapher spielt hierbei selbstredend nur die Rolle eines Operativs unter vielen. Wenn sie aber als solches Klarheit in das Verhältnis zwischen ehemals Wertlosem und nun Wertvollem bringen soll wie auch in das zwischen ehemals Wertvollem und nun Wertlosem und deren Interferenz, dann muss das Theorie-nest der Metapher eine „Recyclingtheorie“ sein. Das kulturwissenschaftliche Analyseinstrument kann es sich nicht mehr leisten, seine Erklärungskompetenz auf die Bewegung zwischen den Polen der Differenz zu beschränken. Dann verharrete es auf dem momentanen Stand des kriti-

schen Potenzials, das allerdings immerhin schon in der Lage ist, die Digitalisierung in ihrer Zustandsfixiertheit und vollkommenen Selbstreferenz als mediale Ignoranz durch Simulation zu begreifen. Die Bewegung zwischen den Differenzen aber ist die Domäne der *Overclocker*, der Über-takter. Ihre Ideologie ist das Maximum als Optimum, sie sind die Beschleuniger und evolutionären Triebkräfte, sie vertrauen auf die Zinsen. Sie sind die immanent Modernen, die Finalisten, die sich angezogen fühlen von der Vorstellung der Spitze, des Endgültigen, des Absoluten. Als ignorant erscheint dieses Begehren und Artikulieren insofern, als es beispielsweise in seiner intellektuellen und akademischen Reflexion durch Medientheorie die analogen Prämissen der digitalisierten Kultur der Thematisierung entzieht. In Verückung über die Rehabilitation der Technologik als universalistischer Vollendung epistemischer Projekte wird die analoge Grundlage der Schaltungen, die müllproduzierende Praxis der Stromerzeugung, verschwiegen.

Ebenso mystifiziert wird die Simulation von Fremdreferenz als Wandlung im *Interface*. Die Disziplinierung unserer Praxis durch die apparative Kopplung von *Interface* und *Surface*, von Eingabegerät und Anzeigegerät negiert das Analoge und zwar auf der Ebene des Anschlusses der kulturellen Praxis an sich selbst. Die eigentümliche Spannung (der Metapher) im Dreischritt wird durch den Kurzschluss von Symbolen abgetötet. Auch wenn es einem oft genug so vorkommen mag: *Betriebssysteme arbeiten nichtmetaphorisch*. Sie werden immer noch konfiguriert und nicht inspiriert. Gerade die Oberflächen und *Interfaces* unserer Computer-Arbeitsumgebungen verdeutlichen den Unterschied zwischen dem Metaphorischen und dem Simulatorischen. Wenn und insofern wir dazu gezwungen sind, auf unserem Schreibtisch in Fenstern zu arbeiten, mit Ordern und Menüs, wenn unsere Sensorik und Motorik eine des Tastens ist, dann tut sich im Bezug darauf nicht etwa eine semiotische Spannung auf, die das kleine gelbe *Icon* kreativ mit den guten alten Leitzprodukten verbindet. Dann haben wir es im Gegenteil mit algorithmierten parasitären Zeichenoperationen zu tun, die ihre Physikalität und Materialität verstecken, um dem *User* die Projektion der eigenen Metaphorologie abzurufen. Die Phänomenalität des digitalen Universums ist überhaupt nur über die Auswüchse eines auf und aus sich selbst bezogenen symbolischen Zusammenhangs erreichbar, alles andere (bspw. das Vordringen auf die Ebene des Maschinen- oder *Bytecodes*, die Installation, Manipulation oder Reparatur von Hard- und Software, das Entfernen von Viren und die Sicherung von Netzwerkverbindungen) wird dem *User* zusehends erschwert oder verboten.

Dass die Maschinen diese Form von digitaler Ignoranz implementiert haben, ist etwas, an das man sich gewöhnen und das auf der anderen Seite auch kreativ genutzt werden kann. Vilém Flusser hat betont, dass gerade die Nulldimensionalität des Technoimaginären uns in einen Zustand der Ermöglichung versetzt, der die Form der Einbildungskraft nachhaltig

beeinflusst, weil er die visionäre Erschaffung von Vorstellung gestattet. Und in diesem Hinausgehen über die Reproduktion der Repräsentationen muss das kulturwissenschaftliche Analyseinstrument die Ebene zwischen den Differenzen übersteigen. Hier ist zuvorderst „Metaphernkritik“ gefragt. Denn das, was gegenwärtig als Recycling kurrent ist, verweist auf einen parasitären und anmaßenden Metapherngebrauch einer digitalen Ignoranz. In den Turboladern und dualen Systemen wird der Kreislauf nur dadurch erreicht, dass die Materialität zum Koeffizienten der Produkt- und Warenform degradiert ist. Der faktische Spiralverlauf der Energie- und Materiebilanz, der nach wie vor gültige zweite Hauptsatz der Thermodynamik, der Verlust, mit anderen Worten, wird nicht geleugnet, aber totgeschwiegen dadurch, dass die Betonung ausschließlich auf den erreichten Wirkungsgraden und Erfolgen liegt. Und die sind allerdings sowohl im Kyoto-Protokoll als auch in der Abfallstatistik graduell und damit selbstbezüglich konzipiert.

Die Fiktion des Kreislaufs kommt also zustande, indem die „Signifikanz-Faschisten“ entropische Prozesse auf den symbolischen Kurzschluss projizieren, indem aus alten Joghurtbechern neue andere Dinge werden, indem das gleiche Material wieder gewinnbringend gebraucht werden kann. Die Wiederverwertung von Müll, die Neubewertung von wertlos Gewordenem ist immer eine unvollständige, fährt immer eine negative Bilanz. Das ist nicht weiter tragisch, gleichwohl führt es immer noch ins moderne Phantasma der kalten Fusion. Tragischer ist, dass die Müll-Demagogen uns die innovativen Entsorgungspraxen im Namen der Ökologie verkaufen, dass Partikularinteressen aus Abfallverwaltung und Abfallwirtschaft den Müll zum Medium einer symbolischen kulturellen Praxis machen, die in ihrer digitalen Grundlage totalitär ist. Das aktive Tool, das die Metaphernkritik im Visier hat, ist die Kennzeichnungspflicht mit ihrer Perversion als Etikettenschwindel und Zertifizierungsfetisch. Dem Be- und Auszeichnen als kultureller Praxis der Prävention wird zwar mancherorts der Status des Herstellens von Transparenz zugewiesen: jeder kann und soll wissen, was wo drin ist, und was es kostet. Und mittlerweile kann und soll auch jeder wissen können, wo es herkommt und wo es hinzugehen hat. Die flächendeckende Dopplung der kulturellen Praxen von Produktion und Konsum durch ihre begleitende, instruierende und informierende Bezeichnungspraxis birgt aber in dem Maße Intransparenz, indem die Lebensmittel- und Abfallskandale die Etikettenprävention unterminieren. Da ist die Verwunderung dann groß, wenn sich die garantierte und ausgezeichnete Qualität des Produkts als Chimäre entpuppt, wenn mit dem Siegel des blauen Engels die wertvollen Recycling-Materialien einfach gewinnbringender verklappt, verbrannt oder ins Ausland entsorgt werden. Da entfachen sich Geschrei und Paranoia, die Sicherheit wird angegriffen und versucht verzweifelt, sich zu rehabilitieren – durch eine noch flächendeckendere Strukturierung von Potentialitäten. Die Prävention als generalisierende Entmündigung

arbeitet digital, indem natürlich die Herstellung von Wurst aus Fleischabfällen und in Eigendarm eine ähnlich akzeptierte Verwertungspraxis bleibt, wie der Eintopf und die Pizza.

Zur Neuware kann das Verwertete allerdings erst nach seiner Einführung in das generalisierte Bezeichnungsuniversum und die hier herrschenden symbolischen Differenzen werden. Das Ungebrauchte ist ja gerade wegen seiner Sicherheiten und Versicherungen so begehrenswert. Das Digitale führt in diesen Prozessen (Produktlebenszyklen) zur Abtrennung des Neuen von seiner Müllproduktionspraxis, zum *Neglect* der Gemachtheit, zur Stilisierung des Standards und zur Ausschaltung von Risiken. Diese Form von Ökonomie ist im Scheitern begriffen, und ein kulturwissenschaftliches Analyseinstrument mit zeitgemäßer kritischer Kompetenz muss dieses Scheitern beobachten und in einer visionären und kreativen Wendung Denk- und Handlungsalternativen aufzeigen.

Die theoretischen und empirischen Konsequenzen solcher kulturwissenschaftlicher Müllmetaphorisierung übersteigen den Rahmen eines Essays natürlich bei weitem. Der Pragmatismus, der aus der hier vorgestellten Analyse des Recyclings von Kulturschutt vorgestellt werden kann, muss also ein prägnanter und programmatischer sein. Und er kann sich nicht mehr darauf berufen, vor seinem Inkrafttreten theoretisch universell begründet zu sein. Er muss damit beginnen, die theoretische Fundierung als eine kulturelle Praxis zu begreifen, deren Form sich durch die Selektivität von Beobachtern ergibt und die nur in den Zeitfenstern individueller Praxen operativ ist, in denen das Können das Müssen, das Sollen und das Wollen auf Distanz zu halten versucht. Inhaltlich gesehen muss dieser Pragmatismus sich davon verabschieden, diese Distanz in der optimalen und saubersten Modellierung zu suchen, im „abgesicherten Modus“. Hier wird schnell Stabilität behauptet und Unbeweglichkeit gemeint. Die Simulation als Paradigma der Theorie in der Erklärung und Bearbeitung von Fremdbezügen durch Selbstbezüge ist in der Autologie auf ihren paradoxen Eigenwert gestoßen. Ihr optimistischer und optimierender Charakter der Betonung der Freiheit des Könnens vor dem Zwang des Wollens, Sollens und Müssens als letzter Aufklärungsvirus hat auf allen Ebenen der kulturellen Entwicklung einen spezifischen Müll produziert, mit dem wir jetzt umgehen. Die Ignoranz der Beschleunigung gegenüber anderen Temporalitäten hat durch Generalisierung und Digitalisierung die Distanz zu einer Behauptung verkommen lassen, die sich im Modus des Entziehens rechtfertigt. Um mit diesem Müll umgehen zu können, ist ein Pragmatismus notwendig, der sich entschert. Um diesen Pragmatismus vertreten zu können, ist eine Kritik nötig, die sich nicht auf ihre Modellhaftigkeit reduziert. Um diese Kritik zu entwickeln, ist die Müllvermeidung gegenüber der Müllverwertung zu rehabilitieren, die Metapher gegenüber der Simulation.

LITERATUR

- Baudrillard, Jean (1978): *Kool Killer. Oder der Aufstand der Zeichen*. Berlin: Merve.
- Bauman, Zygmunt (2003): *Flüchtige Moderne*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Beck, Ulrich; Giddens, Anthony; Lash, Scott (1997): *Reflexive Modernisierung. Eine Kontroverse*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Fayet, Roger (2003): *Reinigungen. Vom Abfall der Moderne zum Kompost der Nachmoderne*. Wien: Passagen.
- Grasmuck, Volker; Unverzagt, Christian (1991): *Das Müll-System. Eine metarealistische Bestandsaufnahme*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Krohn, Wolfgang; Küppers, Günter (1989): *Die Selbstorganisation der Wissenschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1984): *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Münker, Stefan; Roesler, Alexander; Sandbothe, Mike (2003): *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Frankfurt/Main: Fischer.
- Schmidt, Siegfried J. (1998): *Die Zähmung des Blicks. Konstruktivismus, Empirie, Wissenschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Schmidt, Siegfried J.; Zurstiege, Guido (2000): *Orientierung Kommunikationswissenschaft. Was sie kann, was sie will*. Reinbek: Rowohlt.
- Thompson, Michael (1981): *Die Theorie des Abfalls. Über die Schaffung und Vernichtung von Werten*. Stuttgart: Klett-Cotta.

POPMUSIK ALS SEISMOGRAPH. ÜBER DEN NUTZEN WISSENSCHAFTLICHER BEOBACHTUNG VON POP¹

CHRISTOPH JACKE

1. EINLEITUNG: DIE NIRVANA-ANEKDOTE

Für mein Masterexamen im Studiengang Kommunikationswissenschaft 1997 hatte ich mehr als ein Jahr an einer wissenschaftlichen Abschlussarbeit mit theoretischen, historischen und empirischen Überlegungen und Anwendungen zum Thema Stars und Anti-Star-Stars am Beispiel der US-Rockband Nirvana geforscht und wissenschaftlich ernsthaft – wenn auch mit viel Vergnügen – versucht, an diesem ausgewählten Fallbeispiel spezielle Medienmechanismen der Berichterstattung (z.B. im Rahmen von Medienverweigerung) zu durchleuchten und theoretische Ansätze und Modelle zu überprüfen. Gleichzeitig erfreute sich diese Arbeit und die daraus hervorgehenden Publikationen (1996, 1997, 1998) vielfältiger Nachfragen und größerer Aufmerksamkeit. Trotzdem kam ich mir nicht besonders ernst genommen vor, wenn ich als „Grunge-Forscher“, „Cobain-Experte“ oder „Nirvana-Wissenschaftler“ titulierte wurde. Es blieb also ein ambivalentes Gefühl. Was soll diese kleine Anekdote verdeutlichen?

2. PROBLEME PROFESSIONELLER BEOBACHTUNG VON POP

Nun, das unbehagliche Gefühl, in der ernsthaften Behandlung eines unterhaltsamen Medienphänomens irgendwie nicht so ganz ernst genom-

1 Dieser Artikel ist in inhaltlich unterschiedlich gewichteten Versionen bereits in der Netzzeitschrift Telepolis (11.06.2005) und in der Frankfurter Rundschau (25.10.2005) erschienen.

men zu werden – und zwar durchaus von Szenegängern, Medienvertretern und erst Recht anderen Wissenschaftlern gleichermaßen – rührt meines Erachtens:

- aus der bis heute andauernden Neuheit/Fremdheit des Untersuchungsbereiches für traditionelle Disziplinen (und zudem dem permanenten Wandel des Untersuchungsbereichs),
- aus der Konfusion bzw. Unübersichtlichkeit der wissenschaftlichen Beobachtungen von Phänomenen populärer Kultur und insbesondere populärer Musik,
- aus der oftmaligen Verlockung, als Fan zum Wissenschaftler und wiederum zum Fan zu mutieren und schließlich demgegenüber
- aus der Gefahr, als neutraler Beobachter gewissermaßen von der Tribüne aus ein Jugend-Spektakel zu analysieren, ohne dabei Teil des Ganzen gewesen zu sein (der Wissenschaftler als künstlicher Nicht-Teilnehmer etc.).

Ad 1.: Zur Neuheit/Fremdheit: Bis tief in die 1990er Jahre erschien es etwa in der deutschsprachigen Kommunikations-, Medien- und Kulturwissenschaft als eher exotisch und ungewöhnlich, sich mit Popkultur zu beschäftigen, obwohl in diesen Disziplinen doch längst der dogmatische Umgang mit Kritischer Theorie aufgeweicht war und pragmatischere Ansätze wie Systemtheorie oder Konstruktivismen Einzug gehalten und Fenster jenseits des großbürgerlichen Elitismus geöffnet hatten. Paradoxerweise wurde in dieser Phase der genannten, durchaus jungen Disziplinen und ihrer Mischformen immer häufiger und umgreifender vor allem in empirischen Studien und Abschlussarbeiten auf außerordentlich beliebte, eben populäre Medienangebote wie Daily Soaps, Sportveranstaltungen, Rockmusik oder Spielfilme eingegangen. Basale theoretische Überlegungen geschweige denn Seminare oder Verankerungen in den Curricula solcher Fächer unter dem Titel „Popkultur“ blieben weiterhin zumeist aus. Wobei sich insbesondere in der Kommunikations- und Medienwissenschaft fragen ließe, was an Untersuchungsfeldern übrig bliebe, würde man so genannte populäre Phänomene nicht berücksichtigen.

In Sachen Etablierung erging es Popkultur und Popmusik in der deutschsprachigen Musikwissenschaft ganz ähnlich – ich beziehe mich hier hauptsächlich auf die beiden Bestandsaufnahmen zur Popmusikforschung von Helmut Rösing (2002) und Peter Wicke (2002).

Einen entscheidenden Vorschub in Sachen Akzeptanz und sogar Etablierung von Popkultur und Popmusik in den genannten Wissenschaften leisteten die angloamerikanischen Cultural Studies, die sich mittlerweile hauptsächlich aus Kultur-, Medien- und Kommunikationswissenschaft in den USA, in Großbritannien und Australien speisen. Im deutschsprachigen Wissenschaftsraum wurden diese zwar bereits seit den späten 1960er/frühen 1970er Jahren berücksichtigt. Entscheidenden Eingang in

Publikationen und Lehrveranstaltungen erhielten sie aber erst in den 1990er Jahren.²

Seitdem nun also eine allmähliche „Gewöhnung“ an wissenschaftliche Beschäftigungen mit Popkultur und Popmusik stattgefunden hat, bleibt allen genannten Wissenschaftszweigen ein diesen Feldern inwohnender Mechanismus ein Hindernis in der wissenschaftlichen Habitualisierung: das Untersuchungsfeld selbst ändert sich permanent. Dadurch erscheinen Studien zu Psychedelic Rock, Disco, New Wave, House oder Drum'n'Bass bereits kurze Zeit später als nicht mehr zeitgemäß. So etwa hat Diederichsen 1985 den Prozess der Selbstverwandlung von Subkulturen der 1970er Jahre beschrieben, die der Kommerzialisierung und Trivialisierung entgehen wollten und das ganze jüngst selbst noch einmal kommentiert (vgl. Diederichsen 2002). Ich komme später auf den Zeitfaktor noch einmal zurück.

Ad 2.: Zur Konfusion/Unübersichtlichkeit: Ein zentrales Problem der erwähnten Cultural Studies ergibt sich auch für Ansätze zur Wissenschaft von Popkultur und Popmusik im Deutschsprachigen. So heterogen die Untersuchungsfelder sind, so unübersichtlich und unterschiedlich sind die Ansätze in den verschiedenen Wissenschaften. Trotz einiger erster Versuche in Form von Gesellschaften, Instituten, Akademien oder Lehrstühlen: im Grunde erscheint so etwas wie Wissenschaft von Pop unterschiedlich bis gar nicht gewichtet und wenn vorhanden, dann wenig systematisiert. Jeder meint – ganz wie im Alltagsleben – etwas dazu sagen und schreiben zu können. Eine organisierte und vor allem institutionalisierte Disziplin (monoperspektivisch) oder Transdisziplin (multiperspektivisch) existiert m.E. noch nicht. Als Forscher auf diesem Gebiet zieht man seine Erkenntnisse weiterhin aus Pädagogik, Soziologie, Literatur-, Kunst, Kommunikations-, Medien-, Kultur- und Musikwissenschaft und muss die Stränge (was das ganze zweifelsohne spannend macht) selbst amalgamieren (vgl. etwa Jacke 2001, 2003, 2004, 2005a, 2005b). Und in dieser Herangehensweise findet seit einiger Zeit, um noch einmal Helmut Rösing zu erwähnen, eine „Stagnation musikalischer Universalienforschung“ (Rösing 2002a: 11) statt.

Ad 3.: Zur Gefahr des Fantums: Beschäftigt man sich mit Popkultur und Popmusik in Publikationen, so gewinnt man oft den Eindruck, dass sich Wissenschaftler mit ihrem liebsten Hobby beschäftigen, der Münsteraner Kommunikationswissenschaftler Joachim Westerbarkey, der seit vielen

2 Zu deren Einfluss in die deutschsprachige Musik(kultur)wissenschaft vgl. Rösing 2002b und Wicke 2002, zu deren Einfluss auf deutschsprachige Kommunikations- und Medienkulturwissenschaft vgl. Jacke 2004: 160-215 und Mikos 2006, zu einer Anwendung von Cultural Studies in deutschsprachigen Wissenschaften vgl. statt anderer Holert/Terkessidis 1996, Terkessidis 2001 sowie im Beitrag zu diesem Band und Winter 1995, 2001.

Jahren häufig Masterarbeiten und Dissertationen zu popkulturellen Themen betreut, nennt dieses Phänomen „intrinsisch motiviert“. Dies bedeutet, dass sich Forscher und auch Studierende in Referaten, Seminar- und Abschlussarbeiten mit einzelnen Musikern, Bands oder Szenen beschäftigen, weil es sie schlichtweg interessiert. Kein schlechter Startpunkt, aber wenig wissenschaftlich, geht es doch bekanntlich um Legitimation, Anschluss und Nachvollziehbarkeit der Studien. Dieser Eindruck erschwert zudem die Seriosität der Untersuchungen. Zu oft spricht der Fan aus dem Forscher, werden Geschmäcker diskutiert, ohne übergreifende Gemeinsamkeiten und Unterschiede und deren Bedeutung für die Mediengesellschaft zu berücksichtigen.

Ad 4.: Zur Gefahr des Ausgeschlossenseins: Bemüht man sich um ein möglichst „neutrales“ Herangehen wiederum an Popkultur und Popmusik, läuft man Gefahr, als Beobachter und Sammler von Phänomenen definiert zu werden, die man weder durchdringt noch dicht beschreibt. So beklagt Mark Terkessidis immer wieder (vgl. vor allem Terkessidis im Beitrag zu diesem Band, ferner Höller 2002), dass Beobachter, die bei einem popkulturellem Ereignis wie einem Rave oder einem Rockkonzert nicht wirklich integriert waren, die jeweiligen Zusammenhänge nicht begreifen und beschreiben können. Zu sehr verlieren sich solche Einzelstudien in „Kasuistik“ und im reinen Sammlertum:³ Vorwürfe, die im Übrigen zu Recht auch den *Cultural Studies* immer wieder gemacht werden.

Alternativ sollte ein integratives Konzept von Popmusik und Popkultur an der Hochschule hin zu praxiserfahrener Theorie und theoriemutiger Praxis etabliert werden. Dabei wird Pop zunächst medienkulturwissenschaftlich entlang der Ebenen Kommunikationsinstrumente (z.B. Sprachen, Schriften, Bilder, Töne), Technologien (z.B. Medien, Instrumente), Organisationen/Institutionen (Verlage, Redaktionen, Agenturen, Unternehmen) und Pop-Angebote (z.B. Radio-, Fernsehsendungen, Konzerte, Werbespots, Homepages) systematisiert und in Anschluss an alltagspraktische Lebenswelten und Ereignisse anhand dichter Beschreibungen ganz konkreter Phänomene untersucht. Das Konzept legitimiert sich aus folgenden Beobachtungen: Der tägliche Umgang mit Popmusik und Popkultur provoziert ganz spezifische Sensibilitäten bei ihren Akteuren (Produzenten, Distributoren, Rezipienten, Nutzer) und erfordert damit einhergehend Kompetenzen, die auch für die Ausbildung von Künstlern, Managern, Ausbildern und Wissenschaftlern in Mediengesellschaften von übergreifender Bedeutung sind: Wandlungssensibilität (Anpassungsfähigkeit), Komplexitätssensibilität (Reduktionsfähigkeit) sowie Kontingenzsensibilität (Entscheidungsfähigkeit).

3 Im Verbund mit wissenschaftlichem Anspruch ist dieses Manko etwa bei Weinzierl 2000 festzustellen.

3. POPMUSIK ALS SEISMOGRAPH DER MEDIENGESELLSCHAFT

Kommen wir also von den Vorbehalten gegenüber Pop-Wissenschaftlern über die diesen Wissenschaftsgebieten inhärenten Probleme und Schwierigkeiten zu den Vorzügen der Beobachtung von Popmusik auf Basis von Strukturierung, Systematisierung und anschließender Anwendung auf Phänomenbereiche wie Szenen, Stile und Personen.

In ihrer Stilvielfalt und vor allem ihrer Massenwirksamkeit – bereits der amerikanische Soziologe Simon Frith sprach Ende der 1970er Jahre von „[...] rock [...], as] a crucial contemporary form of mass communication“ (Frith 1978: 9) und das lässt sich natürlich auch auf andere Stile ausweiten – kann Popmusik gesamtgesellschaftlich als Seismograph für alltägliche Aneignungen und Kämpfe um Bedeutungen zwischen Kunst und Kommerz unter besonderem Zeit- und Innovationsdruck aufgefasst werden. Popmusik funktioniert als Trendbarometer und als Indikator für spätere umfassendere Entwicklungen. Popmusik als Sparte von Popkultur verdeutlicht die Vergänglichkeit der Gegenwart popkultureller Ereignisse besonders gut. Dieses dauerhafte Voranschreiten manifestiert sich in Mediengesellschaften in keinem Bereich treffender als in Form der globalisierten Popmusikulturen. Was eben noch in war, ist nun schon out und morgen eventuell über Wiederbelebung im Gewand von Retro-Effekten erneut in. Deswegen kann die genauere Betrachtung eines popkulturellen Stils, ausgehend von der Musik, als Basis größerer Forschungen zur Popkultur dienen. Ausgehend von einer Bewegung, die sich an den stilistischen Leitlinien Musik, Mode und Literatur manifestiert und somit beobachtbar macht, können Schlüsse auf allgemeine Mechanismen popkultureller Phänomene gezogen werden. Von der Popmusik wiederum können Fäden zu anderen gesellschaftlichen Bereichen (z.B. Werbung, Kunst, Politik, Wissenschaft) gesponnen werden.

Eine daran anschließende Auseinandersetzung mit den sich ständig verändernden Begriffen Pop, Musik, Kultur und Medien setzt eine Sensibilität für den Möglichkeitenüberschuss an Definitionen und den Mangel an Eindeutigkeiten geradezu voraus. Eine Theorie soll keinesfalls die Popmusik und Popkultur statisch analysieren und somit bis ins kleinste Detail erklären. Sie soll weder den Trendscouts der Werbewirtschaft Hinweise für das Geschäft von morgen noch den Musikindustriellen das Patentrezept für das „Next“ Big „Thing“ liefern, sie soll Beschreibungen offerieren, die so aus der Praxis nicht geleistet werden. Neben der divergierenden Beobachterposition spielt dabei eine Begriffsklärung die wichtigste Rolle. Integratives Arbeiten soll dabei nicht die vokabularische Verpflichtung auf ganz bestimmte Definitionen heißen, sondern ein gemeinsames Begriffsplataeu schaffen, von dem aus im Wissen um immer auch andere Möglichkeiten gemeinsam gestartet werden kann. Insbeson-

dere in einer Wissenschaft zu fluktuierenden Begriffen und Gegenständen scheinen diese vorläufigen Vereinbarungen notwendig, um das zu vermeiden, was der Journalist Steffen Irlinger im Lichte der Debatte um poplinks und neokonservatives Verständnis von und Umgehen mit Pop dem Schreiben über Pop verhiß: „Ein komplettes kulturelles Spektrum ist wieder zum Herumdilettieren freigegeben worden.“ (Irlinger 2004: 20) Die Diskussionen um die Positionen zu Pop sind seit 2004 wieder verstärkt zu beobachten. Dabei geht es um die Begriffshoheiten und die politischen Besetzungen von Pop, deren Verschiebungen durch *New Economy* und Popliteratur und vorläufig schließlich der Grundfrage, ob Pop als Subversionsmodell überhaupt noch herhalten kann. Die Ausführungen leiden dabei exemplarisch an konfusen Begriffen, wodurch die unterschiedlichen Verständnisse im Diskurs noch schwerer nachvollziehbar werden, obwohl sie zunächst und im Einzelnen durchaus anregend wirken und die Lebendigkeit des Feldes belegen.⁴

Um diese höchst interessanten und sich ständig bewegenden Bereiche wissenschaftlich „in den Griff“ zu bekommen, im wahrsten Sinne des Wortes zu begreifen, bedarf es eines zugegebenermaßen gehörigen Kraftaktes – und somit komme ich zu meinem Fazit dieses kurzen Anrisses einer möglichen Wissenschaft von Popkultur und Popmusik.

4. FAZIT: POPMUSIKWISSENSCHAFT ALS POPKULTURWISSENSCHAFT

Offensichtlich geschah mit wissenschaftlicher Beschäftigung mit Popkultur bzw. Popmusik etwas ganz Ähnliches wie es bis in die 1970er im direkten lebensalltäglichen Umgang mit diesen Bereichen bzw. ihren Artefakten passierte: Sie wurde zunächst aus den „Mutterdisziplinen“ als trivial und minderwertig belächelt und musste sich aus Randbereichen heraus etablieren. Der erste Schritt ist also getan. Doch nun gilt es, wie schon einige Male betont, diese Bereiche für übergreifende Analysen in Lehre und Forschung vorzustrukturieren. Und dies bedeutet die Zusammenführung verschiedener Ansätze, wie sie vorwiegend aus Musik- und Medienkulturwissenschaft angeliefert werden, um so etwas wie einer

4 Vgl. statt anderer für alle genannten Stränge zwischen Poplinks und deren Kritikern Diederichsen 2004, 2005; Frömberg 2006; Irlinger 2004; Krümmel/Lintzel 2004; Maresch 2004; Maresch/Maresch 2006 und Rohde 2004. Dabei soll nicht unerwähnt bleiben, dass vor allem R. Mareschs Forderung, den Rock'n'Roll von einem Linksdeterminismus zu befreien, diskussionsanregend erscheint, seine eher populistischen Ausfälle gegenüber z.B. D. Diederichsen hingegen wirken sehr unreflektiert und larmoyant. Terminologische Klärungsvorschläge zum Feld der Popkultur habe ich in Jacke 2004 gegeben, für den speziellen Bereich des Pop(musik)journalismus vgl. Jacke 2005b. Vgl. zum aktuellen (journalistischen) Stand der Dinge in den Diskussionen um Pop und Theorie Bunz 2006 und Bohn 2006a, 2006b.

Musikwissenschaft als Kulturwissenschaft (sensu Rösing/Petersen 2000) zu gelangen. Denn nur in einem solchen, institutionalisierten und m.E. hier in Köln möglichen Rahmen können bekannte Einseitigkeiten vermieden werden, wenn Musikwissenschaftler etwa bei Musikclipanalysen auf die Berücksichtigung visueller und sprachlicher Kommunikationsangebote verzichten (müssen) und gleichermaßen Medienkulturwissenschaftler auf akustische Kommunikationsangebote und deren hochbedeutsame emotionale Aspekte nicht näher eingehen (vgl. Jacke 2003).

Eine Etablierung popkultur- und popmusikwissenschaftlicher Grundlagen, Module und Studiengänge kann nur anhand des berühmten Marsches in und durch die Institutionen – und also hier die Hochschulen, Universitäten und Akademien – gelingen.⁵

Dabei bleibt das zentrale Problem eine curriculare Erweiterung und Präzision des Untersuchungsfeldes, wie dies auch Peter Wicke immer wieder fordert:

„Letztlich also geht es um nicht weniger als darum, die populären Musikformen für eine Analyse aufzuschließen, die Einsicht in das Innenleben der Mediengesellschaft und der sie konstituierenden Machtverhältnisse, in die darin aufgehobenen Hoffnungen, Wünsche, Sehnsüchte, Phantasien und Triebstrukturen gewährt. Dass solche Einsichten nur in Auseinandersetzung mit den populären Kulturformen zu gewinnen sind, weil nur hier sich diese Seite des gesellschaftlichen Lebens offenbart, macht auch die theoretische Analyse populärer Musik zu einem unverzichtbaren Bestandteil einer jeden kritischen Kultur- und Gesellschaftstheorie, die sich auf der Höhe ihrer Zeit befinden will.“ (Wicke 2002: 62)

Noch deutlicher: Es sollte nicht „nur“ um die Analyse von populären Musik- und Kulturformen sensu Wicke gehen.⁶ Eine umfassende Popkulturforschung inklusive Popmusikforschung verlangt nach der Berücksichtigung gesellschaftlicher Kontexte, nicht zuletzt deshalb, weil diese Gesellschaft für die Beobachtung und Beschreibung populärer Musik und Kultur verantwortlich ist. Diese Kontextualisierungen und Systematisierungen können von einer transdisziplinären Popmusikwissenschaft als Medienkulturwissenschaft geleistet werden – und zwar durchaus mit Vergnügen.

5 Im angloamerikanischen Raum berücksichtigen in letzter Zeit Einführungen in Medien-, Kommunikations- und Kulturwissenschaft zunehmend die Bereiche Popkultur/Popmusik (vgl. statt anderer Lull 2000 und McQuail 2000).

6 Vgl. zur Genese einer deutschsprachigen Popmusikforschung bzw. -wissenschaft Rösing 2002, Wicke 2002, zu einer deutschsprachigen Medienkulturwissenschaft mit Affinität zur Popkultur Jacke 2004: 217-226.

LITERATUR

- Bohn, Alex (2006a): Diedrich Diederichsen. Das Ding mit der Mode. In: *Spex*. Nr. 03/2006, 70-71.
- Bohn, Alex (2006b): Diedrich Diederichsen. Look, No Further? In: *Spex*. Nr. 01/2006 (25 Jahre Jubiläumsheft), 88-90.
- Bunz, Mercedes (2006): Diskurse, die uns begleitet haben. Popdiskurs, Theorie und die Mutation dieses Werkzeugkastens. In: *De:Bug. Magazin für elektronische Lebensaspekte*. Heft 100 (März 2006), 74.
- Diederichsen, Diedrich (2002): And then they move, and then they move – 20 Jahre später. In: Diederichsen, Diedrich (2002 [1985]): *Sexbeat. 1972 bis heute*. Köln: Kiepenheuer & Witsch, I-XXXIV.
- Diederichsen, Diedrich (2004): Die Leitplanken des Zeitgeists. Haupt und Nebenströme in der Kultur der Umbaugesellschaft. In: *Theater heute*. Sondernummer: Jahrbuch 2004, S. 44-56.
- Diederichsen, Diedrich (2005): *Musikzimmer. Avantgarde und Alltag*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Frith, Simon (1978): *The Sociology of Rock*. London: Constable.
- Frömberg, Wolfgang (2006): Popdiskurs. Po an Po an Poschardt. In: *Spex. Das Magazin für Popkultur*. Nr. 01/02/2006, 80-81.
- Höller, Christian (2002): Leben in, mit und durch Pop: Entgrenzung, Überdruß, Refokussierung. In: Bonz, Jochen (Hg.): *Popkulturtheorie*. Mainz: Ventil, 77-93.
- Holert, Tom; Terkessidis, Mark (1996) (Hg.): *Mainstream der Minderheiten. Pop in der Kontrollgesellschaft*. Berlin und Amsterdam: Edition ID-Archiv.
- Irlinger, Steffen (2004): Die Neokons der Popkritik. In: *Die Tageszeitung*. Nr. 7364 vom 22.05.2004, 20.
- Jacke, Christoph (1996): Die millionenschweren Verweigerer. Anti-Starkult in der Darstellung ausgesuchter Printmedien. Eine exemplarische Inhaltsanalyse. Münster: Unveröffentlichte Magisterarbeit.
- Jacke, Christoph (1997): Nirvana – der Anti-Star als Medienheld. In: *Testcard. Beiträge zur Popgeschichte*. Heft 5: Kulturindustrie Kompaktes Wissen für den Dancefloor, 150-160.
- Jacke, Christoph (1998): Millionenschwere Medienverweigerer: Die US-Rockband NIRVANA. In: Rösing, Helmut; Phleps, Thomas (Hg.): *Neues zum Umgang mit Rock- und Popmusik. Beiträge zur Populärmusikforschung*. Heft 23. Karben: Coda, 7-30.
- Jacke, Christoph (2001): Top of the Pops – Top of the Spots – Top of the Stocks: Zur Popularität von Subkulturen für das Werbesystem. In: Zurstiege, Guido; Schmidt, Siegfried J. (Hg.): *Werbung, Mode und Design*. Wiesbaden: Westdeutscher, 295-318.

- Jacke, Christoph (2003): Kontextuelle Kontingenz: Musikclips im wissenschaftlichen Umgang. In: Helms, Dietrich; Phleps, Thomas (Hg.): *Clipped Differences. Geschlechterrepräsentationen im Musikvideo. Beiträge zur Populärmusikforschung*. Heft 31. Bielefeld: transcript, 27-40.
- Jacke, Christoph (2004): *Medien(sub)kultur. Geschichten, Diskurse, Entwürfe*. Bielefeld: transcript.
- Jacke, Christoph (2005a): Keiner darf gewinnen – Potenziale einer effektiven Medienkritik neuer TV-Castingshows. In: Helms, Dietrich; Phleps, Thomas (Hg.): *Keiner wird gewinnen. Populäre Musik im Wettbewerb. Beiträge zur Populärmusikforschung* 33. Bielefeld: transcript, 113-135.
- Jacke, Christoph (2005b): Zwischen Faszination und Exploitation. Pop(musik)journalismus als Forschungsdesiderat. In: Bonz, Jochen; Büscher, Michael; Springer, Johannes (Hg.): *Popjournalismus*. Mainz: Ventil, 49-65.
- Krümmel, Clemens; Lintzel, Aram (2004): Eine neokonservative Warenkunde. Eine Gesprächsrunde mit Ekkehard Ehlers, Andreas Fanizadeh, Judith Hopf, Rahel Jaeggi, Tobias Rapp. Moderiert von Clemens Krümmel und Aram Lintzel. In: *Texte zur Kunst*. 14. Jg. Heft 55: *Neokonservatismus*, S. 73-91.
- Lull, James (2002 [1995]): *Media, Communication, Culture. A Global Approach*. New York: Columbia University Press.
- Maresch, Rudolf (2004): Neokons ante portas. Die linke Popkultur fürchtet um etwas, das sie schon längst verloren hat: Deutungshoheit und Meinungsführerschaft. In: *Telepolis*. URL: <http://www.heise.de/tp/r4/html/result.xhtml?url=/tp/r4/artikel/18/18706/1.html&words=Neokons%20Ante%20Portas> [Stand: 27.04.2005]
- Maresch, Rudolf; Maresch, Maria (2006): What happened to my British Rock'n'Roll? Über Blairpop, das Boadboy-Image Pete Dohertys und die nackte Urgewalt, die die Arctic Monkeys live versprühen. In: *Telepolis*. URL: <http://www.heise.de/tp/r4/html/result.xhtml?url=/tp/r4/artikel/22/2717/1.html&words=British%20Rock'n'Roll> [Stand: 31. 05.2006]
- McQuail, Denis (2004 [1983]): *McQuail's Mass Communication Theory*. London u.a.: Sage.
- Mikos, Lothar (2006): Cultural Studies im deutschsprachigen Raum. In: Hepp, Andreas; Winter, Rainer (Hg.) (2006): *Kultur – Macht Medien. Cultural Studies und Medienanalyse*. Wiesbaden: VS, 177-192.
- Rösing, Helmut (2002a): Populäre Musik und kulturelle Identität. Acht Thesen. In: Phleps, Thomas (Hg.): *Heimatlose Klänge? Regionale Musiklandschaften – heute. Beiträge zur Populärmusikforschung* 29/30. Karben: Coda, 11-34.
- Rösing, Helmut (2002b): „Populärmusikforschung“ in Deutschland von den Anfängen bis zu den 1990er Jahren. In: Rösing, Helmut; Schneider, Albrecht; Pfeleiderer, Martin (Hg.): *Musikwissenschaft und populäre Musik. Versuch einer Bestandsaufnahme*. Frankfurt/Main: Peter Lang, 13-35.

- Rösing, Helmut; Petersen, Peter (2000): Orientierung Musikwissenschaft. Was sie kann, was sie will. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Rohde, Carsten (2004): Die Pop-Intellektuellen. Eine kleine Phänomenologie. In: Ästhetik & Kommunikation. 35. Jg. Heft 126: Wozu Kulturwissenschaften, S. 71-74.
- Terkessidis, Mark (2001): Differenzkonsum. In: Zurstiege, Guido; Schmidt, Siegfried J. (Hg.): Werbung, Mode und Design. Wiesbaden: Westdeutscher, 261-268.
- Weinzierl, Rupert (2000): Fight the Power! Eine Geheimgeschichte der Popkultur und die Formierung neuer Substreams. Wien: Passagen.
- Wicke, Peter (2001): Von Mozart zu Madonna. Eine Kulturgeschichte der Popmusik. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Wicke, Peter (2002): Popmusik in der Theorie. Aspekte einer problematischen Beziehung. In: Rösing, Helmut; Schneider, Albrecht; Pfeleiderer, Martin (Hg.): Musikwissenschaft und populäre Musik. Versuch einer Bestandsaufnahme. Frankfurt/Main: Peter Lang, 61-73.
- Winter, Rainer (1995): Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess. München: Quintessenz.
- Winter, Rainer (2001): Die Kunst des Eigensinns. Cultural Studies als Kritik der Macht. Weilerswist: Velbrück.

DETERRITORIALE VERGEMEINSCHAFTUNGS- NETZWERKE: JUGENDKULTURFORSCHUNG UND GLOBALISIERUNG DER MEDIENKOMMUNIKATION

ANDREAS HEPP

1. VOM „SCHUTT“ ÜBER DEN „BOOM“ ZUR „BANALITÄT“

Nicht nur im angloamerikanischen, auch im deutschsprachigen Raum kann ein zunehmendes Interesse an den Cultural Studies ausgemacht werden. Ob in der Kommunikations- und Medienwissenschaft, der Soziologie, Pädagogik oder anderen wissenschaftlichen Disziplinen – wenn es um die Auseinandersetzung mit gegenwärtigen Populärkulturen geht, wird auf verschiedenste Arbeiten der Cultural Studies zunehmend Bezug genommen. Diese werden dabei als eine Tradition aufgegriffen, die letztlich eine in dem Sinne produktive Populärkulturforschung mit etabliert hat, dass letztere nicht mehr von vornherein als „Schutt“ oder „Trivialität“ begriffen wird, sondern der Populärkultur das Recht eines relevanten Gegenstandsbereichs wissenschaftlicher Auseinandersetzung zugesprochen wird. In diesem Zusammenhang wurden im deutschsprachigen Raum insbesondere die so genannten Aneignungsstudien aufgegriffen, also solche Untersuchungen aus der Tradition der Cultural Studies, in denen der alltägliche Konsum – das „Sich-zu-eigen-Machen“ – von Kulturprodukten im Fokus steht. Es geht hier um Themen wie die produktive Aneignung von Soap Operas oder Romanen bei Frauen, um die Differenziertheit von Aneignungsstilen in unterschiedlichen Gruppen oder eben auch um Medien als Kristallisationspunkte jugendkultureller Stile. Die Beschäftigung mit dem, was in den 1960er, 1970er und 1980er Jahren als „Kulturschutt“ eher am Rande der Sozialwissenschaften stand, wurde mehr und mehr zum wissenschaftlichen Gegenstand. Und letztlich kann zumindest in Teilen die akademische Etablierung der Cultural Studies in diesem Zusammenhang gesehen werden.

Bereits Anfang der 1990er Jahre hat sich Meaghan Morris (1990, dt. 2003) mit diesem, wie sie es bezeichnet, „Boom“ von Cultural Studies in der Populärkulturforschung auseinander gesetzt. Dabei hat sie eine Dialektik von „Boom“ im Allgemeinen ausgemacht, die sich auch am Boom der Cultural Studies festmachen lasse. Einerseits impliziert „Boom“ Leidenschaft und Begeisterung für etwas, mehr als der Ausdruck Mode das tut. Gleichzeitig definiert ein „Boom“ aber andererseits als solche Leidenschaft und Begeisterung einen Diskurs, was zu einem bestimmten Zeitpunkt über einen bestimmten Gegenstand gesagt werden kann. Genau im Etablieren eines solchen festen Diskurses der Auseinandersetzung mit Populärkultur sieht Meaghan Morris auch den problematischen Aspekt des „Booms“ der Cultural Studies, bei dem sich für sie eine „beginnende Tendenz [abzeichnet], einen bestimmten theoretischen Stil der Alltagsanalyse [...] zu vermarkten“ (Morris 2003: 55). An diesem Punkt wiederum macht Morris eine Banalisierung der Cultural Studies fest, die sich durch die Form der Populärkulturforschung in diesem „boomenden Ansatz“ ergibt. Ihr erscheint es, als ob in einem internationalen Verlagshaus eine Masterdiskette mit einem Argumentationsschema läge, das ein fürs andere Mal bei einer jeden Populärkulturstudie repliziert werden würde: Man befasst sich mit Populärkultur in einer im weitesten Sinne „ethnografischen“ Zugangsweise, bei der die Bedeutungsangebote von Medien- und Kulturprodukten mit der Produktivität, Eigenständigkeit und Widerständigkeit der alltäglichen Bedeutungsproduktion der Leute im Alltag konfrontiert werden. Die Folge sei letztlich eine Banalität der gemachten Aussagen über Populär- und Alltagskultur, wenn solche Studien darauf hinaus laufen, dass „Menschen in modernen mediatisierten Gesellschaften [...] komplex und widersprüchlich [sind], die massenkulturellen Texte [...] komplex und widersprüchlich [sind], die mit ihnen operierenden Menschen [...] also eine komplexe und widersprüchliche Kultur [produzieren, die] [...] kritische und widerständige Elemente aufweist“ (Morris 2003: 72).

Lässt sich hier also eine geradlinige Abfolge von einem zunehmenden wissenschaftlichen Interesse an „populärkulturellem Schutt“ über einen „Boom“ der Cultural Studies hin zu einer „Banalisierung“ der Populärkulturforschung ausmachen? Und ist dabei nicht gerade die Jugendkulturforschung der Cultural Studies letztlich zu einem „unkritischen Feiern“ des Populären verkommen? Sicherlich kann man Meaghan Morris dahingehend zustimmen, dass in der akademischen Etablierung der Populärkulturforschung der Cultural Studies – ob im Bereich der Auseinandersetzung mit Medien und Jugendkultur oder in anderen Bereichen – eine gewisse Gefahr der Banalisierung inne wohnen kann, wenn der ehemals kritische Fokus der Cultural Studies verloren geht. Auf der anderen Seite kann man aber gerade „in der Art“ der Hinwendung der Cultural Studies zu dem „Schutt“ der Populärkultur bis heute ein spezifisches und innovatives Potenzial ausmachen, indem es den Cultural Stu-

dies nicht darum geht, eine abstrakte Kultur,-theorie“ zu betreiben, sondern um die Theorie geleitete wie auch Theorie generierende kritische Analyse alltäglicher kultureller Phänomene und Konflikte.

Bezogen auf die Jugendkulturforschung im Rahmen der Cultural Studies haben die Überlegungen von Meaghan Morris allerdings dennoch eine Aktualität, wenn man sie als Hinweis dahingehend liest, dass sich eine kritische Jugendkulturforschung nicht dazu verleiten lassen darf, bezogen auf einen spezifischen zeitlichen und räumlichen Kontext erarbeitete Ergebnisse und Theoretisierungen – gewissermaßen mittels einer Masterdiskette – unhinterfragt auf andere Kontexte zu übertragen. Letztlich sind es solche von spezifischen Kontexten abstrahierenden Übertragungen, die eine „Banalisierung“ von Forschungsergebnissen der Cultural Studies voran treiben. Begreift man hingegen die Cultural Studies als einen Ansatz, der sich einer „radikalen“ Kontextualität seiner eigenen Forschung verpflichtet fühlt (vgl. Ang 1999), so müssen bestehende Arbeiten in ihrer Reichweite und ihren Theoretisierungen stets aufs Neue in Bezug auf die sich wandelnden Kontexte hinterfragt werden. Für eine an die „klassischen“ Arbeiten der Cultural Studies angelehnte Jugendkulturforschung bedeutet dies, dass es nicht darum gehen kann, die frühen Arbeiten zur Jugendkultur wieder und wieder zu replizieren. Vielmehr gilt es, den produktiven Fokus der Cultural Studies auf Jugendkulturen aufzugreifen, ihn allerdings bezogen auf spezifische gegenwärtige Kontexte weiter zu entwickeln. Dabei erscheint gerade die fortschreitende Globalisierung der Medienkommunikation als ein heutige Jugendkulturen in erheblichem Maße prägender Prozess, wenn sich diese vermittelt durch die Medien zunehmend translokal ausbreiten und einem erheblichen Wandlungsprozess ausgesetzt sind. Doch wie hat sich Jugendkultur mit der Globalisierung der Medienkommunikation genau gewandelt? Was bedeutet dies für die „klassischen“ Konzepte der Jugendkulturforschung im Rahmen der Cultural Studies? Und wie kann gegenwärtig eine kritisch orientierte Jugendkulturforschung aussehen, die den Fragen und Herausforderungen der Globalisierung der Medien gerecht zu werden versucht, ohne „banal“ zu sein?

Es sind diese Fragen, mit denen ich mich in meinem Beitrag auseinander setzen möchte. Hierzu werden in einem ersten Abschnitt zentrale Konzepte der „klassischen“ Jugendkulturforschung der Cultural Studies skizziert, wobei es mir darum geht, das kritische Potenzial dieser Studien herauszuarbeiten und zu gewichten. Letztlich ist es dieses Potenzial, das ich als das eigentliche Spezifikum der Jugendkulturforschung der Cultural Studies begreife. Ausgehend hiervon soll der Versuch unternommen werden, den sich mit der Globalisierung der Medienkommunikation vollziehenden Wandel von Jugendkultur zu fassen und einen für die Auseinandersetzung mit zunehmend „globalisierten“ Jugendkulturen angemessenen Analyseansatz zu skizzieren. Jugendkulturen werden hier als eine spezifische Form populärkultureller deterritorialer Gemein-

schaftsnetzwerke begriffen. Auf der Basis dieser Überlegungen werden dann in einem letzten Abschnitt des Beitrags zwei Perspektiven für eine an den Cultural Studies orientierte Jugendkulturforschung skizziert werden, die diese meines Erachtens aufgreifen sollte, wenn sie einerseits den kulturellen Wandel der Globalisierung ernst nehmen und andererseits das kritische Potenzial der Cultural Studies nicht aufgeben möchte.

2. JUGENDKULTURFORSCHUNG ALS SUBKULTURELLE STILFORSCHUNG

In gewissem Sinne kann man argumentieren, dass die „klassischen“ Jugendstudien der Cultural Studies vor allem zwei Aspekte ins Zentrum der Betrachtung rücken. Erstens wurde in den Arbeiten die Re-Artikulation bestehender kultureller Zusammenhänge betont, zweitens ging es darum, Möglichkeiten und Grenzen des „Widerstands“, „Eigensinns“ und der „Produktivität“ von Jugend(sub)kulturen herauszuarbeiten, um aufzuzeigen, inwieweit diese jenseits bestehender Machtverhältnisse Freiräume bieten können (oder eben auch nicht). Wie ich im Weiteren argumentieren möchte, war ein solcher Fokus zu dem Zeitpunkt, in dem diese Studien entstanden sind, zentral – ging es doch darum herauszuarbeiten, welche emanzipatorischen Möglichkeiten die sich spätestens nach dem 2. Weltkrieg auch in Großbritannien fest etablierenden Jugendkulturen boten. Gegenwärtig erscheint ein solches Betonen von Re-Artikulation bestehender Kulturen aber dann als problematisch, wenn hierdurch die Komplexität gegenwärtiger jugendkultureller Verdichtungen aus dem Blick gerät.

Der wohl zentrale theoretische Ausgangspunkt für die Jugendstudien der Cultural Studies ist der von Stuart Hall und Tony Jefferson 1976 herausgegebene Sammelband *Resistance through Rituals. Youth Subcultures in Post-War Britain* (Hall und Jefferson 1976; dt. Clarke et al. 1979), der mit Beiträgen von John Clarke, Dick Hebdige, Angela McRobbie und anderen die wichtigsten Angehörigen des „Centre for Contemporary Cultural Studies“ versammelt, die sich mit dem Phänomen der Jugend(sub)kultur auseinander setzen. Zentral für das Verständnis der Jugendstudien der Cultural Studies ist ihr Begriff der Jugendkultur als *Subkultur* (vgl. Clarke et al. 1979). Mit Bezug auf das Williamssche Konzept der Kultur als „whole way of life“ begreifen John Clarke et al. die Kultur als die distinkte Lebensweise einer Gruppe oder Klasse, die neben den materiellen Produkten deren Bedeutungen, Werte und Ideen mit einschließt. Subkulturen zeichnen sich nun durch „kleinere, stärker lokalisierte und differenzierte Strukturen“ (Clarke/Hall/Jefferson/Roberts 1979: 45) innerhalb eines größeren kulturellen Zusammenhangs aus, wobei sie einerseits in einer Beziehung zu ihrer „Stammkultur“ stehen, an-

dererseits hinreichend eigenständige Gestalt und Strukturen aufweisen, die sie von dieser unterscheidbar machen. Die Erfahrungen und Reaktionen der Mitglieder einer Subkultur basieren auf der gleichen Grundproblematik wie die der Mitglieder ihrer Stammkultur, wobei die Subkultur dadurch gekennzeichnet ist, dass sie gegenüber der in einer Gesellschaft dominanten oder hegemonialen Kultur(en) untergeordnet bleibt. In diesem Sinne sind Jugendsubkulturen wie die der Rocker, Punks etc. doppelt artikuliert, erstens in Bezug auf ihre Stammkultur (z.B. die Arbeiterkultur), zweitens in Bezug auf die dominante(n) Kultur(en) (z.B. die des Bürgertums).

Dieses Konzept von Jugendkultur als Subkultur ist auf zweifache Weise gegen die zum damaligen Zeitpunkt vorherrschende Diskussion um Jugend gerichtet (vgl. Clarke/Hall/Jefferson/Roberts 1979: 48): Erstens ist es gegen ein Verständnis gerichtet, das Jugend selbst als „Quasi-Klasse“ begreift, also als eine mehr oder weniger autonome, unabhängig von ihren weiteren soziokulturellen Kontexten zu beschreibende Entität. Zweitens aber – und dies mag aus heutiger Perspektive als die eigentlich interessante Stoßrichtung der Jugendstudien der Cultural Studies erscheinen – ist es gegen eine Vorstellung gerichtet, die Jugendkultur ausschließlich im Rahmen einer kommerziellen Ausbeutung und medialen Manipulation begreift. Jugend(-kultur) ist – so die zentrale These – mehr als nur ein Marktphänomen und bedarf eines komplexen Begriffsgefüges zu ihrer Beschreibung.

Wichtige Begriffe für die Beschreibung dieses komplexen Gefüges sind der des Stils und der der Homologie, wobei Stil primär als ein Freizeitphänomen angesehen wird. Dies kann mit der „Stammkultur“ der meisten jugendkulturellen Stile begründet werden, nämlich der Arbeiterkultur, wie sie sich seit dem 19. Jahrhundert konstituiert hat. In dieser ist die Freizeit der Bereich der „relativen Freiheit“, in dem die Arbeiter ihren Vergnügen nachgehen können. Zentral dabei ist, dass die Freizeitwelt nicht von der der Arbeit abgekoppelt ist, sondern dass die Freizeitvergnügen in ihren kulturellen Mustern „homolog“ zu der Arbeitswelt sind. Unter „Homologie“ ist also zu fassen – wie es Paul Willis formuliert –, dass „besondere Gegenstände [und Praktiken; A.H.] in ihrer Struktur und ihrem Gehalt der Struktur [...] der sozialen Gruppe entsprechen und diese reflektieren“ (Willis 1981: 238). Als homolog zur Arbeitswelt wird beispielsweise das Männlichkeitsethos, wie es in der Fußballkultur der Arbeiter ausgelebt wird, begriffen: „ein Mann“ muss, wie ein Fußballer, in der Lage sein, „etwas einzustecken und es trotzdem wieder versuchen“ (Clarke 1979: 135). Arbeitswelt und Freizeitwelt werden hier auf der Ebene kultureller Muster in einer weitgehenden Übereinstimmung gesehen, die als Homologie wiederum auf die Spezifik der Stammkultur verweist.

Wie kann nun in diesem Zusammenhang „jugendkultureller Stil“ begrifflich gefasst werden? Was ist hierunter zu verstehen? Ein Ansatz-

punkt zum Verständnis von *Stil* in Jugendkulturen ist die Stilschöpfung. So entstehen Stile nicht aus dem Nichts, sondern – um einen Begriff von Claude Lévi-Strauss zu gebrauchen – durch die *Bricolage* bestehender Objekte, d.h. durch deren Rekontextualisierung „innerhalb eines Gesamtsystems von Bedeutung, das bereits vorrangig und sedimentierte, den gebrauchten Objekten anhaftende Bedeutungen enthält“ (Clarke 1979: 136). Solche Objekte können Kleidungsstücke, aber auch Schmuck und Gebrauchsgegenstände sein, d.h. Waren, wie sie auf dem Markt existieren. In der bricolagehaften Aneignung werden diese Objekte einer Transformation unterzogen, durch die sich die primären Objektbedeutungen wandeln und ihnen im Kontext des Stils eine neue Bedeutung zukommt. Vergegenwärtigen kann man sich dies beispielsweise am Stil der Punks, in dem die verschiedensten (Konsum-)Objekte rekombiniert werden zu einem gegen Konsum gerichteten Stil des Punk-Seins. Die zentrale Funktion des Stils ist dabei die Abgrenzung der Gruppenidentität gegenüber anderen Gruppierungen. In den Worten John Clarkes:

„Eine der wichtigsten Funktionen eines eigenen subkulturellen Stils ist es, die Grenzen der Gruppenmitgliedschaft gegenüber anderen Gruppen zu definieren. Dies stellen wir uns meist als Reaktion auf andere Gruppen innerhalb eines subkulturellen Lebenszusammenhangs der Jugend vor (z.B. Mods contra Rockers, Skinheads contra Hippies und ‚Greasers‘; usw.). [...] [I]hre Reaktion gegen bestimmte Gruppen manifestiert sich nicht primär in den symbolischen Aspekten des Stils (Kleidung, Musik usw.), sondern zeigt sich in der ganzen Skala von Aktivitäten, Kontexten und Objekten, die zusammen das Stil-Ensemble bilden.“ (Clarke 1979: 141; Herv. i. O.)

Gerade im Hinblick auf eine Auseinandersetzung mit Medienkommunikation stellt sich hier die Frage, welche Funktion den Medien in diesem Ansatz zur Beschreibung von Jugendkultur zugesprochen wird. Clarke diskutiert diese insbesondere in Bezug auf die Verbreitung des Stils, wobei er davon ausgeht, dass sich ein subkultureller Stil mit seiner Ausbreitung in einem „Konsumstil“ auflöst bzw. auflösen kann. Die Medien haben dabei eine widersprüchliche Rolle, die man nicht auf den Aspekt der „Manipulation“ der Jugendlichen reduzieren kann. So kann auf der einen Seite die häufig ablehnende Berichterstattung in den Medien über subkulturelle Stile eine zur Intention der Medienschaffenden gegenteilige Wirkung haben, nämlich die, dass sich der Stil in seiner subkulturellen Spezifik unter Jugendlichen weiter verbreitet. Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn zwischen medial vermitteltem, jugendkulturellem Stil und der (Stamm-)Kultur der Jugendlichen eine Homologie besteht. Clarke macht diesen Zusammenhang an der Berichterstattung über die Skinheads bzw. den Skinhead-Stil deutlich:

„Im Fall der Skinheads wie auch in anderen Fällen wird das Image dem Publikum mit gänzlich negativen Konnotationen präsentiert. [...] Aber es sind auch

„deviante“ Lesarten möglich, und zwar durch Gruppen von Heranwachsenden, die *bereits* am Fußball-Vandalismus beteiligt sind. So können Medienberichte über Gruppen, die ein ähnliches Engagement haben, sich aber in ihrer Kleidung und ihrer Haartracht unterscheiden, den „stillosen“ Fußballanhängern ein Mittel zum Eintritt in den voll entwickelten subkulturellen Stil bieten. Ihre eigenen Bezugssysteme (Fußball, Gewalt, Gruppenmitgliedschaft) gestatten es ihnen, die Nachrichten über Skinhead-Banden positiv zu interpretieren und potenzielle Verbindungen zwischen dem Stil und ihren eigenen Aktivitäten herauszulesen.“ (Clarke 1979: 148f.; Herv. i. O.)

Dies wäre ein Beispiel für eine nicht intendierte Instrumentalisierung der Medien Seitens von Jugendlichen als Kristallisationspunkt von Jugend-subkultur.

Auf der anderen Seite kann die (positiv oder negativ wertende) Berichterstattung in den Medien über die Stile jugendlicher Subkulturen den Effekt ihrer Kommerzialisierung und damit verbunden ihrer Auflösung als *Subkultur* haben. Indem sich bestimmte Stilelemente so weit verbreiten, dass sie über keine Distinktionsspezifika mehr verfügen, werden sie für die Jugendlichen in ihrer gruppenkonstituierenden Funktion „bedeutungslos“, der subkulturelle Stil als solcher löst sich allenfalls in einem „Konsumstil“ auf. Auch hier geht es aber nicht einfach um eine Standardisierung der Jugendkultur durch die Medien oder „Kulturindustrie“. Insbesondere beim Aufgreifen neuer Stile spielen junge Unternehmende eine zentrale Rolle, die in enger Verbindung zu ihren „Märkten“ stehen, und im Einzelfall Teil der Subkultur sind, die sie mit ihren Produkten fokussieren. Beispiele für solche Unternehmende wären Inhaberinnen oder Inhaber „alternativer Medieninstitutionen“ wie kleine CD-Labels und alternative Hörfunkstationen oder Modeunternehmen, die in eigenen Läden verkaufen. Die „Kommerzialisierung“ von Jugendstilen beginnt also von „unten“, d.h. aus dem Umfeld der Jugendkulturen selbst. Eine Auflösung des primären Lebensstils der Jugendkulturen in einen sekundären Konsumstil setzt aber in dem Moment ein, wenn einzelne Elemente aus dem sozialen Kontext der ursprünglichen Stil-Bricolage herausgehoben werden, d.h. die verkauften (Medien-)Produkte zu einem Symbol von „Jugendlichkeit“ im Allgemeinen werden. An diesem Punkt beginnt jedoch der Prozess von Stil-Bricolage möglicherweise von Neuem: Die Produkte besitzen nun ein Bedeutungspotenzial, das sie prinzipiell als Objekte für neue subkulturelle Stil-Bricolagen geeignet erscheinen lassen kann.

Solche Zusammenhänge werden an späteren Jugendstudien der Cultural Studies deutlich wie die Untersuchungen *Learning to Labour. How Working Class Kids get Working Class Jobs* (dt. Willis 1979) und *Pro-fane Culture* (dt. Willis 1981) von Paul Willis, Dick Hebdiges *Subculture – The Meaning of Style* (dt. Hebdige 1983) und *Hiding in the Light* (Hebdige 1988) oder die Studien von Angela McRobbie zu „Mädchenkulturen“ (vgl. McRobbie und Savier 1982; McRobbie 1994). Gemeinsam ist diesen frühen Jugendstudien, dass sie den Jugendkulturen die

Dimension einer „Politik von Subkultur“ zusprechen. Paul Willis spricht hier von der „lokalen Kulturpolitik“ (Willis 1981: 221), Dick Hebdige von der „Politik des Vergnügens“ oder der „Politik der Lust“ (Hebdige 1985: 190). Diese in den Jugendstudien aufgezeigte „widerständige“ Dimension subkulturellen Handelns ist es, die nachhaltig auch die weiteren Aneignungsstudien der Cultural Studies geprägt hat. Doch was ist genau unter dieser Politik von Subkultur zu verstehen? Wie können jugendliche Subkulturen eine politische Dimension ihres Stils entwickeln? Dies soll im Weiteren an den wohl einflussreichsten der „klassischen“ Jugendstudien der Cultural Studies gezeigt werden, nämlich Paul Willis' *Profane Culture* und Dick Hebdiges *Subculture*.

Paul Willis arbeitet in *Profane Culture* die Spezifik der Stile von Rocker- und Hippie-Kulturen heraus, die sich seiner Argumentation nach durch eine „lokale Kulturpolitik“ auszeichnen. Mit diesem Ausdruck möchte Willis den Sachverhalt fassen, dass die beiden von ihm beschriebenen Subkulturen in ihrem Lebensstil und damit in ihren Transformationen bestimmter kultureller Objekte und Felder in ihren Alltagsroutinen „einige der massiven Widersprüche in der modernen Gesellschaft“ (Willis 1981: 214) sondieren: „Statt sich der Kontrolle zu unterwerfen und zuzulassen, dass die Waren [...] das Alltagsleben und die Lebensweise bestimmten und somit viel umfassendere ideologische Muster aufzwingen, nahmen sie in gewisser Weise die Kontrolle selbst in die Hand“ (Willis 1981: 215). Diese „lokale Kulturpolitik“ ist dann fassbar, wenn man die beiden Subkulturen im Spannungsverhältnis zu ihren Stammkulturen – im Falle der Hippiekultur die bürgerliche Angestelltenkultur, im Falle der Rocker die Arbeiterkultur – sieht. So kann man die Hippies als „immanente Kritik der protestantischen Ethik“ der Angestelltenkultur ansehen: In ihrer Zelebrierung des Hedonismus, einer umfassenden Ablehnung von Arbeit und traditioneller Zeiteinteilung sowie der Überbetonung von subjektiver Befindlichkeit bis hin zu deren Dekonstruktion konstituiert sich die Hippiekultur in einem Lebensstil, der gegen deren Werte gerichtet ist.

Ähnliches gilt – wenn auch in anderen Zusammenhängen – für die Subkultur der Rocker. Im Mittelpunkt dieses Lebensstils steht einerseits die Technik, die die Rocker mit ihren Maschinen „bändigen“. Damit gelingt ihnen auf symbolische Weise das, was innerhalb der Stammkultur der Arbeiter nicht gelingt, in der der Umgang mit (Produktions-)Technik am Arbeitsplatz eher durch Entfremdung und ein „Von-der-Technik-kontrolliert-Werden“ gekennzeichnet ist. Andererseits fordern die Rocker durch die Respektlosigkeit und Direktheit ihres Umgangsstils die institutionalisierten Formen von Höflichkeit heraus, die für den bürokratischen Konformismus kennzeichnend sind, der auch die Arbeiterkultur prägt. Die körperliche, maskuline Präsenz manifestiert hier ein Potenzial der Stammkultur, das in ihrem Alltag kaum mehr zu finden ist. In den Worten von Paul Willis zeigt so die „Robustheit der Motorradkultur [...] uns

die Zerbrechlichkeit der urbanen Sensibilität, und das dem Menschen angepasste Motorrad zeigt uns den Terror gigantischer Technologien“ (Willis 1981: 219).

Das Vorhandensein einer solchen „eigenen, lokalen Kulturpolitik“ bedeutet aber nicht, dass Subkulturen eine wirkliche Alternative zu ihren Stammkulturen darstellen würden, da sie gerade als *Subkultur* – d.h. durch ihre Unfähigkeit, sich zur selbstständigen Stammkultur fortzuentwickeln – scheitern. So lehnen die Hippies Arbeit in der gesellschaftlich definierten Form ebenso ab wie die meisten Ideologien, die das gesellschaftliche Leben prägen. Sie tragen eine solche Kritik aber nicht nach außen, beispielsweise indem sie andere Definitionen von Arbeit realisieren, vielmehr verabschieden sie sich in einem „abergläubischen Rückzug“ von der weiteren Gesellschaft. Ähnlich haben die Rocker zwar eine Form der Technik in ihrer Subkultur gemeistert, in einem umfassenderen politischen Sinne versagen sie jedoch in ihrem Unvermögen, sich produktiv in ihrer durch Technik geprägten Arbeitswelt einzubringen. Trotz einem solchen „Scheitern nach Außen“ beinhaltet die „lokale Kulturpolitik“ der beiden Subkulturen aber ein Potenzial von Widerstand, das – um hier einen jüngeren Begriff von Ulrich Beck (1993) zu gebrauchen – subpolitisch ist:

„Das Entscheidende bei diesen Kulturen ist, dass sie beispielhaft zeigen, wie großräumige Lösungen, politische Programme und theoretische Perspektiven völlig bei der Aufgabe versagen, eine kulturelle Ebene herzustellen oder auch nur deren Bedeutsamkeit zu erahnen – die Bedeutsamkeit von Transformationen im Detail, die Bedeutsamkeit eines Wandels in der täglichen Routine und im Alltagsbewusstsein. Diese Leistung muss erhalten bleiben – das, wo Menschen sich wirklich einmal die Ärmel hochgekrempelt haben – und nicht die Lehnsselperspektive: das Es-hätte-sein-Können.“ (Willis 1981: 226)

Ganz ähnliche Vorstellungen vom gesellschaftsverändernden Potenzial von Subkulturen entwickelt Dick Hebdige mit seinem Begriff der „Politik des Vergnügens“, wenn auch seine Argumentationen wesentlich stärker von poststrukturalistischer und postmoderner Theoriebildung geprägt sind als die von Paul Willis. Um Hebdiges Begriff der „Politik des Vergnügens“ zu fassen, muss man ihn im Spannungsfeld seiner zwei wohl zentralen Studien sehen, nämlich *Subculture* und *Hiding in the Light*.

Im Gegensatz zu Paul Willis unternimmt Dick Hebdige in *Subculture* nicht den Versuch, seine Argumentation mit einem ethnografischen Vorgehen zu rechtfertigen, sondern präsentiert seine Interpretation der von ihm untersuchten Jugend-Stile – Rockkultur, Black Soul bzw. Reggae, White Rock und insbesondere Punk – eher auf der Basis von Sekundärdaten. Dabei knüpft er an John Clarkes Begriff des jugendkulturellen Stils als Bricolage bestehender (medialer) Objekte an, „wendet“ ihn aber an einem entscheidenden Punkt: In der Argumentation von Hebdige sind

bei der Konstitution von jugendkulturellen Stilen die von Clarke so herausgestrichenen „Stammkulturen“ bei weitem nicht so zentral, wie sein theoretischer Rahmen es vermuten lässt. Es besteht also nicht unbedingt eine homologe Beziehung zwischen den Merkmalen eines Stils und denen von Stammkulturen (beispielsweise denen der Arbeiterklasse). Ebenso begreift Hebdige Medien nicht als Stile „verwässernde“ Institutionen, sondern als grundlegende Kristallisationspunkte für die Konstitution heutiger Jugendkultur. Dies macht Hebdige am Beispiel des Punks deutlich, der nach seiner Argumentation – wie auch Angela McRobbie in ihrer zusammenfassenden Darstellung der Studien der Cultural Studies zu Subkultur zeigt (vgl. McRobbie 1982: 213) – erst durch die Medienberichterstattung entstand, indem er eine Antwort auf schon vorhandene Andeutungen von Panik und Krise in den Medien ist.

Mit dieser Loslösung von einer klassentheoretisch orientierten Analyse von Jugendkultur zugunsten eines an poststrukturalistischen Überlegungen orientierten Begriffsrahmens, bei dem strikt der Stil als ästhetische Kategorie im Mittelpunkt der Analyse rückt, kann *Subculture* als Grundlage für Hebdiges spätere Vorstellung der *Politik des Vergnügens* gelten, die er in *Hiding in the Light* (Hebdige 1988) entwickelt (für eine deutsche Übersetzung des ersten Kapitels des Buchs vgl. Hebdige 1985). Auch wenn *Hiding in the Light*, wie Dick Hebdige selbst schreibt, eher in Einzelaufnahmen von Jugend- und Populärkulturen zerfällt und so am Besten wie das „Tagebuch eines Reisenden“ (Hebdige 1988: 8) zu lesen ist – trotz solcher mit der Unabgeschlossenheit von Bedeutungskonstitution spielenden Feststellungen lässt sich doch mit dem Begriff der „Politik des Vergnügens“ ein klarer argumentativer Kern des Buchs festmachen. Diesen fasst Hebdige wie folgt:

„Ich möchte die strikte Trennung von ‚politischen‘ und ‚kommerziellen‘ Erscheinungsformen der Jugendkultur, die Unterscheidung zwischen Jugendmarkt und Jugendproblem, zwischen Lust und Frust des Jugendalters hinterfragen. [...] Ich möchte die Trennung von Politik und Spaßhaben, von Werbung und Dokumentarismus angreifen und für eine neue Auffassung plädieren: die Politik des Vergnügens.“ (Hebdige 1985: 189f.)

Um die politische Dimension von Konsum und Vergnügen Jugendlicher zu erklären, setzt Dick Hebdige beim gesellschaftlichen Umgang mit „norm-abweichenden“ Jugendlichen im 19. Jahrhundert an. Er macht dabei einen wechselseitigen Mechanismus der Überwachung von Jugendlichen und deren eigenes Zur-Schau-Stellen aus. So begann mit dem sozialpolitischen Interesse für die „Jugendfrage“ – d.h. der Auseinandersetzung mit den „verwahrlosten und unzivilisierten Kindern der Arbeiterklasse“, die in den Slums der englischen Industriestädte des 19. Jahrhunderts lebten – eine Überwachung derselben: Es wurden Foto-Archive der Jugendlichen angelegt, die sowohl einer beobachtenden Berichterstattung

über deren Lage dienten, als auch der systematischen Erfassung potenzieller Straftäter. Hebdige sieht hier Voyeurismus ebenso wie soziale Kontrollversuche am Werk. Eine Verschiebung, wenn auch nicht ein Wandel der grundlegenden Beobachtungsstruktur, fand in den 1950er und 1960er Jahren statt, als mit dem steigenden Wohlstand in Großbritannien „aus der Problemjugend [...] die Lebejugend“ wurde (Hebdige 1985: 195). Mit einer zunehmenden Orientierung der Jugendkulturen auf den Konsum von Kulturwaren ging es nicht mehr darum, entweder „Ärgernis zu sein“ oder „Spaß zu haben“, sondern darum, „Ärger-zu-bereiten-um-Spaß-zu-haben“. Hierfür standen die verschiedenen neu aufkommenden Jugendkulturen wie Mods, Teddy-Boys, später aber auch Punks. Diese Neuorientierung erklärt auch, warum es nach Hebdige bei den „Jugend-Krawallen“ 1981 in England nicht um einen Kampf für das Recht auf Arbeit ging – für das kein Punk eintritt, der mit seinem Irokesen-Schnitt und den Tätowierungen in seinen Körper für jeden Arbeitgeber ersichtlich das Desinteresse an Arbeit eingeschrieben hat –, sondern um ein Recht auf Konsum: Randalisiert wurde nicht in Rathäusern und Arbeitsämtern, sondern HiFi-Geschäfte und Plattenläden wurden geplündert. Die Jugendkulturen haben in dieser Situation eine neue „Politik der Jugend“ entwickelt, die Subpolitik des Vergnügens, die gerade mit der Überwachung von Jugend(sub)kulturen spielt:

„Subkulturen werden ständig überwacht und entziehen sich gleichzeitig jeder Kontrolle. Aus der Last der argwöhnischen Blicke haben sie die Lust entwickelt, Blickfang zu sein. Sie spielen Versteck im Rampenlicht. [...] Subkulturen wollen Aufmerksamkeit erregen und weigern sich zugleich, ist erst einmal diese Aufmerksamkeit erreicht, buchstabengetreu ‚gelesen‘ zu werden.“ (Hebdige 1985: 201f.)

Dieses Zitat sollte die Gemeinsamkeiten, aber auch Differenzen des Begriffs der „Politik des Vergnügens“ von Hebdige und des Begriffs der „lokalen Kulturpolitik“ von Willis deutlich machen: Ähnlich wie Paul Willis geht es auch Dick Hebdige darum, die *politische* Dimension von Jugendkulturen herauszuarbeiten, gewissermaßen ihr Widerstandspotenzial. Allerdings sieht er dieses weder in einem direkten Aufstand gegen eine hegemoniale Ordnung noch in einer direkten Homologie mit ihrer Stammkultur lokalisiert, sondern vielmehr in einer symbolischen Unabhängigkeitserklärung der Jugendlichen im jeweiligen Lebensstil. Die Jugendlichen kämpfen nicht gegen ihre „Schwäche“, vielmehr inszenieren sie sie auf eine vergnügliche Weise, die die sie umgebende Welt symbolisch negiert. Stil bricht hier Regeln durch komplexe Verschmelzungen existierender Zeichen und Bedeutungen. Hierin ist das Potenzial ihrer „Politik des Vergnügens“ zu sehen.

Damit vollzieht Hebdige eine wichtige Abwendung vom Konzept der Jugend„sub“kultur, die auch in der deutschen Jugendforschung auszuma-

chen ist (vgl. Baacke 1999; Vogelgesang 2004). In den gegenwärtigen, durch einen nachhaltigen Individualisierungsschub gekennzeichneten Gesellschaften sind jugendkulturelle Stile nicht mehr an eine Stammkultur rückgebunden, sondern sind – wie Ralf Vollbrecht argumentiert – als „Freizeitszenen“ „wähl- und abwählbare Formationen“ (Vollbrecht 1997: 23), die in fester Beziehung stehen zu Lebens- und Freizeitstilen, nicht nur von Jugendlichen (siehe hierzu z.B. die Beiträge in Hepp/Vogelgesang 2003).

In gewisser Hinsicht bleibt aber auch Dick Hebdige dem Fokus der „klassischen“ Jugendstudien der Cultural Studies treu, indem er gerade in der Betrachtung von Prozessen der spezifischen Umdeutung Fragen der (Re-)Artikulation „bestehender“ kultureller Zusammenhänge betont. Dass letztere zunehmend vor einem weitergehenden, mit der Globalisierung der Medienkommunikation differenzierten translokalen Sinnhorizont zu sehen sind, dies wird auch in seinen Studien allenfalls ansatzweise reflektiert. Für eine Auseinandersetzung mit diesem gegenwärtigen Wandel von Jugendkultur erscheint es demnach zielführend, den in den Arbeiten von Hebdige angelegten Begriffsapparat weiterzuentwickeln.

3. JUGENDKULTUREN ALS POPULÄRKULTURELLE DETERRITORIALE GEMEINSCHAFTSNETZWERKE

Wenn die Globalisierung der Medienkommunikation nachhaltig zum Wandel von Jugendkulturen beigetragen hat und beiträgt (vgl. Roth 2002: 20), stellt sich zuerst einmal die Frage, wie diese überhaupt analytisch zu fassen ist. Was genau ist unter „Globalisierung“ im Allgemeinen und „Globalisierung der Medienkommunikation“ im Speziellen zu verstehen? Geht man von aktuellen Arbeiten aus (vgl. Tomlinson 1999, Tomlinson 2002; García Canclini 2001; Castells 2001), so ist unter Globalisierung die Zunahme einer weltweiten multidimensionalen Konnektivität zu begreifen: Mit der Globalisierung haben auf verschiedenen Ebenen die weltweiten „Vernetzungen“ und „Beziehungen“ zugenommen. Entsprechend fasst „Globalisierung der Medienkommunikation“ so viel wie die Zunahme einer weltweiten kommunikativen Konnektivität (vgl. zum Folgenden Hepp 2002, Hepp 2004: 125-136). Mit der Etablierung verschiedenster elektronischer Medien wie dem Fernsehen, Radio, Telefon und zuletzt dem Computer bzw. Internet ist eine weltweite Infrastruktur entstanden, die kommunikative Kontakte über unterschiedlichste kulturelle Kontexte hinweg ermöglicht. Studien der letzten Jahre haben gezeigt, dass der kulturelle Wandel dieser Globalisierung der Medienkommunikation keine weltweite kulturelle Homogenisierung ist, sondern eine fortschreitende „kommunikative Deterritorialisierung“. Hierunter ist zu verstehen, dass mit der Globalisierung der Medienkommunikation die

scheinbar natürliche Beziehung zwischen Kultur und geografischen bzw. politischen Territorien aufweicht. Es wird zunehmend schwierig, eine spezifische kulturelle Verdichtung (wie eine „Jugendkultur“) eindeutig mit einem spezifischen Territorium in Verbindung zu bringen (bspw. als „deutsche Jugendkultur“).

Sicherlich bedeutet die Globalisierung der Medienkommunikation und die damit einher gehende Deterritorialisierung keine einfache Auflösung von „Nationalkulturen“: Diese müssen als nach wie vor Bestand habende territoriale Verdichtungen von Kultur begriffen werden. Allerdings werden sie zunehmend durchzogen von eben solchen, verschiedene Nationalkulturen übergreifenden deterritorialen kulturellen Verdichtungen. Diese können ethnisch (bspw. Diasporas), politisch (bspw. soziale Bewegungen) und kommerziell (bspw. Jugendkulturen) vermittelt sein.

Die Konzepte, mit denen kommerziell vermittelte deterritoriale Gemeinschaften gefasst werden, sind unterschiedlich. Zentral für die Diskussion ist allerdings sicherlich der Begriff des Neo-Tribalismus von Michel Maffesoli. Der Kern der Argumentation von Maffesoli ist, dass gegenwärtige kommerzialisierte Gesellschaften als komplexe Gebilde anzusehen sind, in denen auf situative Rollen ausgerichtete „affektive Stämme“ eine zentrale Bedeutung haben (vgl. Maffesoli 1996: 6). Neostämme sind nicht funktional bzw. zweckrational organisiert, sondern emotionale Gemeinschaften. In diesen steht die symbolische Beziehung der Mitglieder zueinander, die sich in quasi-kultischen Veranstaltungen manifestiert, im Mittelpunkt (vgl. Maffesoli 1996: 9f., 97; Shields 1996: xii). Diese Argumentation greift Ronald Hitzler mit seinem Konzept der posttraditionalen Gemeinschaft auf (vgl. Hitzler und Pfadenhauer 1998; Hitzler et al. 2001, 17f.). Dieses Konzept, dem von Maffesoli nicht unähnlich, versucht zu fassen, dass gerade in Kontexten fortschreitender Individualisierung verschiedene Formen der kommerzialisierten Wiedervergemeinschaftung auszumachen sind. So bestehen differente (Jugend-, Freizeit- und Konsum-)Szenen, die von einer Organisations-Elite mit Profitinteressen getragen werden und dem Individuum eine soziale Einbindung ermöglichen. Posttraditional ist die Gemeinschaft dieser Kollektive insofern, als sich die Zugehörigkeit zu ihr gerade nicht qua Tradition oder „Stammkultur“ ergibt, sondern durch individuelle Partizipation auf Zeit. Dabei umfasst die Zugehörigkeit zu posttraditionalen Gemeinschaften nicht die Totalität einer Person, und ihre Mitglieder werden nicht fraglos in sie hineinsozialisiert. Es handelt sich hierbei um Gemeinschaften, deren Spezifik darin zu sehen ist, dass sie in kommerziell vermittelten Stilen ein auf temporären Wahlentscheidungen basierendes, identitätsstiftendes Gemeinschaftserleben ermöglichen.

Solche Überlegungen aufgreifend kann man davon sprechen, dass mit der Globalisierung im Allgemeinen und der Globalisierung der Medienkommunikation im Speziellen kommerziell vermittelte, deterritoriale Gemeinschaftsnetzwerke auszumachen sind, die sich zu hoch relevanten

Identitätsressourcen entwickelt haben. Diese Relevanz haben sie nicht nur für ihre Mitglieder bzw. ihre Organisationselite im engeren Sinne, sondern auch für weitere Leute, indem sie als identitätsstiftende Vergemeinschaftungen lokal in Abgrenzung zu anderen sichtbar werden. So bieten sie jederzeit für den „symbolischen Touristen“ die Möglichkeit, Aspekte ihres Identitätsangebots in die eigene Identitätsartikulation zu integrieren. Indem solche Gemeinschaften auf verschiedene Aspekte der kommerzialisierten Populärkultur verweisen, erscheint es stichhaltig, sie als „populärkulturelle Gemeinschaften“ zu bezeichnen. Populärkulturelle Gemeinschaften sind demnach Netzwerke von (Wieder-)Vergemeinschaftungen, deren Zugehörigkeit nicht qua Tradition, sondern kommerziell bestimmt wird, die aber durchaus Rückbezüge auf traditionelle Vergemeinschaftungen in sich integrieren können. Dabei konstituieren sich populärkulturelle Gemeinschaften in einem Spannungsverhältnis zwischen lokalen Gruppen einerseits und deren translokalem Sinnhorizont andererseits. So haben sie ihren Kern im jeweils gelebten Lokalen, der darüber hinausgehende translokale Sinnhorizont, der im Fluchtpunkt bis zum Globalen reichen kann, wird durch konnektierende soziale Veranstaltungen wie Events sowie durch mediale Konnektivitäten vermittelt. Hierbei werden Medien in einem doppelten Sinne genutzt, nämlich zum einen zur translokalen Kommunikation zwischen den Mitgliedern populärkultureller Gemeinschaften, insbesondere ihrer organisatorischen Elite. Zum anderen sind kommerzielle mediale Repräsentationen die zentralen symbolischen Ressourcen der populärkulturellen Gemeinschaften. Auffallend ist an dieser Stelle, inwieweit gerade bei Jugendkulturen als einer Form dieser populärkulturellen Gemeinschaften der Gegensatz zwischen medienvermitteltem, translokalem Sinnhorizont einerseits und lokaler Konstitution andererseits greifbar wird (vgl. bereits Vogelgesang 1994). Auf der einen Seite konstituieren sich die verschiedenen Jugendkulturen über lokale Gruppen mit ihren typischen Treffpunkten und sozialen Veranstaltungen. Auf der anderen Seite verweisen genau diese lokalen Gruppen auf einen umfassend deterritorialisierten translokalen Sinnhorizont, der durch die Medien und ihre Repräsentationen getragen und von der Organisationselite der jeweiligen Jugendkultur stabilisiert wird. Genau dieses Wechselverhältnis im Blick zu haben, erscheint für eine Jugendkulturforschung in Zeiten der Globalisierung der Medienkommunikation zentral.

Dies macht unter den verschiedensten Jugendkulturen insbesondere der HipHop als „global youth movement of considerable significance“ (Gilroy 1993: 33) deutlich. Folgt man der üblichen Genealogie dieser Jugendkultur, so sind die Ursprünge des HipHop im New York der 1970er Jahre zu sehen: Eingeleitet durch eine verfehlte Sozialpolitik und durch in städteplanerischer Willkür begründete Umsiedlungen, entwickelte sich der New Yorker Stadtteil Bronx zu einem durch soziale Ausweglosigkeit geprägten Viertel, in dem sich nordamerikanische Schwarze, Jamaikaner,

Puerto-Ricaner und Volksgruppen aus der Karibik bzw. anderen postkolonialen Zusammenhängen zu sammeln begannen (vgl. Rose 1997: 149). Weitgehend sich selbst überlassen und über nahezu keine Berufs- und Aufstiegschancen verfügend, entstand in diesem transkulturellen Kontext ein jugendkultureller Stil, in dessen Zentrum die kulturellen Formen des Graffiti, Breakdance und Rap stehen. Hierbei flossen verschiedene Stilelemente amerikanischer schwarzer Kultur, aber auch anderer postkolonialer Kulturen wie der Jamaikas ein. Kommerzialisierung war HipHop von Beginn an, indem seine primären Träger, seine entstehende Organisationselite, auch daran interessiert waren, sich mit ihrer Arbeit finanzielle Vergütung und sozialen Aufstieg in einer schwierigen Umgebung zu sichern. Insbesondere aber war HipHop ein Mittel zum Statuserwerb von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, das die Möglichkeit einer auf eine alternative lokale Gemeinschaft – die „Crew“ oder „Posse“ – bezogene Identitätsartikulation bot (vgl. Rose 1997: 149).

Indem die Ausdrucksformen des HipHop mit Rap und Breakdance bereits anfangs umfassend im Sinne von Friedrich Krotz (2001) mediatisiert waren, verwundert es kaum, dass sich dieser jugendkulturelle Stil zuerst über alternative Kanäle, relativ schnell aber auch über den Musiksender MTV, in verschiedene Regionen der Welt verbreitete (vgl. Diedrichsen 2001: 107). Dabei wurde HipHop als jugendkultureller Stil einerseits von global agierenden Konzernen aufgegriffen und vermarktet, wodurch seine medialen Repräsentationen zunehmend deterritorial zugänglich wurden. Andererseits blieb die lokale Gruppe Bezugspunkt für die Jugendkultur: Das durch solche medialen Repräsentationen konnektierte Netzwerk der verschiedenen „Crews“ und „Posses“ etablierte sich als deterritorialisierte vorgestellte Gemeinschaft, die Bezugspunkt für immer weiter gehende lokale Vergemeinschaftungen und dort ablaufende Aneignungsprozesse wurde. Was sich am Beispiel des HipHop deutlich zeigen lässt, ist entsprechend das Paradox, dass sich hier durch Medien getragen ein translokales populärkulturelles Netzwerk einer vorgestellten Gemeinschaft bildet, in dessen Zentrum im Allgemeinen in hohem Maße lokal rückbezogene Gruppen stehen.

Plastischer wird dies, wenn man der bisher primär skizzierten New Yorker Form des HipHops andere gegenüberstellt. Andy Bennett beispielsweise hat die HipHop-Kultur in Frankfurt am Main untersucht und dabei einen umfassenden Prozess der kulturellen Lokalisierung beschrieben. HipHop kam in den 1980er und 1990er Jahren vermittelt über kommerzielle Medien auch nach Frankfurt, nämlich neben (amerikanischen) Radiostationen insbesondere durch MTV Europe (vgl. Bennett 1999: 79; dt. Bennett 2003). Der zunächst einmal im afro-amerikanischen Kontext stehende jugendkulturelle Stil wurde innerhalb von Frankfurt schnell von verschiedenen Jugendgruppen aufgegriffen und dabei in einer Art und Weise angeeignet, die eine lokal rückbezogene Identitätsartikulation möglich macht. So wurde der Rap einerseits von

deutschen Musikern ausländischer Herkunft zu eigen gemacht, die diesen Stil mit deutschsprachigen Texten kombinierten und als Mittel einer medienvermittelten Identitätsartikulation von „Nicht-deutsch-aussehenden-Deutschen“ verwendeten. Gleichzeitig wurde der HipHop zu einer wichtigen Ressource der Identitätsartikulation von türkischen Migranten-Jugendlichen, die ihn mit Elementen türkischer Musik und türkischen Rhythmus kombinierten – genau zum gegenteiligen Zweck, nämlich um eine vom Deutsch-Sein abweichende, ethnisch-jugendkulturelle Identität zu artikulieren (vgl. Bennett 1999: 84f.). Neben diesen beiden auf unterschiedliche Weise durch einen Minderheitenstatus geprägten Lokalisierungen des HipHop ist eine weiter gehende populärkulturelle Aneignung auszumachen (vgl. dazu auch Diederichsen 2001: 109). So finden sich auch wirtschaftlich gut gestellte Musiker in der deutschsprachigen Jugendkultur des HipHop, die die ursprünglichen „schwarzen“ Stil- und Darstellungsmuster in einen neuen Bedeutungskontext mitteleuropäischer urbaner Jugendkultur transferieren, wofür Musikgruppen wie die „Fantastischen Vier“ oder „Freundeskreis“ stehen. Gerade indem hier eine Aneignung statt findet, bei der die historischen Bedeutungsgefüge und auch der politische Anspruch des HipHop, nämlich die Kritik sozialer Verhältnisse, in den Hintergrund treten (vgl. Blümner 1999: 261f.), wurde HipHop in diesen Kontexten eine breit anschlussfähige Ressource von gemeinschaftsbezogener Identitätsartikulation. Dieses Muster der Lokalisierung von Jugendkultur ist nicht nur auf Europa und Nordamerika beschränkt zu sehen, sondern auch in anderen Regionen der Welt auszumachen. Speziell für HipHop kann man auf Afrika und hier insbesondere Südafrika mit den dortigen Adaptionen verweisen (vgl. dazu bspw. Barker 2002: 392).

Bemerkenswert erscheint also nicht nur, dass sich die vorgestellte Gemeinschaft von Jugendkulturen in verschiedensten Regionen der Welt in lokalen Gruppen konstituiert. Bemerkenswert erscheint darüber hinaus, dass sich Jugendkultur „als Muster“ der populärkulturellen Vergemeinschaftung in verschiedensten Regionen der Welt etabliert. Welche Prozesse dabei ineinander greifen, hat Mark Liechty in Bezug auf Nepal untersucht. Jugendkultur, wie man sie mit diesem Begriff verbindet, entstand in Nepal erst in den 1980er und 1990er Jahren in einem doppelt umkämpften Prozess (vgl. Liechty 1995: 191): Auf der einen Seite entwickelten in der Hauptstadt Katmandu lokale Geschäftsleute ein kommerzielles Interesse an dieser potenziellen Käufergruppe, weswegen sie Vorstellungen „westlicher“ Jugendkultur in Jugendmagazinen zu adaptieren begannen. Auf der anderen Seite entstand mit der „Modernisierung“ der nepalesischen Gesellschaft und der Etablierung einer entsprechenden Schulausbildung eine biografische Phase „zwischen“ Kindheit und Erwachsenensein. Die Bedeutung, die die einzelnen „Jugendlichen“ ihr zuzusprechen begannen, wurde umfassend mit Identitätsangeboten aus „westlichen“, insbesondere aber indischen Medien gefüllt. Trotz aller

Differenzen teilen diese verschiedenen Identitätsangebote das Modell einer auf kommerziell vermittelten Ressourcen basierenden, jugendkulturellen Identität.

In diesem neuen, „posttraditionellen Kontext“ von Identitätsartikulation sehen sich die städtischen Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Katmandu Mitte der 1990er Jahre mit der Aufgabe einer fortschreitenden Orientierungssuche konfrontiert, in der die Peer-Gruppe eine umfassende Bedeutung gewinnt. Es ist diese lokale Gruppe, in der geteilte, neue jugendkulturelle Geschmäcker sowohl in Bezug auf Kleidung als auch in Bezug auf verschiedene andere Konsumprodukte entwickelt werden (vgl. Liechty 1995: 189f.). Auch wenn deterritorialisierte, durch Medien zugängliche Identitätsangebote die zentralen Kristallisationspunkte von Jugendkultur sind, entwickelt sich in deren Aneignungsprozess ein lokaler Referenzrahmen: Für Touristen produzierte ethnische nepalesische Kleidung wird beispielsweise in die medial vermittelten jugendkulturellen Stile ebenso integriert wie lokale Rockmusik entsteht. Hierdurch konstituiert sich eine hybride, lokal rückbezogene Jugendkultur. Das verändernde Potenzial, das diese Gemeinschaften haben, wird daran deutlich, dass die Zugehörigkeit zu ihnen über verschiedene Kasten hinweg möglich ist. Insgesamt werden für die Jugendlichen und jungen Erwachsenen so über kommerzielle mediale Repräsentationen „symbolic relationships“ (Liechty 1995: 194) zwischen dem scheinbar rückständigen Nepal und anderen Regionen der Welt hergestellt.

Dass solche Prozesse nicht nur in Städten ablaufen, sondern auch in ländlichen Regionen, wird anhand der Sherpa-Jugend in den nepalesischen Bergregionen des Himalaja deutlich. Auch hier hat „Jugendkultur“ die Jugendlichen erreicht, und dies ebenfalls über sehr spezifische kommunikative Verdichtungen, indem im Bereich Musik, Film und Fernsehen das indische Medienangebot dominiert (vgl. Luger 2002: 657). Insbesondere Musik ist für die Sherpa-Jugendlichen eine zentrale Ressource der jugendkulturellen Identitätsbildung. Sie schafft einen Raum für Gemeinschaft, für eigene Aktivitäten und Identitätsartikulationen. Aber auch in den ländlichen Regionen bleibt für die Jugendkultur spezifisch, dass sie nicht gänzlich gegen Traditionen gerichtet zu sein scheint, sondern kommerziell vermittelte jugendkulturelle Ressourcen in einem Aneignungsprozess in „neue synkretische und transkulturelle Gebilde und Lebensstile“ (Luger 2002: 665) integriert werden.

Die skizzierten Beispiele sollten deutlich gemacht haben, inwieweit Jugendkulturen als populärkulturelle Gemeinschaftsnetzwerke zunächst einmal lokal bezogene Gebilde sind: Anhand bestimmter medienvermittelter Ressourcen kristallisieren sie sich als lokale Vergemeinschaftungen. Gerade wenn hier mitunter aus gänzlich anderen kulturellen Kontexten stammende kommerzielle mediale Repräsentationen das Kristallisationsmaterial dieser lokalen Gruppen sind, geschieht die Gemeinschaftsbildung in einem umfassenden Prozess der Aneignung dieser Ressour-

cen. In der translokalen Zugänglichkeit solcher Ressourcen ist allerdings gleichzeitig der über das Lokale hinausgehende Sinnhorizont dieser Vergemeinschaftungen auszumachen. So stehen die verschiedenen lokalen Gruppen auf einer ersten Ebene durch das Vorhandensein geteilter medialer Repräsentationen in einem umfassenden konnektiven Zusammenhang. Auf einer zweiten Ebene bestehen gewissermaßen ausgehend hiervon auch direkte Konnektivitäten durch sich entwickelnde kommunikative Kontakte ihrer Mitglieder, insbesondere der Organisationselite. Über dieses Konnektivitätsnetzwerk konstituiert sich die Jugendkultur als Netzwerk vorgestellter populärkultureller Gemeinschaft in seiner Gesamtheit. Man kann also von einer Stufung populärkultureller Gemeinschaftsnetzwerke ausgehen: Im Zentrum steht die lokale Gruppe und die in ihr stattfindende lokalisierende Aneignung medialer Ressourcen. Der Sinnhorizont dieser Gruppen ergibt sich jedoch auf einer weiteren Stufe durch das sich in einem Netzwerk geteilter medialer Konnektivitäten konstituierende Gesamt der jeweiligen vorgestellten populärkulturellen Gemeinschaft. Vermittelt über komplexe Aneignungsprozesse ist damit ein deterritoriales Gefüge identitätsstiftender Gemeinschaften entstanden, deren translokale Sinnhorizonte medial vermittelt sind.

4. TRANSKULTURELLE KOMMUNIKATION UND MULTIPERSPEKTIVISCHE KRITIK ALS PERSPEKTIVEN GEGENWÄRTIGER JUGENDKULTURFORSCHUNG

In meiner bisherigen Argumentation habe ich versucht deutlich zu machen, dass Jugendkulturen als populärkulturelle Gemeinschaften gegenwärtig im Gefüge zunehmender Konnektivitäten der Globalisierung der Medienkommunikation gesehen werden müssen. Dies heißt nicht, dass eine Auseinandersetzung mit Jugendkulturen an dem Umstand vorbei käme, dass sich diese insbesondere in lokalen Gruppen artikulieren. Allerdings verweisen diese lokalen Gruppen auf einen medienvermittelten Sinnhorizont, der zumindest in seinem Fluchtpunkt zum Globalen reichen kann. Vor diesem Hintergrund erscheinen mir zwei Perspektiven für eine zukünftige Auseinandersetzung mit Jugendkulturen zentral. Erstens geht es meines Erachtens darum, Jugendkulturforschung in wesentlich stärkerem Maße als bisher in eine transkulturelle Medienforschung einzubinden. Zweitens sollten hierbei gegenwärtige Jugendkulturen in ihrem emanzipatorischen Potenzial durchaus auch kritisch gesehen werden, jedoch bedarf dies einer differenzierten Form multiperspektivischer Kritik, die über eine vereinfachende – und letztlich in einem nur oberflächlichen Verständnis der klassischen Jugendstudien der Cultural Studies begründete – Gleichsetzung von Jugendkultur und Widerstand hinaus geht.

Es sind diese beiden Punkte, auf die ich in meinem Beitrag abschließend eingehen möchte.

Transkulturalität kann als ein Ansatzpunkt der gegenwärtigen Medienforschung begriffen werden, der sich im Hinblick auf die fortschreitende Globalisierung der Medienkommunikation mit der medienvermittelten Konstitution kultureller Verdichtungen jenseits territorial bezogener Kulturen wie Nationalkulturen auseinander setzt (vgl. Hepp 2004: 103-124). Es geht hier also nicht wie in der internationalen und interkulturellen Kommunikation um einen Vergleich nationaler Medienkulturen. Vielmehr wird im Blickwinkel der „transkulturellen Kommunikation“ davon ausgegangen, dass mit der Globalisierung von Medienkommunikation neben solchen territorial bezogenen Kulturen deterritoriale Prozesse kultureller Verdichtung an Relevanz gewonnen haben. Diese gilt es in einer transkulturellen Medienforschung zu fokussieren. Genau an diesem Punkt trifft sich die transkulturelle Medienforschung mit der auf aktuellen Wandel fokussierten Jugendkulturforschung: Wie die bisherige Diskussion des Wandels von Jugendkulturen deutlich gemacht hat, sind diese zunehmend als deterritoriale Vergemeinschaftungsnetzwerke zu verstehen. Geht man dabei davon aus, dass gegenwärtige Jugendkulturen sich insbesondere in Bezug auf Medien kristallisieren, so macht dies deutlich, in welchem Maße es notwendig ist, die Auseinandersetzung mit gegenwärtigen Jugendkulturen an die wissenschaftliche Beschäftigung mit transkultureller Kommunikation rückzubinden.

Ein Aufgreifen der transkulturellen Medienforschung in der gegenwärtigen Jugendkulturforschung erscheint aber nicht nur aus diesen gegenstandsbezogenen Gründen nahe liegend. Vielmehr kann die transkulturelle Kommunikation auch als jener Bereich begriffen werden, in dem die Cultural Studies in den letzten Jahren ihre profiliertesten Weiterentwicklungen erfahren haben. Dies trifft nicht nur auf theoretische Arbeiten wie beispielsweise David Morleys *Home Territories* zu (vgl. Morley 2000). Die Auseinandersetzung mit Prozessen transkultureller Kommunikation ist auch jener Bereich, in dem die interessantesten empirischen Studien der Cultural Studies der letzten Jahre entstanden sind (vgl. exemplarisch für andere Gillespie 2002). Ein stärkeres Aufgreifen der transkulturellen Medienforschung würde es der Jugendkulturforschung gerade in Zeiten der Globalisierung der Medienkommunikation gestatten, auf produktive und gegenstandsbezogene Weise an weitere Ebenen des gegenwärtigen Diskurses der internationalen Cultural Studies anzuknüpfen.

Hiermit in Beziehung steht auch die zweite Perspektive, die mir im Hinblick auf die Globalisierung der Medienkommunikation für eine Jugendkulturforschung zentral erscheint, nämlich die der „multiperspektivischen Kritik“ (vgl. Hepp und Winter 2003: 21f.). So verwies bereits Richard Johnson auf die notwendige „Offenheit und theoretische Vielseitigkeit“ von Kritik, „also nicht bloßen Kritizismus oder Polemik, sondern Verfahrensweisen, die andere Traditionen auf ihren positiven Gehalt wie

auf ihre Beschränkungen hin untersuchen“ (Johnson 1999: 140). Diese offene Form von Kritik prägt gerade aktuelle Arbeiten der internationalen Cultural Studies im Feld der transkulturellen Kommunikation, die sich hier deutlich von der teilweise eindimensional-ökonomistischen Kritik der Frankfurter Schule und ihrer Nachfolger absetzen. Dabei bestreiten Vertreterinnen und Vertreter der Cultural Studies keineswegs die Notwendigkeit einer Kritik problematischer Besitzverhältnisse, was etwa Arbeiten zur Verbreitung des globalen Kapitalismus deutlich machen (vgl. Ang 1996; 1999 und 2003). Vielmehr geht es darum zu zeigen, dass in der gegenwärtig zunehmend komplexeren und widersprüchlicheren Welt Kritik nicht mehr eindimensional auf Besitzverhältnisse reduziert werden sollte, weil dann viele andere und ebenfalls maßgebliche Ursachen für Ungleichheiten wie etwa Rasse, soziale Lage oder Geschlecht unberücksichtigt blieben. Ziel sollte also eine Differenzierung und Erweiterung der Basis von Kritik sein, die die Beschneidung alltäglicher Handlungsmöglichkeiten und Handlungsfähigkeiten von Menschen in den Mittelpunkt rückt.

Konkretisiert auf eine kritische Jugendkulturforschung bedeutet dies, dass es – in falsch fortgeführtem Verständnis der „klassischen“ Jugendstudien der Cultural Studies – kaum mehr darum gehen kann, einzelne Jugendkulturen „als solche“ im Hinblick auf einen widerständig-produktiven oder Hegemonie stabilisierenden Charakter zu untersuchen. Dieser Fokus würde der Komplexität gegenwärtiger Jugendkulturen als deterritorialen Vergemeinschaftungsnetzwerken nicht hinreichend gerecht werden. Wie das Beispiel des HipHop gezeigt hat, erscheint es vielmehr notwendig, *im Detail und der jeweiligen spezifischen (lokalen) Kontextualisierung* das widerständige, produktive oder auch affirmative Potenzial einer Jugendkultur zu hinterfragen. Während HipHop beispielsweise gerade in seiner von Beginn an auszumachenden Kommerzialisierung deshalb ein produktives Potenzial bot, weil er hierdurch seiner frühen Organisationselite Möglichkeiten des Ausbruchs aus dem Ghetto eröffnete, mag HipHop in anderen gegenwärtigen Formen wiederum durch diese Kommerzialisierung problematisch erscheinen, wenn beispielsweise Frauen von erfolgreichen HipHop-Stars als reine Konsum- und Lustobjekte inszeniert werden, was auch bei ironischen Brechungen im Einzelfall durchaus sexistische Züge tragen und bezogen auf Gender bestehende Hegemonieverhältnisse stabilisieren helfen kann.

Die Spezifik von deterritorialen populärkulturellen Gemeinschaftsnetzwerken wie Jugendkulturen ist also darin zu sehen, dass sie auf vielfältige und in sich widersprüchliche Weisen in Prozesse soziokultureller Auseinandersetzungen eingebunden sind. Sie können keinesfalls über verschiedenste Kontexte hinweg als emanzipatorisch, widerständig oder auch affirmativ begriffen werden. Welche Momente in einer Jugendkultur jeweils wann und wo in den Vordergrund treten, dies gilt es entsprechend als Basis einer multiperspektivischen Kritik jeweils empirisch zu

untersuchen. Und gerade aus diesem Grund erscheint es so zentral, Jugendkulturforschung in Zeiten der Globalisierung von Medienkommunikation in wesentlich stärkerem Maße als bisher an eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Prozessen transkultureller Kommunikation anzubinden. Dann wird es möglich, neue Banalitäten des „Feierns von Kulturschutt“ zu vermeiden.

LITERATUR

- Ang, Ien (1996): *Living Room Wars. Rethinking Media Audiences for a Postmodern World*. London und New York: Routledge.
- Ang, Ien (1999): Radikaler Kontextualismus und Ethnographie in der Rezeptionsforschung. In: Hepp, Andreas; Winter, Rainer (Hg.) (21999): *Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse*. Opladen und Wiesbaden: Westdeutscher, 85-102.
- Ang, Ien (2003): Im Reich der Ungewissheit. Das globale Dorf und die kapitalistische Postmoderne. In: Hepp, Andreas; Winter, Carsten (Hg.) (2003): *Die Cultural Studies Kontroverse*, Lüneburg: Zu Klampen, 84-110.
- Baacke, Dieter (31999): *Jugend und Jugendkulturen. Darstellung und Deutung*. Weinheim und München: Juventa.
- Barker, Chris (2002): Fernsehen im Zeitalter der Globalisierung. In: Hepp, Andreas; Löffelholz, Martin (Hg.): *Grundlagentexte zur transkulturellen Kommunikation*. Konstanz: UVK.
- Beck, Ulrich (1993): *Die Erfindung des Politischen. Zu einer Theorie reflexiver Modernisierung*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bennett, Andy (1999): Hip hop am Main: The Localization of Rap Music and Hip hop Culture. In: *Media, Culture & Society* 21,77-91.
- Bennett, Andy (2003): HipHop am Main: Die Lokalisierung von Rap Musik und HipHop-Kultur. In: Androutsopoulos, Jannis (Hg.): *Hip-Hop. Globale Kultur lokale Praktiken*, Bielefeld: transcript, 26-42.
- Blümner, Heike (1999): Street Credibility. HipHop und Rap. In: Kemper, Peter; Langhoff, Thomas; Sonnenschein, Ulrich (Hg.): *Alles so schön bunt hier. Die Geschichte der Popkultur von den fünfzigern bis heute*. Stuttgart: Reclam, 254-265.
- Castells, Manuel (2001): *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft. Teil 1 der Trilogie Das Informationszeitalter*. Opladen: Leske + Budrich.
- Clarke, John (1979): Stil. In: Clarke, John; Cohen, Phil; Corrigan, Paul; Garber, Jenny; Hall, Stuart; Hebdige, Dick; Jefferson, Tony; McCron, Robin; McRobbie, Angela; Murdock, Graham; Parker, Howard; Roberts, Brian (Hg.): *Jugendkultur als Widerstand. Milieus, Rituale, Provokationen*, Frankfurt/Main: Syndikat, 133-157.
- Clarke, John et al. (Hg.) (1979): *Jugendkultur als Widerstand. Milieus, Rituale, Provokationen*. Frankfurt a.M.: Syndikat.

- Clarke, John; Hall, Stuart; Jefferson, Tony; Roberts, Brian (1979): Subkulturen, Kulturen und Klasse. In: Clarke, John; Cohen, Phil; Corrigan, Paul; Garber, Jenny; Hall, Stuart; Hebdige, Dick; Jefferson, Tony; McCron, Robin; McRobbie, Angela; Murdock, Graham; Parker, Howard; Roberts, Brian (Hg.): *Jugendkultur als Widerstand*. Milieus, Rituale, Provokationen, Frankfurt/Main: Syndikat, 39-131.
- Diederichsen, Diedrich (2001): HipHop – eine deutsche Erfolgsgeschichte. In: Wagner, Bernd (Hg.): *Kulturelle Globalisierung. Zwischen Weltkultur und kultureller Fragmentierung*, Essen: Klartext, 106-112.
- García Canclini, Néstor (2001): *Consumers and Citizens. Globalization and Multicultural Conflicts*. Minneapolis und London: University of Minnesota Press.
- Gillespie, Marie (2002): Transnationale Kommunikation und die Kulturpolitik in der südasiatischen Diaspora. In: Hepp, Andreas; Löffelholz, Martin (Hg.): *Grundlagentexte zur Transkulturellen Kommunikation*. Konstanz: UVK (UTB), 617-643.
- Gilroy, Paul (1993): *The Black Atlantic. Modernity and Double Consciousness*. London und New York: Verso.
- Hall, Stuart; Jefferson, Tony (Hg.) (1976): *Resistance through Rituals. Youth Subcultures in Post-War Britain*. London: Hutchinson.
- Hebdige, Dick (1983): Subculture – Die Bedeutung von Stil. In: Diederichsen, Diedrich (Hg.): *Schocker. Stile und Moden der Subkultur*, Reinbek: Rowohlt, 7-120.
- Hebdige, Dick (1985): Versteckspiel im Rampenlicht. In: Lindner, Rolf; Wiebe, Hans Hermann (Hg.): *Verborgene im Licht. Neues zur Jugendfrage*. Frankfurt/Main: Syndikat, 186-204.
- Hebdige, Dick (1988): *Hiding in the Light*. London und New York: Routledge.
- Hepp, Andreas (2002): Die Globalisierung von Medienkommunikation: Translokalität jenseits von faktischer Basis und virtuellem Raum. In: Baum, Achim; Schmidt, Siegfried J. (Hg.): *Fakten und Fiktionen*. Konstanz: UVK, 451-465.
- Hepp, Andreas (2004): *Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hepp, Andreas (2004): *Netzwerke der Medien. Medienkulturen und Globalisierung*. Wiesbaden: VS.
- Hepp, Andreas; Vogelgesang, Waldemar (Hg.) (2003): *Populäre Events: Medienevents, Spielevents und Spaßevents*. Opladen: Leske + Budrich.
- Hepp, Andreas; Winter, Carsten (2003): Cultural Studies als Projekt: Kontroversen und Diskussionsfelder. In: Hepp, Andreas; Winter, Carsten (Hg.): *Die Cultural Studies Kontroverse*. Lüneburg: Zu Klampen, 9-32.
- Hitzler, Ronald; Bucher, Thomas; Niederbacher, Arne (Hg.) (2001): *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Opladen: Leske + Budrich.

- Hitzler, Ronald; Pfadenhauer, Michaela (1998): Eine posttraditionale Gemeinschaft. Integration und Distinktion in der Techno-Szene. In: Hillebrandt, Frank; Kneer, Georg; Kraemer, Klaus (Hg.): Verlust der Sicherheit? Lebensstile zwischen Multioptionalität und Knappheit. Opladen: Westdeutscher, 83-102.
- Johnson, Richard (1986): What is Cultural Studies Anyway? In: *Social Text* 16, 38-80.
- Johnson, Richard (1999): Was sind eigentlich Cultural Studies? In: Bromley, Roger; Göttlich, Udo; Winter, Carsten (Hg.): *Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung*. Lüneburg: Zu Klampen, 139-188.
- Krotz, Friedrich (2001): Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien. Opladen: Westdeutscher.
- Liechty, Mark (1995): Media, Markets and Modernization. Youth Identities and the Experience of Modernity in Kathmandu, Nepal. In: Amit-Talai, Vered; Wulff, Helena (Hg.): *Youth Cultures. A Cross-Cultural Perspective*, London und New York: Routledge, 166-201.
- Lindner, Rolf (1985): Apropos Stil. Einige Anmerkungen zu einem Trend und seine Folgen. In: Lindner, Rolf; Wiebe, Hans-Hermann (Hg.): *Verborgen im Licht. Neues zur Jugendfrage*. Frankfurt/Main: Syndikat, 206-218.
- Luger, Kurt (2002): Alpenrap und Cybersherpas. Kulturelle Modernisierung in peripheren Bergregionen der Alpen und des Himalaya. In: Hepp, Andreas; Löffelholz, Martin (Hg.): *Grundlagentexte zur transkulturellen Kommunikation*. Konstanz: UVK (UTB), 667-695.
- Maffesoli, Michel (1996): *The Time of the Tribes. The Decline of Individualism on Mass Society*. London, Thousand Oaks und New Delhi: Sage.
- McRobbie, Angela (1982): Abrechnung mit dem Mythos Subkultur. Eine feministische Kritik. In: McRobbie, Angela; Savier, Monika (Hg.): *Autonomie – Aber wie! Mädchen, Alltag, Abenteuer*. München: Frauenoffensive, 205-226.
- McRobbie, Angela (1994): *Postmodernism and Popular Culture*. London und New York: Routledge.
- McRobbie, Angela; Savier, Monika (Hg.) (1982): *Autonomie – Aber wie! Mädchen, Alltag, Abenteuer*. München: Frauenoffensive.
- Morley, David (2000): *Home Territories. Media, Mobility and Identity*. London und New York: Routledge.
- Morley, David (2003): Die „sogenannten Cultural Studies“. In: Hepp, Andreas; Winter, Carsten (Hg.): *Die Cultural Studies Kontroverse*. Lüneburg: zu Klampen, 111-136.
- Morris, Meaghan (1990): Banality in Cultural Studies. In: Mellencamp, Patricia (Hg.): *Logics of Television. Essays in Cultural Criticism*. Bloomington: Indiana University Press, 14-43.

- Morris, Meaghan (2003): Das Banale in den Cultural Studies. In: Hepp, Andreas; Winter, Carsten (Hg.): Die Cultural Studies Kontroverse. Lüneburg: Zu Klampen, 51-83.
- Rose, Tricia (1997): Ein Stil, mit dem keiner klar kommt. HipHop in der postindustriellen Stadt. In: SPOKK (Hg.): Kursbuch Jugendkultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende. Mannheim: Bollmann, 142-156.
- Roth, Roland (2002): Globalisierungsprozesse und Jugendkulturen. In: Aus Politik und Zeitgeschichte. B5/2002, 20-27.
- Shields, Rob (1996): Foreword: Masses or Tribes? In: Maffesoli, Michel (Hg.): The Time of the Tribes. The Decline of Individualism on Mass Society. London, Thousand Oaks und New Delhi: Sage, IX-XII.
- Tomlinson, John (1999): Globalization and Culture. Cambridge und Oxford: Polity Press.
- Tomlinson, John (2002): Internationalisierung, Globalisierung und kultureller Imperialismus. In: Hepp, Andreas; Löffelholz, Martin (Hg.): Grundlagentexte zur transkulturellen Kommunikation. Konstanz: UVK (UTB), 140-163.
- Vogelgesang, Waldemar (1994): Jugend- und Medienkulturen. Ein Beitrag zur Ethnographie medienvermittelter Jugendwelten. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 46, 464-491.
- Vogelgesang, Waldemar (2004): Jugend – Medien – Kultur. Eine Forschungsbilanz. Wiesbaden: VS.
- Vollbrecht, Ralf (1997): Von Subkulturen zu Lebensstilen. Jugendkulturen im Wandel. In: SPOKK (Hg.): Kursbuch Jugendkultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende. Mannheim: Bollmann, 22-31.
- Willis, Paul (1979): Spaß am Widerstand. Frankfurt/Main: Syndikat.
- Willis, Paul (1981): Profane Culture. Rocker, Hippies: Subversive Stile der Jugendkultur. Frankfurt/Main: Syndikat.

DISTANZIERTE FORSCHER UND SELBSTREFLEXIVE GEGENSTÄNDE. ZUR KRITIK DER CULTURAL STUDIES IN DEUTSCHLAND

MARK TERKESSIDIS

Anfang der neunziger Jahre drückte mir eine Bekannte in einer kleinen, norddeutschen Universitätsstadt das dreibändige Werk eines bekannten deutschen Medienwissenschaftlers über Rockmusik in die Hand. Als ich im Zug nach Köln begann, in den Büchern herumzublättern, musste ich unwillkürlich schmunzeln. Bis zur Ankunft hatte sich das Schmunzeln in ein Gelächter verwandelt, das die Mitreisenden zu stören begann. Kaum angekommen, sprang ich in ein Taxi, weil ich meinen Kollegen die Erkenntnisse des Medienwissenschaftlers auf gar keinen Fall vorenthalten wollte – ich war damals Redakteur der Zeitschrift *Spex*. Schließlich saß die ganze Redaktion, Tränen lachend, an einem Tisch, um sich die besten Stilblüten anzuhören. Noch Wochen später gab es beim Plattenhören den „Running-Gag“: Mann, was hätte wohl der große Medienwissenschaftler „Soundso“ dazu gesagt?

Jetzt kann man sagen: Diese Redaktion bestand aus einer Menge arroganter junger Kerle, die sich, nicht zuletzt aus Distinktionsgründen, über den professoralen Habitus eines Älteren lustig gemacht haben, der zum gleichen Thema geschrieben hat. Stimmt aber nicht. Zunächst mal wäre es im Sinne der Distinktion weitaus naheliegender gewesen, sich über die ältere Generation der Popjournalisten lustig zu machen. Wir haben aber nie über Helmut Salzinger gelacht. Nicht einmal über Jörg Gülden, obwohl jener damals, wie ein Kollege meinte, bereits „sein Gehirn gegen ein Glas Tequila eingetauscht“ hatte. Ebenfalls nicht gelacht haben wir über Professor Lawrence Grossberg, der zu besagter Zeit gerade ein neues Buch geschrieben hatte, zum Thema Rockmusik, postmoderne Kultur und populärem Konservatismus (vgl. Grossberg 1992). Grossberg war zu jener Zeit schon ein älterer Herr – er hatte schließlich 1968 promoviert. Über sein Buch aber wurde ebenso ernsthaft diskutiert

wie über Joe Carduccis „Rock and the Pop Narcotic. Testament for the Electric Church“ (1990) – und Carducci hatte immerhin bei dem Label *SST* gearbeitet; dem wahrscheinlich aufregendsten Gitarrenmusikumfeld der späten achtziger Jahre. Also warum erschien uns dieser Medienwissenschaftler so lächerlich? In diesem Text soll es um das Verhältnis der hiesigen akademischen Forschung zur populären Kultur und zur Massenkultur gehen – also um so etwas wie Cultural Studies in Deutschland. Das Eingangsbeispiel steckt den Rahmen einer Kontroverse ab, von der ich mich frage, ob es noch eine Kontroverse sein kann oder sollte.

Kommen wir zunächst zurück zu Grossberg. Bei Grossberg verhielt es sich so, dass er sich ein spezifisches Problem gestellt hatte: Wie hängt die Entwicklung von Rockmusik mit der Entwicklung einer neuen Version des Konservatismus in den USA zusammen? Nun handelte es sich um ein Buch, in dem letztlich mit Soziologismen und großen Begriffen nur so um sich geworfen wurde, aber dennoch waren Grossbergs historische Beispiele aus dem Bereich Rock treffend und seine in immer weiteren Kreisen sich vollziehende Analyse des Kontextes ziemlich beeindruckend.

In den Büchern des hiesigen Medienwissenschaftlers dagegen suchte man vergeblich nach einem konkreten Anliegen, nach einer detaillierten Fragestellung – es handelte sich einfach um einen historischen Abriss der Rockmusik. Dabei war vor allem beeindruckend, dass er tatsächlich die Chuzpe hatte, sein erstaunlich oberflächliches Wissen über das Thema vor den Lesern auszubreiten. Selbstverständlich war nicht alles falsch, und zweifellos steckte einige Arbeit dahinter, doch in dem hölzernen Tonfall des Ganzen verbarg sich auf der einen Seite eine latente Anbiederung an die jungen Leute, die so was hören und mit denen er sich offenbar solidarisch zeigen wollte, und auf der anderen Seite eine immense Distanz dem Thema gegenüber.

Die Lektüre fühlte sich an, als wolle sich da jemand, der mit Goethe und Schiller aufgewachsen ist und der beide Autoren in einer Gesamtausgabe zu Hause hinter Glas hortet, mit der Brechstange auf ein anderes Gebiet begeben. In jedem Satz kam die Perspektive eines Ethnologen im 19. Jahrhundert zum Tragen, der – quasi teilnehmend – einen fremden Volksstamm beobachtet. Nun muss das Interesse jenes Forschers an der Musik unbedingt als ernsthaft betrachtet werden – tatsächlich hatte er für sein Werk keinen Verlag gefunden und es im Selbstverlag herausgebracht. Akademische Lorbeeren konnte er sich also mit seiner Themenstellung nicht verdienen. War also unser Lachen berechtigt? Hätten wir nicht im Gegenteil seine Bemühungen unterstützen müssen, denn schließlich war er ja mit seinem Thema eine Randfigur des akademischen Diskurses? Oder ist es umgekehrt und man muss einem Diktum folgen, dass der Künstler Albert Oehlen auf einem seiner Bilder formuliert: „Die Feinde meiner Feinde sind auch meine Feinde“.

Sind diese Fragen überhaupt noch aktuell? Auf der einen Seite eher nicht. Der Underground, zu dem *Spex* gehörte, ist in seiner damals existierenden Form weitgehend verschwunden. Zudem hat sich die Musik längst aus dem Zentrum der Massenkultur verabschiedet – sie ist inzwischen bloß ein Element in einem auditiv-visuellen Verbund aus Mode, Werbung und digitaler Kultur. Möglicherweise wird das Zentrum mittlerweile von den technischen Geräten selbst besetzt, die derweil fast zum Hauptobjekt eines massenkulturellen Begehrens geworden sind. Dennoch haben sich die Zeitschriften, die sich mit Musik beschäftigen, vervielfältigt – sowohl, was die Blätter für Generalisten betrifft, als auch, was jene betrifft, sie sich mit speziellen Musiken oder Lifestyles befassen.

In vielen Magazinen finden sich immer noch ganz selbstverständlich Verweise auf „Theorie“. Vor allem Mode und Werbung werden in den Magazinen von *Style and the Family Tune* bis *Deutsch* – und mittlerweile auch in den Feuilletons der großen Zeitungen – einer gut geöhlten Interpretationsmaschinerie unterworfen, die am Ende aber den Präsentationscharakter der Artikel kaum einmal beeinträchtigt: Gewöhnlich hat man am Ende den Eindruck, dass einem eine bunte Palette aus Produkten und Events gezeigt wurde. Der strategische Konsum, der in den Cultural Studies einmal heraus gearbeitet wurde, und der sich einmal als „popular culture“ von marginalisierten Gruppen gegen den gesellschaftlichen Mainstream artikuliert, hat sich hier verallgemeinert. Man könnte also angesichts all dieser Magazine von einer seltsamen „Cultural Studisierung der Gegenwart“ sprechen – ich werde weiter unten auf diesen Punkt noch einmal zurückkommen.

Die Qualität der Berichterstattung – bleiben wir beim Beispiel Musik – ist gewöhnlich gut. Die Autoren und Autorinnen sind zumeist versiert und geschmackssicher. Das Problem freilich ist, dass die Kriterien für die Bewertung von Musik praktisch überhaupt nicht mehr diskutiert werden. Wenn überhaupt, dann werden solche Probleme noch in der Zeitschrift *Testcard* erörtert, die sich als unabhängiges Forum einer alternativ-akademischen Musikrezeption etabliert hat. Bei *Spex* spielten diese Kriterien, spielten die Methoden, damals eine Rolle – auch in den internen Diskussionen und Auseinandersetzungen innerhalb der Redaktion. Der *Spex*-Kritiker, der sich selbst in einer bestimmten alternativen „Underground“-Praxis befand, sensibilisierte (im Idealfall) ein Publikum für die beste Musik, indem er sich mit ihr identifizierte und gleichzeitig ihre ästhetische Subversionskraft oder Sperrigkeit aufzeigte. Damit war eine klare Verortung vorgenommen, welche allerdings nach 1992 in die Krise geriet, als das Heft sich gezwungen sah, die Identifizierung aufzugeben und die populäre Kultur selbst zu kritisieren – in ihrer neuen Funktion in einem veränderten gesellschaftlichen Ganzen.

Man könnte also mit Fug und Recht behaupten, dass bei *Spex* so etwas betrieben wurde wie Cultural Studies – in einem Land, in dem die Trennung zwischen Hoch- und Popkultur weiterhin messerscharf war

und angesichts einer Universität, an der die Hochkultur weiter unangefochten regierte. Das Identifikatorische im Verhältnis zur Musik, die eigene Anbindung an die Lebensformen im *Underground* sowie der sich daraus notwendig ergebende kritische Impetus – all das waren Elemente, die so etwas wie Cultural Studies ausmachten. Selbstverständlich waren zu Beginn des Projektes Cultural Studies die Rahmenbedingungen andere. Richard Hoggart, Raymond Williams oder Edward P. Thompson identifizierten sich mit der „popular culture“ der Arbeiterklasse (nicht mit der Massenkultur) und sie waren angebunden an deren politische Organisationsformen. Die Aufwertung von Kultur als Ansatzpunkt ergab sich damals aus der Kritik an der stalinistisch orientierten kommunistischen Partei in Großbritannien. *Spex* hatte einen ähnlichen Gegner: Die Betonköpfe waren für uns diejenigen, die eine Vulgärversion der Kulturindustrie-These vertraten und deshalb konsequent am dissidenten Potential der Popkultur – und im U-feindlichen Deutschland sogar: der Massenkultur – vorbeischaute.

Nun hinkt diese Parallele zweifellos und ich möchte *Spex* auch keineswegs durch einen Vergleich mit den frühen Cultural Studies adeln. Es geht mir lediglich darum, darauf hinzuweisen, dass sich Cultural Studies zunächst in einem außerakademischen und politisch aufgeladenen Bereich entwickelt haben – die frühen britischen Vertreter waren ja nicht etwa an der Universität, sondern in der Erwachsenenbildung tätig, und standen inmitten der Kämpfe der Linken in jenen Tagen. Die Rolle von *Spex* jedenfalls und im übrigen auch einer ganzen Reihe von Fanzines wird mittlerweile auch bei der akademischen Geschichtsschreibung über Cultural Studies in Deutschland anerkannt: Ralf Hinz, Roman Horak, Rainer Winter, Udo Göttlich oder Christoph Jacke haben darauf hingewiesen, dass dieses Umfeld eine Station in der Rezeption der Cultural-Studies-Ansätze in Deutschland darstellte.

Auch was den akademischen Bereich selbst betrifft, hat sich einiges verändert. Kürzlich berichtete mir ein befreundeter Kollege, dass er für einen Fernsehbeitrag den Medienwissenschaftler Jo Groebel begleitet habe. Unter anderem in einen Plattenladen, wo dieser sein Wissen über Indie-Musik bewies. Ganz unterschiedliche Personen befassen sich heute an den Universitäten mit Cultural Studies, „popular culture“, Massenkultur, Musik. Ich möchte die jüngsten Veröffentlichungen mal in vier Bereiche unterteilen: 1. Sammelbände mit Übersetzungen von Grundlagen-texten der Cultural Studies – jeweils mit historischen Einführungen versehen von ihren hiesigen Herausgebern; 2. Analysen zu Popmusik im weitesten Sinne – gewöhnlich geht es um Techno, Klubkultur, HipHop, Pop im engeren Sinn, Trash; 3. Analysen zur Medienrezeption – zu Horrorfilmen etwa oder zu Serien/Soaps oder zu Fernsehaneignung im allgemeinen; und schließlich 4. historische Arbeiten zur Geschichte der Massenkultur in Deutschland.

Wenn ich nun einen Blick auf diese Arbeiten werfe, dann werden die eingangs angesprochenen Fragen durchaus noch einmal aktuell. Zum Gelächter besteht überhaupt kein Grund mehr – auch hier gibt es zumindest zu einem bedeutenden Teil an der Qualität der Arbeiten keinen Zweifel. Dennoch gibt es eine ganze Reihe von Problemen rund um das, was in Deutschland Cultural Studies genannt wird, wobei sich die Frage stellt, ob es sich im Sinne des ursprünglichen methodischen Ansatzes überhaupt um Cultural Studies handelt. In Großbritannien und den USA haben sich die Cultural Studies verzweigt und verwinkelt, sowohl was ihre methodischen Ansätze betrifft als auch die Themenstellungen. Zudem sind Cultural Studies zu einer Art akademischen Industrie geworden, was auch bedeutet, dass der ehemals kritische Impetus ins Leere gelaufen ist. Wenn also hier ein Unbehagen artikuliert wird, dann könnte dieses auf das gesamte Feld der Cultural Studies bezogen werden. Ich denke aber dennoch, dass es mit der hiesigen Forschung einige spezielle Probleme gibt, die es sich zu erörtern lohnt – und in denen in abgemilderter Form durchaus einige Schwierigkeiten wiederkehren, die ich damals mit dem Werk des besagten Medienwissenschaftlers hatte.

Aber was ist heute eigentlich die Position, aus der ich selbst spreche und von der aus ich den akademischen Diskurs betrachte und kritisiere? Ich arbeite schon lange nicht mehr für *Spex*, und ich schreibe auch nur noch sporadisch zu Musik. Obwohl ich promoviert habe, bin ich nicht an der Universität. Ich arbeite als Moderator beim Radio, als Journalist bei verschiedenen Hörfunkwellen und Zeitungen. Gleichzeitig betreibe ich – zumal mit dem Kollegen Tom Holert zusammen – eine außerakademische Version von Cultural Studies, die sich auf unterschiedliche Weise mit dem Thema einer Kritik der Subjektivität im Neoliberalismus befasst sowie mit einer Kritik der Rolle, die Massenkultur bei deren Formierung spielt. Zudem bin ich Deutscher griechischer Herkunft, was in den letzten 12 Jahren zu einem verstärkten Fokus auf die Themen Migration und Rassismus geführt hat. Beide Arbeitsfelder sind eingebettet in politische Aktivitäten – zum einen haben wir in Köln in den letzten Jahren das politische Diskussionsforum *Verein mit Zukunft* organisiert, zum anderen war ich von Anfang an Mitglied des Netzwerkes *Kanak Attak*.

Meine/unsere Version von Cultural Studies unterscheidet sich in einer Reihe von Punkten von den akademischen Studien – und auf diese Punkte möchte ich jetzt zu sprechen kommen. Ich denke, dass diese Unterschiede durchaus etwas mit der Struktur der deutschen Universität selbst zu tun haben – Strukturen, die erstaunlich selten zum Thema der Diskussion werden. Es gehört zum Selbstverständnis der Cultural Studies, dass die Position des Sprechers expliziert und mitgedacht wird. Diese Thematisierung der Sprecherposition ist keineswegs nur ein unwichtiges Detail, sondern ein methodisches Postulat. Nur wenn die Position, von der aus die Forschung spricht, von vornherein erläutert wird, werden die verschwiegene(n) Voraussetzungen dieser Rede überprüfbar.

In den Cultural Studies gibt es keine „Objektivität“. Dieser Ansatz hat zumal in den Vereinigten Staaten dazu geführt, dass bei manchen Konferenzen die Redner schon routinisiert an ihr Pult treten und zunächst einmal bekennen, dass sie etwa weiß, männlich, „middle class“ und heterosexuell sind. Dieser Bekenntniszwang wirkt zugegebenermaßen etwas seltsam, aber in der Bundesrepublik könnte er durchaus produktiv sein. In dem Moment, wo alle Redner diese Voraussetzungen thematisieren müssten, würde vielleicht auffallen, dass die hiesige Akademia bezüglich der Zugehörigkeit, was Ethnizität, Geschlecht, Klasse und sexuelle Orientierung betrifft, von atemberaubender Homogenität ist. Und das ist das erste der speziellen deutschen Probleme, über die ich hier reden will – ich möchte es das Problem der Praxis nennen.

Praxis ist ein Begriff, der eine zentrale Rolle im marxistischen Ansatz spielt. Ich komme selbstverständlich nicht zufällig auf diesen Begriff, sondern der Praxisbegriff scheint mir deshalb so passend, weil er ja auch zu Beginn der britischen Cultural Studies gestanden hat – und zwar in einer erweiterten Form. Thompson wollte nicht bei der abstrakten Behauptung stehen bleiben, dass die Praxis des Kapitalismus die Arbeiterklasse erzeugt, sondern er wollte genau wissen, wie diese Klasse sich in ihrer eigenen Praxis erzeugt, reproduziert und gleichzeitig Widerstand artikuliert. Hoggart gab sich nicht mit der abstrakten Idee des „Überbaus“ zufrieden, sondern wollte wissen, wie die Arbeiter in ihrer täglichen Praxis die Produkte der aufkommenden Massenkultur verwendeten. Und Williams schließlich forschte darüber, wie ein bestimmtes Verständnis und bestimmte Gebrauchsweisen von Kultur historisch in der Praxis an Relevanz gewannen. Der Praxis-Begriff bei Marx war gegen den Positivismus gerichtet – in der ersten Feuerbachthese beklagt Marx, dass der bisherige Materialismus den Gegenstand, also die Wirklichkeit, nur unter dem Aspekt der „Anschauung“ oder unter jenem der „Form des Objektes“ gefasst habe. Er dagegen schlägt vor, dass der Ansatzpunkt die „Subjektivität“ sein müsse – uns zwar als „sinnliche menschliche Tätigkeit, Praxis“ (Marx 1983: 5). Marx will also die übliche Trennung aufheben zwischen dem Forscher, der schaut, und dem Objekt, das seine Form zu erkennen gibt, und dieses Wissenschaftsverständnis ersetzen durch die Frage: Welche Praxis, welche Tätigkeit hat dazu geführt, dass dieses Subjekt und dieses Objekt überhaupt entstanden sind?

So fragen Marx und Engels eben nach der „Produktion“ der Wirklichkeit – ein Begriff, der in seiner Anlage schon weit mehr als nur Wirtschaft impliziert. „Produktion“, schreiben die beiden in der „Deutschen Ideologie“, sei „schon eine bestimmte Art der Tätigkeit dieser Individuen, eine bestimmte Art, ihr Leben zu äußern, eine bestimmte Lebensweise derselben. Wie die Individuen ihr Leben äußern, so sind sie.“ (Marx/Engels 1983: 21) Diesen Gedanken hat Michel Foucault einiges zu verdanken, obwohl er sich freilich selten auf dieses offensichtliche Erbe bezogen hat. Als Foucault von der Archäologie zur Genealogie

übergang, da stellte er einige neue methodische Gedanken vor, die mir wichtig erscheinen. Für die Genealogie, einer Analyseweise von Macht/Wissen-Komplexen, wählte Foucault eine Perspektive, die man mit Hans-Herbert Kögler als „Standpunkt-Epistemologie der unterdrückten Wissensarten“ (Kögler 1994: 126) bezeichnen könnte. Die Genealogie verstand Foucault als eine Form der Kritik, in der eine historisch und exakt vorgehende Gelehrsamkeit eine Kombination eingeht mit dem lokalen „Wissen der Leute“. Mit Hilfe der Gelehrsamkeit wollte er untersuchen, wie durch bestimmte Machttechnologien bestimmte Positivitäten hervorgebracht werden, und nach welchen Regeln die Wissenschaft schließlich die Wahrheit über diese Objekte sprechen kann (vgl. Foucault 1978: 59).

Etwas anderes ist mit den „unterdrückten Wissensarten“ gemeint, die Foucault als das „Wissen der Leute“ charakterisiert. Es handelt sich dabei um „eine ganze Reihe von Wissensarten, die als nicht sachgerecht oder als unzureichend ausgearbeitet disqualifiziert wurden; naive, am unteren Ende der Hierarchie, unterhalb des erforderlichen Wissens- oder Wissenschaftlichkeitsniveaus rangierende Wissensarten“. Diese Wissensarten, die Foucault als „geradezu disqualifiziert“ bezeichnet, seien nicht zu verwechseln „mit Allgemeinwissen oder gesundem Menschenverstand“, sondern es handele sich um „ein besonderes, lokales, regionales Wissen [...], das seine Stärke aus der Härte bezieht, mit der es sich allem widersetzt, was es umgibt“ (ebd.: 60). Als Beispiel nennt Foucault etwa das Wissen der Psychiatrierten, der Kranken, der Delinquenten (manchmal auch jenes des Krankenwärters oder des Arztes, wenn es sich vom Wissen der Medizin unterscheidet). Es handelt sich um ein Wissen, in dem sich aufgrund der Perspektive Einsicht in die ganz konkrete Mechanik von Macht ausdrücken kann. Über das „Wiederauftauchen“ dieser Wissensarten kann, wie Foucault meint, die Kritik erfolgen (vgl. ebd.: 61).

Die Befragung von „Positivitäten“ auf ihre Produktionsbedingungen sowie die Einbeziehung der Perspektive der Marginalisierten stellt die „objektive“ Wissenschaft radikal in Frage. „Die Genealogien sind also nicht positivistische Rückgriffe auf eine gewissenhaftere und exaktere Form der Wissenschaft; die Genealogien sind gerade Anti-Wissenschaft.“ (Ebd.: 62) In dieser Feststellung verbirgt sich kein Plädoyer für „wildes Denken“ oder Ähnliches. Es geht nicht „gegen die Inhalte, Methoden oder Begriffe einer Wissenschaft als vielmehr gegen die zentralisierenden Machtwirkungen, die mit der Institution und dem Funktionieren eines wissenschaftlichen Diskurses verbunden sind, wie er in einer Gesellschaft wie der unsrigen organisiert ist“ (ebd.: 63). Das heißt, Foucault wendet sich frontal gegen eine Wissenschaft, welche die eigene Wissensproduktion monopolisieren will. Wer Wissenschaftlichkeit einfordert, der erhebt Anspruch auf eine ausgezeichnete Position: „Welche Wissensarten wollt ihr disqualifizieren, wenn ihr fragt: ist es eine Wis-

senschaft? Welche sprechenden, diskursführenden Subjekte, welche Erfahrens- und Wissensgegenstände wollt ihr also ‚minorisieren‘, wenn ihr sagt: ‚Ich, der diesen Diskurs halte, halte einen wissenschaftlichen Diskurs, ich bin ein Wissenschaftler?‘“ (Ebd.: 64)

Die Auffassung von Foucault ähnelt jener der frühen Cultural Studies und hat spätere Forschung selbst beeinflusst. Cultural Studies sind eben keine Soziologie im klassischen Sinne. Wenn ich nun das Problem der Praxis angesprochen habe, dann stellt sich eben die Frage an die deutsche Forschung im Bereich Cultural Studies: Wie verhalten sich die Forscher dazu, dass sie von den methodischen Voraussetzungen her sich eigentlich als „Anti-Wissenschaftler“ verstehen müssten?

Um die Frage etwas direkter anzugehen, könnte man zunächst nachschauen, wie die Forscher selbst eigentlich in der Forschung vorkommen und welches Verhältnis sie zu ihrem Gegenstand haben. Tatsächlich ist es so, dass die Rolle des Forschers in den deutschen Cultural Studies ganz selten explizit zur Sprache kommt. Nun habe ich oben darauf hingewiesen, dass es in der deutschen Akademie einen ganz deutlichen Bias zugunsten des einheimischen, männlichen, mittelständischen und heterosexuellen Forschers gibt. Trotz der langen Geschichte feministischer Interventionen ist der Anteil von Frauen in C4-Professuren immer noch verschwindend gering – von Personen mit Migrationshintergrund oder aus einer Arbeiterfamilie ganz zu schweigen. Dieser Bias hat selbstverständlich auch eine kulturelle Komponente – der überwiegende Teil der Forscher stammt vermutlich aus Familien, in denen die Hochkultur schon früh zum alltäglichen Leben gehörte. Wenn nun in den hiesigen Cultural Studies über Jugendkultur geforscht wird, wäre es dann nicht unbedingt notwendig, dass diese Voraussetzungen deutlich gemacht würden? In den siebziger Jahren ist in vielen Wissenschaften darüber diskutiert worden, inwiefern Klassenzugehörigkeit zu Verzerrungen des Blickes führen kann: warum sind diese Diskussionen so gründlich vergessen?

Interessanterweise ist die Themenwahl in den hiesigen Cultural Studies ziemlich begrenzt: Es geht gewöhnlich um Jugendkultur und Medienutzung. Wenn man noch einmal auf die Voraussetzungen in der Herkunft der Forscher schaut, dann scheint diese Themenwahl nicht unbedingt naheliegend: Man hat bei Tagungen nur höchst selten den Eindruck, dass man es bei den Forschern mit passionierten HipHop-Hörern, Besuchern von Techno-Parties oder Konsumenten von Serien zu tun hat. Die Bezugnahme hat recht oft etwas Hölzernes. Ich erinnere mich an eine Sektion zum Thema Cultural Studies beim Soziologentag in Freiburg, wo eine Referentin sich mit Fangemeinschaften im Internet befasste. Ihr Gewährsmann war dabei stets ein australischer Forscher, der Mitglied in einer Newsgroup der Serie *Magnum* war. Auf diesen Forscher nahm sie immer wieder Bezug – und zwar in der Weise: der macht das wirklich, der besorgt sich im Web fanatisch Informationen über *Magnum*. Offenbar war ihr das Thema vollkommen fremd: Weder schien sie die Faszina-

tion einer Serie zu begreifen noch den Wunsch nach Wissen über solche Serien. Vermutlich hatte sie selbst noch nie eine entsprechende Newsgroup aus eigenem Interesse aufgesucht. Insofern verhielt sie sich wie eine Ethnologin im 19. Jahrhundert.

Es ist verwunderlich, dass das weite Feld kultureller Praktiken ziemlich phantasielos verengt wird. Wäre es für die angesprochen Referentin nicht naheliegender gewesen, sich für die neuen Lesegewohnheiten von Frauen zu interessieren? Mittlerweile weiß jeder, der in eine Buchhandlung geht, dass große Teile des Angebotes – zumal im Bereich Belletristik – sich an ein weibliches Publikum richten. Diese gravierende Veränderung ist jedoch kein Thema in den Cultural Studies. Ebenso wenig Forschung gibt es über die Welt der Theaterbesucher in Deutschland – dabei ist bekannt, dass jedes Woche mehr Leute ins Theater gehen als zum Fußball. Sport wiederum ist auch nur begrenzt ein Thema – dabei sind große Fußballturniere und Olympische Spiele derweil von immenser Bedeutung für die Stadtentwicklung und die Konstruktion von so etwas wie Identität. Auch über Autos – über deren Verwendung, über deren Design, über deren Fans – wird praktisch nicht geforscht, obwohl der ADAC in Deutschland den größten Verein bildet. Und auch nicht über Pornographie, obwohl ein Blick in die Videothek beweisen dürfte, dass es sich dabei um ein ziemliches populäres Medienangebot handelt.

Nun will ich hier gar nicht sagen, dass man nicht über etwas forschen darf, das nicht mit der eigenen Praxis vermittelt ist. Doch gewöhnlich war es ein Arbeitsprinzip der Cultural Studies, die eigene Praxis zum Ausgangspunkt der Forschung zu machen. Etwa nach dem Motto: Ich kann keine Folge der Serie *Magnum* verpassen; warum eigentlich? Was hat das zu bedeuten? Wenn nun die hiesige Forschung sich hauptsächlich mit Jugend befasst oder mit den Rezipienten von Soap-Operas, dann könnte man letztlich mutmaßen, dass hier eine Art Fortsetzung dessen stattfindet, was einmal Soziologie der Devianz genannt wurde. Freilich glaube ich, dass viele dem Objekt ihres Forschungsinteresses gar nicht so viel Aufmerksamkeit widmen – wenn man hierzulande Cultural Studies betreibt, dann geben die Schriften aus Großbritannien, Australien oder den USA bestimmte Themenfelder wie Jugendkultur oder Medien einfach vor. Nun spielen diese beiden Bereiche im englischsprachigen Raum eine ganz andere Rolle im gesellschaftlichen Kontext. Insofern zeugt es nicht unbedingt von großer Phantasie, dass die Forschung bei diesen Themen verblieben ist.

Dass die Forscher eine Menge Distanz zu ihrem Forschungsbereich haben, zeigt sich auch daran, dass es relativ selten um Details geht. Wenn etwa eine bestimmte Musikrichtung untersucht wird, dann geht es fast nie um einzelne Künstler oder lokale Szenen oder Platten, sondern gewöhnlich um das große Ganze: Es geht um „die“ Clubkultur, „den“ HipHop oder „den“ Techno bzw. um „Aneignungsformen von HipHop“, um „die Performanz des Pop“ oder um „technoide Vergemeinschaftun-

gen“. Aneignung, Performanz, Gemeinschaft sind Begriffe, die oft auftauchen. Nun kennt man diese Begriffe aus der englischsprachigen Forschung zur Genüge und selbst in Anbetracht der Tatsache, dass die hiesigen Cultural Studies ein Randdasein führen, wäre es trotzdem an der Zeit, diese Konzepte empirisch weiterzuentwickeln – zumal sie in der englischsprachigen Literatur mittlerweile in der Kritik stehen. Allerdings hat man in Deutschland oft den Eindruck, dass die Theorie weit vor der Empirie rangiert. Bevor noch der Fernseher eingeschaltet wird, um eine Sendung zu gucken, muss zunächst das theoretische Instrumentarium für die Betrachtung etabliert werden; in einer umfangreichen Literaturarbeit. Diese Arbeitsweise sorgt aber dafür, dass in seltensten Fällen eine Verwirrung angesichts des konkreten Materials eintreten kann.

Mit einer gewissen Regelmäßigkeit taucht in der Literatur, die hierzulande im Umfeld von Cultural Studies genannt wird, der Habitus-Begriff von Pierre Bourdieu auf. Ich möchte zwei Beispiele nennen. In einem Beitrag über „Lesarten‘ des HipHop bei Jugendlichen“ von Wetzstein, Reis und Eckert wird am Ende der Habitus-Begriff herangezogen, um die gegenseitigen Abgrenzungen innerhalb der HipHop-Szene zu erklären: „In den Szenen herrscht eine soziale Praxis, das symbolische Kapital ihrer Akteure zu erhöhen und durch Distinktion gegenüber anderen zu sichern. Hier lassen sich die Kategorien des Kampfes um den legitimen Geschmack auf die jugendlichen Szenen anwenden“ (Wetzstein/Reis/Eckert 2000: 143). Dagegen sprechen Klein und Friedrich von einem „popkulturellen Habitus“: „Im Prozess der Habitualisierung [...] findet eine Umwandlung des globalisierten Normenkodex des Pop in ästhetische Vorlieben statt, die wiederum, als Geschmackskategorien abgerufen, identitätsstiftend sind und zugleich lokale Differenzen aktualisieren“ (Klein/Friedrich 2003: 92). Man könnte jetzt darüber diskutieren, ob denn die Übertragung des Habitus-Konzeptes auf Unterschiede innerhalb von jugendkulturellen Szenen oder auf Popkultur im Allgemeinen gerechtfertigt ist – die Autoren scheinen die gravierende Änderung des Kontextes seltsamerweise nicht weiter problematisch zu finden. Aber worauf ich an dieser Stelle hinaus möchte, ist, dass es offenbar stets die anderen sind, die einen Habitus haben. Was aber ist mit dem Habitus des Forschers? Wie wird der reflektiert? Es ist bekannt, dass Pierre Bourdieu sein Konzept sowohl auf die Universität angewandt hat, in „*Homo academicus*“ (1992), als auch auf sich selbst, in „*Ein soziologischer Selbstversuch*“ (2002).

Vielleicht wäre es interessant, einen Blick auf das deutsche akademische Leben zu werfen – exakt mit der Fragestellung, inwiefern der dort herrschende Habitus die Distanz zum Gegenstand, die hier immer wieder aufscheint, institutionalisiert hat. Und jeder, der einmal eine wissenschaftliche Konferenz besucht hat, der wird wissen, wie weit man hier entfernt ist von „populärer Kultur“ oder auch von „Massenkultur“. Die meisten Vorträge werden abgelesen, es herrscht eine erstaunliche Steif-

heit im Umgang und vor allem gelten ganz klare Hierarchien zwischen den Professoren und den Mitarbeitern im Unter- und Mittelbau. Rolf Lindner hat in „Die Stunde der Cultural Studies“ davon gesprochen, dass der „Akademisierung der Pop-Diskussion“ auch eine „Pop-Kulturalisierung des akademischen Diskurses“ (Lindner 2000: 109) gegenüberstehen würde. Wenn mit dieser „Pop-Kulturalisierung“ nach Lindner gemeint ist, dass der Forscher sich der „In- und Out-Logik der Kulturindustrie“ (ebd.: 110) unterwirft, was auch bedeutet, dass er nach Erfolg sucht, dann kann ich diese Tendenz zumindest bei dem, was in Deutschland unter Cultural Studies rangiert, nicht feststellen. Diejenigen, die sich bei allen Unterschieden mit so etwas wie Cultural Studies einen Namen gemacht haben – etwa Diedrich Diederichsen oder Ulf Poschardt – sind nicht an der Universität. Und die Aufmerksamkeit der Medien erhalten Forscher wie Ulrich Beck oder Wilhelm Heitmeyer. Da könnte man möglicherweise von „Pop-Kulturalisierung“ sprechen, aber die Themen und die Schreibweisen der Genannten haben ganz sicher nichts mit den Ansprüchen an eine „sexy Wissenschaft“ zu tun, die man von der Kulturindustrie erwarten würde. Hier wird, denke ich, zu schnell von der Situation in den USA, wo es so etwas wie eine Cultural-Studies-Industrie gibt, auf die Lage hier geschlossen.

Wie taucht der Forscher – oder der Habitus des Forschers – nun in der Forschung auf bzw. in dem, was hierzulande Cultural Studies heißt? Eine methodische Reflexion findet sich etwa bei Eckert, Reis und Wetzstein, deren oben zitierter Aufsatz sich ja in dem Sammelband „Politik des Vernügens. Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies“ fand. In dem zugehörigen Buch „Ich will halt anders sein als die anderen. Abgrenzung, Gewalt und Kreativität bei Gruppen Jugendlicher“ (2000) beschreiben sie den Forscher als „Fremden“, als „distanzierten Beobachter“ (Eckert/Reis/Wetzstein 2000: 26). In den Interviews, die dem Buch zugrunde lagen, hätten sie zwar ein Vertrauensverhältnis zu den befragten Jugendlichen aufbauen müssen, doch allein schon biographisch sei es keineswegs möglich gewesen, als einer von ihnen akzeptiert zu werden. Ein „naiver Distanzverlust“ wäre also niemals das Ziel gewesen: „Die Forscher begegnen den Beforschten als Fremde über einen begrenzten Zeitraum“ (ebd.: 27). Offenbar gibt es nur zwei Alternativen: Der Forscher verschmilzt mit seinem Gegenstand oder er bleibt seinem Gegenstand „fremd“. Dass der Forscher selbst eine Perspektive besitzt; dass er gerade dann, wenn er als Erwachsener einen Blick auf Jugendliche wirft, das „Objekt“ seiner Forschung permanent mitkonstruiert; dass die Jugendlichen gegenüber dem Blick des Erwachsenen ein bestimmtes Verhalten an den Tag legen könnten, um diesen Blick zu bedienen oder diesem Blick vielmehr zu entgehen, all diese Probleme kommen den erwähnten Forschern nicht einmal in den Sinn. Die Position des Forschers und die Position des Beforschten werden nicht einmal an-

satzweise in Frage gestellt. Diese „naive Distanz“ hat aber mit dem Ansatz der Cultural Studies nicht das Geringste zu tun.

In einem Aufsatz hat Lawrence Grossberg einmal versucht, die Cultural Studies zu charakterisieren. Einer der wichtigsten Punkte ist das Merkmal der „Selbstreflexivität“. Dabei handelt es sich um „die Erkenntnis, dass der/die Analytiker/in auch gleichzeitig Teilnehmer/in an den Praktiken, Allianzen und Kontexten ist, die er/sie analysiert.“ (Grossberg 1999: 77) Oftmals haben diejenigen, die mit Cultural Studies gearbeitet haben, parteilich die Perspektive der Marginalisierten eingenommen – zumeist, weil sie selbst Arbeiterkind, Mod, Frau, schwarz oder lesbisch waren. Das hält Grossberg selbstverständlich nicht für eine zwingende Voraussetzung: „Ich glaube, dass dies nicht so sehr eine Frage der Identität oder der Politik des Standortes ist, sondern eine der Reflexion der eigenen Beziehung zu den verschiedenen Linien und Dimensionen, Orten und Räumen, zum Kontext, den man erforscht und darlegt, und zwar theoretisch, politisch, kulturell und institutionell.“ (Ebd.) Es ist diese Selbstreflexivität, die dem Buch eines älteren Professors über Rockmusik eine angenehme Ernsthaftigkeit verlieh – und den jungen Redakteuren von *Spex* Respekt einflößte. Wenn die Position des Forschers und des Erwachsenen aber nicht reflexiv behandelt wird, dann kann von einer Analyse von kulturellen Praktiken im Kontext von Machtbeziehungen keine Rede sein – und also auch nicht von Cultural Studies.

Manchmal, wenn auch selten, findet man freilich solche Selbstreflexivität. Zum Beispiel in „Feldnotizen“ – aber da wären wir eigentlich wieder bei der klassischen Ethnologie, wo der Forscher sich ebenfalls in den Notizen zu erkennen gab. Dennoch bin ich Rainer Winter dankbar, dass er in seinem Buch über die Aneignung von Horrorfilmen solche Aufzeichnungen abgedruckt hat, weil sie eben die Distanz des Forscher zu seinen „Beforschten“ noch einmal verdeutlichen, die sich gerade dann erweist, wenn der Forscher sich seinen „Objekten“ nähert. Winter beschreibt einen Abend beim Festival des phantastischen Films in Paris 1989, bei dem er sich gleich nach dem Betreten des Veranstaltungsortes in Tohuwabohu aus Verkleidungen, Gebrüll und Rempelen verwickelt. Aber Winter kann sich befreien: „Ich bin froh, dass ich mich durch den Presseausweis meiner Begleiterin diesem karnevalesken Treiben nicht unfreiwillig anschließen musste. Auf der Pressebühne verhalten sich die Zuschauer nämlich so, wie man sich normalerweise in diesem altehrwürdigen Pariser Theater verhält“ (Winter 1995: 148). Wie gesagt, ich bin Rainer Winter sehr dankbar für den Abdruck dieser Empfindungen. Allerdings werden sie in der Folge keineswegs weiterverarbeitet: Der Forscher fragt sich nicht, warum er froh ist, dem Gewühl zu entkommen oder warum er eigentlich das Verhalten auf der Tribüne „normal“ findet. Analysiert wird lediglich das in den Notizen beschriebene „karnevaleske“ Verhalten der Fans.

Diese fehlende Selbstreflexivität lähmt meiner Meinung nach die Entwicklung der Cultural Studies, weil sie dafür sorgt, dass die Forschung abstrakt bleibt – in ihrer Themenwahl und ihrer Herangehensweise. Deshalb muss man auch feststellen, dass in den hiesigen Gender Studies die Fortschritte weit größer sind – hier funktioniert die Mischung aus Parteilichkeit, Selbstreflexion, Kontextualisierung und Kritik zumeist weitaus besser. Was die Cultural Studies betrifft, so ist das Fehlen der Selbstreflexivität deshalb umso bedauerlicher, weil derweil ein Zustand eingetreten ist, in dem die „Objekte“ der Forschung gewissermaßen selbstreflexiv geworden sind. Ich habe oben bereits auf die „Cultural Studisierung der Gegenwart“ hingewiesen. Wir haben Anfang der neunziger Jahre den seltsamen Moment erlebt, in dem rassistische Gewalttäter nach Anschlägen auf Asylbewerberheime ihr Verhalten mittels eines sozialarbeiterischen Vokabulars erläuterten: Ich habe alle meine Werte verloren, es ist so kalt in der Gesellschaft, ich habe keinen Job, hier fehlt es an Freizeitangeboten – und als der Druck zu groß wurde, da musste ich Flüchtlinge anzünden. Hier hatten also die Täter Versatzstücke aus dem sozialwissenschaftlichen Diskurs aufgenommen und dem Interviewer zurück gespiegelt. Dieses Problem ist durchaus nicht neu. Mittlerweile freilich haben sich auch die Waren, die ja zunehmend in der Form von „Events“ daherkommen oder mit der Hilfe von „Events“ präsentiert werden, einen selbstreflexiven Charakter angenommen. Das bedeutet, sie sind im höchsten Maße über sich selbst aufgeklärt bzw. über die Möglichkeiten, wie sie interpretiert werden – also über ihre Position in einem Kontext. Die Macher der Sendung *Big Brother* etwa haben mit dem Verweis auf das Buch von George Orwell geradezu einen Ansatzpunkt für eine kulturkritische Interpretation geboten – und die wurde in der Öffentlichkeit auch prompt geleistet. Und die nicht enden wollenden Diskussionen über die Serie haben nicht zuletzt zu ihrem Erfolg beigetragen. Nicht nur Fernsehformate, sondern auch Mode und Werbekampagnen werden derweil mit dieser Patina des Reflexiven überzogen, weil die Symbolanalytiker wissen, dass die Interpretation der Ware auf gesättigten Märkten zum unerlässlichen Bestandteil einer Kaufentscheidung wird.

Um auf den Anfang zurückzukommen: Zwar gibt es keinen Grund zum Lachen mehr über die Begegnung der Akademie mit populärer Kultur und Massenkultur wie ehemals, aber die Distanz der betreffenden Forscher zu ihren „Objekten“, das hat dieser Text hoffentlich zeigen können, ist nicht wesentlich geringer geworden. Insofern gibt es zweifellos weiter Grund für die eingangs beschriebene Kontroverse. Mir ist klar, dass der Ansatz der Cultural Studies sich in Deutschland bislang nicht wirklich durchsetzen können, was unter vielen von denjenigen, die an hiesigen Universitäten Cultural Studies betreiben, weiterhin zu Recht ein Gefühl der Marginalität erzeugt. Auch das ist also eine Parallele zu früher. Doch mittlerweile gibt es genug Forscher, die an diesem Thema arbeiten, um

eine echte Kontroverse nicht mehr aus dem Ausland importieren zu müssen. Noch 2003 haben Andreas Hepp und Carsten Winter einen Sammelband herausgegeben, der den Titel „Die Cultural Studies Kontroverse“ trug und in dem zum Teil zehn Jahre alte Texte aus dem englischsprachigen Bereich abgedruckt wurden (vgl. Hepp/Winter 2003). Wenn es einmal so etwas geben soll wie „Kraut Cultural Studies“, dann braucht es eine Auseinandersetzung über die Position der Forscher und über die Gegenstände, die wir vor unseren Augen finden – in der Alltagsrealität der Bundesrepublik Deutschland.

Also unsere eigene Kontroverse.

LITERATUR

- Bourdieu, Pierre (1992): *Homo academicus*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (2002): *Ein soziologischer Selbstversuch*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Carduccis, Joe (1990): *Rock and the Pop Narcotic. Testament for the Electric Church*. Chicago: Redoubt Press.
- Eckert, Roland; Reis, Christa; Wetzstein, Thomas A. (2000): „Ich will halt anders sein wie die anderen“. *Abgrenzung, Gewalt und Kreativität bei Gruppen Jugendlicher*. Opladen: Leske + Budrich.
- Foucault, Michel (1978): *Historisches Wissen der Kämpfe und Macht*. In: Foucault, Michel (1978): *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin: Merve, 55-74.
- Grossberg, Lawrence (1992): *We gotta get out of this place. Popular conservatism and postmodern culture*. Routledge: New York und London.
- Grossberg, Lawrence (1999): *Was sind Cultural Studies?* In: Hörning, Karl H.; Winter, Rainer (Hg.) (1999): *Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 43-83.
- Hepp, Andreas; Winter, Carsten (Hg.) (2003): *Die Cultural Studies Kontroverse*. Lüneburg: zu Klampen.
- Klein, Gabriele; Friedrich, Malte (2003): *Globalisierung und die Performanz des Pop*. In: Neumann-Braun, Klaus; Schmidt, Axel; Mai, Manfred (Hg.): *Popvisionen. Links in die Zukunft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 77-102.
- Kögler, Hans Herbert (1994): *Michel Foucault*. Stuttgart und Weimar: Metzler.
- Lindner, Rolf (2000): *Die Stunde der Cultural Studies*. Wien: WUV.
- Marx, Karl (1983): *Thesen über Feuerbach*. In: Marx, Karl; Engels, Friedrich: *Werke Band 3*. Berlin: Dietz, 5-8.

- Marx, Karl; Engels, Friedrich (1983): Die deutsche Ideologie. Kritik der neuesten deutschen Philosophie in ihren Repräsentanten B. Bauer und Stirner und des deutschen Sozialismus in seinen verschiedenen Propheten. In: Marx, Karl; Engels, Friedrich: Werke Band 3. Berlin: Dietz, 9-532.
- Wetzstein, Thomas A., Reis, Christa; Eckert, Roland (2000): Fame & Style, Poser & Reals. „Lesarten“ des HipHop bei Jugendlichen. Drei Fallbeispiele In: Göttlich, Udo; Winter, Rainer (Hg.): politik des vergnügens. zur diskussion der populärkultur in den cultural studies. Köln: Von Halem, 146-165.
- Winter, Rainer (1995): Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess. München: Quintessenz.

TEIL 2: CASE STUDIES

Globale Medienereignisse in der Wahrnehmung jugendlicher heute

THEO HUG

Der Beitrag hebt ab auf einen Beitrag zur Jugendforschung im Kontext der Mediensozialisationsforschung. Zentraler Anknüpfungspunkt ist das Projekt „Globale Mediengenerationen“, das die Wissensarchitektur verschiedener globaler Generationen im familialen und interkulturellen Kontext untersucht. Im Kern geht es dabei um die Analyse von Medienereignissen des 20. Jahrhunderts als Bausteine kollektiver Erinnerungen von Generationen im Kontext verschiedener Weltregionen und Kulturen. Entsprechend werden in einem ersten Schritt die Zielsetzung und die Methodologie des Projekts erläutert.

In einem zweiten Schritt werden die Medienausstattung der untersuchten Jugendlichen und deren spontane Erinnerungen an globale Medienereignisse sowie entsprechende Verarbeitungsmodalitäten skizziert. Dabei finden einige vorläufige Ergebnisse einer Auswahl von Gruppendiskussionen Berücksichtigung, die in verschiedenen Ländern durchgeführt worden sind. Die Gemeinsamkeiten und Unterschiede bieten Anhaltspunkte für theoretisch motivierte Überlegungen zur Wissensentwicklung und zum Generationenlernen.

1. JUGEND – MEDIEN – GLOBALISIERUNG

Die Begriffe „Jugend“, „Medien“ und „Globalisierung“ sind allesamt „Drehtürbegriffe“, die in verschiedensten alltagsweltlichen und wissenschaftlichen Diskurskontexten figurieren. So kann sich etwa der Ausdruck Jugend auf mehr oder weniger klar abgegrenzte Alterskohorten, soziale Gruppen, Verhaltensmodi zwischen „Nicht-mehr-Kind“ und „Noch-Nicht-Erwachsene(r)“, mitunter turbulente Entwicklungsphasen im menschlichen Lebenslauf, ein Bündel altersunabhängiger Eigenschaften der körperlichen Schönheit, Dynamik und Agilität sowie auf gesell-

schaftliche Sehnsüchte nach Liebes- und Genussfähigkeit beziehen. Seit der „Erfindung des Jugendlichen“ (Roth 1983: 68) Ende des 19. Jahrhunderts hält die Ausdifferenzierung von Lebensphasen und theoretischen Konzepten ihrer Analyse an (vgl. Hurrelmann 1999: 22ff und 53f). Dabei scheint sich die Pädagogik angesichts der Jugend im Wandel mit den Veränderungsprozessen oftmals schwerer zu tun als die Jugendlichen selbst.

Auch mit Blick auf die Stichworte „Medien“ und „Globalisierung“ haben wir es mit unterschiedlichsten Ausgangspunkten, Themen, Gegenständen, Motiven und Forschungsfragen zu tun. In den einschlägigen Ordnungsmodellen werden Medien u.a. als Kommunikationsmittel, Symbolträger, Systeme, Geräte, Apparate, Instrumente, Technologien, Programmangebote, Organisationen konzeptualisiert. Eine allgemein akzeptierte Begriffsverwendung ist nicht in Sicht. Bemühungen des Zusammendenkens und der Integration der vielgestaltigen Bestrebungen stellen die Ausnahme von der Regel dar (vgl. Schmidt 2000, Leschke 2003).

Ähnlich, wenn auch nicht ganz so vielgestaltig, stellt sich die Globalisierungsdebatte mit den diversen transnationalen, weltgesellschaftlichen und interkulturellen Akzentuierungen dar, deren Grundannahmen, Gemeinsamkeiten und Differenzen häufiger zelebriert als abwägend analysiert werden (vgl. Drechsel/Schmidt/Gölz 2003).

Die Komplexität der Ausgangslage dürfte bereits mit diesen sehr knappen Hinweisen deutlich werden. Nimmt man die Kombinationsmöglichkeiten der jeweils implizierten Referenzbereiche dazu, scheint die Mannigfaltigkeit möglicher Beiträge zur Jugendforschung im Kontext der Mediensozialisationsforschung kaum zu bewältigen zu sein. Ohne hier die Koordinaten der ins Auge gefassten Phänomenbereiche im Detail abstecken zu können, lassen sich doch ein paar Anhaltspunkte benennen, die zumindest eine vorläufige und grobe Verortung des vorliegenden Untersuchungszusammenhangs verdeutlichen:

- In Abgrenzung von „Globalisierungs-Mythologien“ (Ferguson 1992), die sich durch vereinfachende Auffassungen kultureller Homogenisierung und globaler Vereinheitlichung auszeichnen, gehen neuere Ansätze von einem komplexen Zusammenwirken globaler und lokaler Dimensionen aus. Dem trägt bis dato immer noch das Stichwort „Glokalisierung“ am ehesten Rechnung (vgl. Robertson 1992: 173f und 1998). Es bietet vielfältige Ausgangspunkte für die Untersuchung des gesamten Spektrums gesellschaftlicher, ökonomischer, kultureller, ästhetischer, sozialer, politischer, militärischer, technologischer und ökologischer Phänomenbereiche im Spannungsfeld von Homogenität und Heterogenität, Identität und Differenz sowie von Vergemeinschaftung und Vergesellschaftung. Zudem hat sich das Stichwort als fruchtbar für die Integration makro- und mik-

rosoziologischer Forschungsperspektiven erwiesen. Der Ansatz hat sich auch im Projekt „Globale Mediengenerationen“ als fruchtbringend bewährt.

- Was die verschiedenen Medienbegriffe und medientheoretischen Zugänge betrifft, so finden im gegenständlichen Projekt technische, inhaltliche und soziale Dimensionen Beachtung. Erstere kommen zum Tragen, wenn es um die Einführung von neuen Technologien geht, deren Verbreitung im Laufe der vergangenen Jahrzehnte zunehmend weltumspannend geworden ist. Mit diesen Medienmaterialitäten sind Möglichkeitsräume der Produktion, Distribution und Rezeption von symbolischen Formen, Medienwelten und insbesondere von medialen Ereignissen verknüpft. Gerade letztere können gesellschaftliche, kulturelle und biografische Zäsuren bedeuten, wobei dem soziale Rezeptions- und Verarbeitungszusammenhang besondere Bedeutung zukommt.
- Medienentwicklungen werden zunehmend zum Anlass für Generationen typisierende Beschreibungen „der Jugend“ oder von Jugendszenen genommen. War in der Nachkriegszeit von der „skeptischen Generation“ und später dann von der „Protestgeneration“, der „Null-Bock-Generation“ oder der „no future generation“ die Rede, so sind die medienbezogenen Bezeichnungen – angefangen von der „Fernseh-Generation“ bis zur „Netz-Generation“ bzw. „Generation@“ (vgl. Opaschowski 1999) – nicht mehr zu übersehen. Allen diesen Kennungen ist gemeinsam, dass sie spezifische Tendenzen, manchmal auch für den Mainstream relevante Orientierungen von Minderheiten zum generationellen Charakteristikum stilisieren. Derartige Beschreibungstypen haben durchaus heuristischen Wert, solange klar bleibt, dass es „die“ Jugend nicht gibt und wir es mit komplexen Konstruktionen in unterschiedlichen Konstellationen und Kontexten zu tun haben.
- Trotzdem kann festgehalten werden, dass den Medienangeboten, Medientechnologien und Medieninstitutionen in Relation zu Sozialisationsinstanzen wie Schule, Familie oder Peergroup zunehmend mehr Bedeutung zukommt. „Lebenswelten sind Medienwelten“ hat Dieter Baacke vor etlichen Jahren schon bemerkt und damit eine Formel angeboten, die heute noch mehr zutrifft als vor 15 oder 20 Jahren (vgl. Baacke/Sander/Vollbrecht 1990). Am Beispiel der Musik ließe sich gut zeigen, wie Medialisierung und Globalisierung – angefangen von der Jazz- und Swingbewegung der 1920er über Rock’n’Roll zu Grunge bis zu HipHop, Techno und „Weltmusik“ – zusammenspielen und Selbstverständnisse und Orientierungen ausmachen, die die Reichweite schulischer und familialer Orientierungsleistungen sehr relativieren.

„Wer sich in einer Jugendkultur organisiert, orientiert sich gerade nicht an den durch die Schule vermittelten Bildungsgütern, sondern an Maßstäben und Materialien, die außerhalb der Schule produziert werden: Rock und Pop, Mode, Konsum, alternative Lebensformen, alles getragen und bearbeitet in erster Linie durch Medien als vermittelnder Instanz, gerade nicht durch Familie und/oder Schule.“ (Baacke 1999a: 143)

Auch mit Blick auf das Lernen mit Medien wird gemeinhin die Bedeutung des informellen Lernens in Relation zu den institutionalisierten Prozessen verkannt. Das informelle Lernen ist nicht nur zeitlich umfänglicher, sondern auch im Hinblick auf subjektive Relevanzen beim lebenslangen Lernen für das Leben auch bedeutsamer als das formelle Lernen in den Bildungseinrichtungen (vgl. Lipski 2000).

Mit diesen Anhaltspunkten dürfte deutlich werden, dass im Zusammenspiel von Prozessen der Medialisierung und Globalisierung neue soziale Räume entstehen. Gerade für Jugendliche zeichnen sich spezifische Sozialisationsmodalitäten ab, die erst ansatzweise untersucht worden sind. Hugger (2004) verweist in diesem Zusammenhang exemplarisch auf die wachsende Bedeutung transnationaler Medienszenen vor allem für Migrantenjugendliche (Bsp. HipHop-Szenen und „Ethnoportale“ im Internet).

2. GLOBALE MEDIENGENERATIONEN – EINE PROJEKTSKIZZE

Die aktuellen Medienentwicklungen und mehr noch der intensivierte Wettbewerb um Aufmerksamkeit und Anerkennung bringen Veränderungen in der individuellen und gesellschaftlichen Wissensorganisation mit sich. Mit den neuen Formen des „In-der-Welt-Seins“ korrespondieren neue Formen des Weltwissens. So wird an der Schwelle zum 21. Jahrhundert deutlich, dass Faktoren wie das Zusammenwachsen der Märkte, die Satellitenkommunikation, die zunehmende Mobilität und die überregionalen Dimensionen verschiedener Risiken und Krisen nach und nach ein neues Bewusstsein globaler Vernetzung und „virtueller Gemeinschaft“ ermöglicht haben. Dieser Zusammenhang wird im Forschungsprojekt „Globale Mediengenerationen“ im Zuge einer Analyse von Medienereignissen des 20. Jahrhunderts als Bausteine kollektiver Erinnerungen untersucht (vgl. Volkmer 2005). Ziel ist u.a. die Beschreibung der Wissensarchitektur verschiedener globaler Generationen im familialen und interkulturellen Kontext. In Abgrenzung von älteren Deutungen einer globalen Vereinheitlichung, die von der „Welt“ im Sinne eines homogenen Ganzen ausgingen, werden dabei jene Dimensionen herausgearbeitet, die der Gleichzeitigkeit und Verhältnismäßigkeit parallel

verlaufender Globalisierungsprozesse Rechnung tragen (vgl. Robertson 1992). Entsprechend geht es bei der Analyse der Rezeption und Verarbeitung globaler Medienereignisse darum, die „Gleichzeitigkeit der Ungleichzeitigkeit“ im Zusammenspiel lokaler, kulturspezifischer und globaler Dimensionen zu reflektieren.

Diese Ausgangslage wurde bereits exemplarisch im Zusammenhang einer qualitativen Pilotstudie illustriert und weiter konkretisiert (vgl. Volkmer 1998). Diese Studie hatte zum Ziel, explorativ einen Ansatz zu finden, um Generationen in Bezug auf Dimensionen der Kollektivität innerhalb spezifischer biographischer Stadien zu beschreiben, in denen Weltwissen als wichtiges Element von Generationenidentität aufgebaut wird. In dieser Pilotstudie, die 1993 an der Universität Bielefeld durchgeführt wurde, wurden drei Studenten und vier Studentinnen aus Marokko, Japan, Türkei, China, Korea und Taiwan befragt. Die Fragestellungen richteten sich darauf, inwiefern – trotz erheblicher räumlicher und kultureller Distanz – dieselben medial vermittelten Ereignisse in einem gemeinsamen „Lebenszeitraum“ Kindheit erinnert werden. Neben dieser zentralen Frage sollten auch die Unterschiede, die speziellen Wissensprofile, innerhalb der unterschiedlichen, durch die Interviewten repräsentierten Weltregionen deutlich werden. Im Zuge dieser Befragung stellte sich u.a. heraus, dass ein kollektives Weltwissen durch zwei Nachrichtereignisse getragen wird: Kennedy's Ermordung und die erste Mondlandung.

„Neben diesen ‚globalen‘ Medienereignissen, die von fast allen Befragten erinnert werden, sind die nachgefragten Welt-Ereignisse des Internationalen Almanach nur an der Peripherie dieser ‚Nachrichtengeneration‘ angesiedelt. Den Befragten sind zwar häufig die Namen der an den nachgefragten Nachrichtereignissen Beteiligten bekannt, sie haben dieses Wissen jedoch zeitversetzt, in einer biographisch späteren Lebensphase (z.B. während des Studiums) erworben. Genauer Nachfragen nach dem Kontext Wissen zeigte, daß selbst Fragmente des Ereignisses nur vage bekannt sind und der weitere Ereignisverlauf zum Teil nur grob referiert werden kann.“ (Volkmer 1998: 176)

Für das internationale Kooperationsprojekt „Globale Mediengenerationen“ (vgl. Volkmer 2005) wurde im Zuge der Vorarbeiten folgende Ereignistafel zusammengestellt, die jeweils noch regionenspezifische Ergänzungen erfahren hat:

Events during 1935-1945	Events during 1965-1975	Events during 1989-1999
1. War in Spain	1. Photos of Mars	1. Gulf War
2. Abdication of Edward VIII	2. Cultural Recognition in China	2. Fall of Eastern Block
3. Berlin Olympics	3. 1968 Student Revolutions	3. Beijing Massacre
4. Kristallnacht	4. Prague Spring	4. Reunification of Germany
5. Beginning of World War II	5. Independence movements in Africa	5. Economic Crisis in Asia
6. Salt March in India	6. OPEC Crisis	6. Princess Diana's death
7. Fall of Singapore	7. Vietnam	7. Liberation of Nelson Mandela / South Africa's return to international fold
8. Pearl Harbour	8. Rise of PLO	8. O J's trial / Rodney King
9. Atom Bombs	9. Watergate	9. Closer-European Monetary-Union
10. Auschwitz	10. Woodstock	10. Clinton's personal life

Tabelle 1: Ereignistafel im Projekt Globale Mediengenerationen

Hinsichtlich der Altersstruktur wurden auf dem Hintergrund medientechnischer Entwicklungen sowie auf der Basis von Vorvermutungen über die Relevanz der aufgelisteten Ereignisse drei Gruppen ausgewählt:

Gruppe	Alter (im Jahr 1999)	mit Bezug auf die Jahre
1	70-35	1935-1945
2	40-45	1965-1975
3	15-20	1989-1999

Tabelle 2: Altersstruktur der untersuchten Gruppen im Projekt Globale Mediengenerationen

In der Untersuchung, die parallel in elf Ländern auf allen Kontinenten durchgeführt wird, geht es nun darum, herauszufinden, inwieweit die Medienereignisse als Bestandteil biographischer Erinnerungen der Befragten beschrieben werden können. Dabei gehen wir davon aus, dass sich Generationen nicht nur formal als bevölkerungstatistischer Durchschnittsabstand zwischen den Geburtsjahren der Eltern und ihrer Kinder (25 bis 30 Jahre) oder inhaltlich als Aggregat benachbarter Altersgruppen mit charakteristischen Verhaltensmerkmalen beschreiben lassen, die sich jeweils von anderen Altersgruppen unterscheiden. Als Anknüpfungs-

punkt dient entsprechend der Generationenbegriff von Karl Mannheim (1964: 509-565), über den er bereits 1928 publiziert hat. Er kritisiert die einseitigen romantisch-historischen und mehr noch die positivistischen Zugänge einer vereinfachend schematisierenden Psychologie und die Suche nach verteilungsstatistischen Gesetzmäßigkeiten. Seine im weitesten Sinne qualitativ ausgerichteten Bemühungen zielen auf die Beschreibung von Erlebnis- oder Erfahrungsgemeinschaften sowie „Zeitgenossenschaften“.

„Dieselbe Jugend, die an derselben historisch-aktuellen Problematik orientiert ist, lebt in einem ‚Generationszusammenhang‘, diejenigen Gruppen, die innerhalb desselben Generationszusammenhangs in jeweils verschiedener Weise diese Erlebnisse verarbeiten, bilden jeweils verschiedene ‚Generationseinheiten‘ im Rahmen desselben Generationszusammenhangs.“ (Mannheim 1964: 544)

Er versteht den Generationszusammenhang als besonderen Typus sozialer Lagerung, die die Spielräume des Erlebens, Denkens, Fühlens und Handelns einerseits beschränkt und der andererseits jeweils eine bestimmte, konkret beschreibbare „Tendenz auf bestimmte Verhaltens-, Gefühls- und Denkweisen“ (Mannheim 1964: 528) inhäriert.

Mannheims Konzept der „Alterslagerung“ von Generationen innerhalb sozio-kultureller Zusammenhänge wurde u.a. von Strauss und Howe (1991) weiter ausdifferenziert. Sie charakterisieren den Generationenbegriff im Zusammenhang mit kulturellen Typisierungen, sozialen und kollektiven psychologischen Parametern und führen die Kategorien der „generational biographies“ und der „generational life cycles“ ein, um das „Weltwissen“ innerhalb einer kulturspezifischen Alterskohorte zu beschreiben. Der Ansatz des Forschungsprojekts „Globale Mediengenerationen“ ist im Spannungsfeld dieser und anderer Weiterentwicklungen des Mannheim’schen Generationenkonzepts (vgl. Schuman/Scott 1989, Strauss/Howe 1991, Volkmer 1998) und globalisierungstheoretischen Überlegungen (vgl. Robertson 1992) angesiedelt.

Im Gegensatz zur „Seinsgebundenheit“ (Mannheim) und der Tendenz zu ontologisierenden Redeweisen in der Soziologie werden allerdings im Projekt „Globale Mediengenerationen“ die Phänomenbereiche Gedächtnis (*memory*) und Erinnerung (*remembrance*) konsequent dynamisch aufgefasst (*process of remembering*). Dabei zeigt sich einmal die Unangemessenheit von Konzeptionen, die von der Möglichkeit des mehr oder weniger vollständigen Abrufens einer mehr oder weniger authentischen Version eines einmal gespeicherten Originals ausgehen: „Memory Ain’t No Fridge“ (vgl. Riegler 2003). So finden bei der Entwicklung von Bausteinen für eine integrative Theorie der Konstruktion von Erinnerung und Gedächtnis (vgl. Kumar/Hug/Rusch 2006) einerseits konstruktivistische Orientierungen (vgl. Rusch 1996, 1991) und andererseits soziale, zeitliche und politische Dimensionen eine Rolle. Entscheidend ist das

dynamische Zusammenspiel von Kognition, den sozialen Aspekten (sozio-ökonomischer Status, soziale Situationen der Ausgangserfahrung und der Gruppendiskussionen sowie den sozialen Auswertungskontexten), raum-zeitlichen Abständen und (Über-)Lagerungen – der „chronology and geography of memory“ (Kumar/Hug/Rusch 2006: 218-221) – sowie von Erinnerungspolitik im doppelten Sinne der „Memory of Politics“ und der „Politics of Memory“ (Kumar/Hug/Rusch 2006: 221-223). Auf diese Weise können die Einseitigkeiten materialer Erklärungsansätze kollektiver Erinnerungen genauso vermieden werden wie die scheinbaren Abkürzungswege einer unvermittelten „phänomenologischen Wesensschau“.

Als verbindende Elemente von Generationen fungieren auch die jeweiligen Vorstellungen von Raum und Zeit innerhalb einer Weltkommunikationsgesellschaft, die zunehmend von Bildern weltweit verbreiteter Ereignisse bestimmt werden.

„Die Vorstellung von ‚Zeit‘ und ‚Raum‘ als verbindendes Element von Generationen ist innerhalb einer Weltkommunikationsgesellschaft, um eine These im Kontext der anfänglichen Debatte zu formulieren, zu einem bestimmten, zunehmenden Grad von ‚Images‘ weltweit verbreiteter Ereignisse bestimmt. Medienereignisse sind innerhalb biographischer Phasen einer Weltgeneration eingelagert und prägen das Wissen um globale Vergangenheit und Gegenwart in einem somit generationsspezifisch geprägten Blick auf die ‚Welt-Realität‘.“ (Volkmer 1998: 170)

In der erwähnten explorativen Bielefelder Studie hat sich gezeigt, dass Medienereignisse offensichtlich in Interpretationskategorien erinnert werden,

„die zum Teil ideologisch, zum Teil kulturell spezifisch oder sozial sind. Dieses bedeutet, dass Medienereignisse [...] mit einem bestehenden Wissenskontext verkoppelt erinnert werden. Diese Beobachtung gilt im Rahmen der durchgeführten Studie für Weltereignisse aber auch für Ereignisse mit nationalem Charakter. Die Befragten (außer die Japanerin, die bereits mit einer kindlichen Medienwelt aufgewachsen ist) berichten über ein reges politisches Familienklima (vermittelt über das politische Interesse der Eltern bzw. des Vaters), das sie als Kinder bereits wahrgenommen haben. In dieser ersten ‚Fernsehgeneration‘ ist die Zeitung (ergänzt durch Radio und in wenigen Fällen Fernsehen) das Leitmedium der Kindheit“ (Volkmer 1998: 176).

Für die erinnerte Wirklichkeit ist also einerseits der soziale Kontext der Rezeption relevant. Andererseits ist insbesondere der mediale Kontext bedeutsam, und zwar sowohl im Hinblick auf die jeweils verfügbaren Kommunikationsmedien als auch im Hinblick auf den jeweiligen Zugang. Entsprechend spielen als „Leitmedien“ Zeitungen, Zeitschriften, Printmedien, Radio, Fernsehen, Multi-channel-colour-TV sowie das In-

ternet eine unterschiedliche Rolle. Volkmer beschreibt die verbindenden Elemente einer Generation im sozialen Umfeld der Rezeptionssituation in Anlehnung an Stephen und Howe als „Life Marker“, die sich im Umfeld einer Generation synchron oder asynchron abbilden lassen:

„Dieser Begriff erlaubt es, die kulturellen, sozialen und politischen Spezifitäten im Umfeld eines Nachrichtenereignisses im subjektiven biographischen Blick einzubeziehen. Für jeden der Befragten existieren subjektive medial geprägte ‚Life Marker‘.“ (Volkmer 1998: 178)

Im Zusammenhang der Auswertung der Gruppendiskussionsprotokolle aus dem Projekt Globale Mediengenerationen hat sich gezeigt, dass die Antworten aus den einzelnen Pilotstudien zumindest ansatzweise im Sinne vereinheitlichender und differenzierender Wissensbestände von „Welt-“Generationen interpretiert werden können und dieses Wissen im Sinne von „Weltwissen“ als Element von Generationenidentität konzipiert werden kann. Vor allem im Hinblick auf die Antworten der Jugendlichen bietet es sich an, das hier anvisierte Weltwissen angesichts seiner fragmentarischen, simplexen, spontan orientierenden und leicht verständlichen Züge als Variante des Instantwissens (vgl. Hug/Perger 2003) zu begreifen. Das scheint nahe liegend zu sein, da die „Weltwissensfragmente“ den Charakter von Schlüsselwörtern und Stereotypen aufweisen, die einen globalen Zeitrahmen der Parallelität von Handlungen suggerieren und die auf diese Weise einen Rahmen für das Image einer globalen Gemeinschaft herstellen.

3. ZUGANG UND WAHRNEHMUNG VON MEDIENUMGEBUNGEN

Die qualitativen Studien haben explorativen Charakter und wurden in den Jahren 1999 und 2000 mit Projektpartnern auf allen Kontinenten in Australien, Chile, China, Deutschland, Indien, Japan, Mexico, Südafrika, der Tschechischen Republik und den U.S.A. durchgeführt. Die Gesprächspartner/innen – in jeder Kohorte drei männliche und drei weibliche pro Gruppendiskussion – waren Mittelschichtangehörige mit städtischen Sozialisationsbedingungen. Für die Gruppendiskussionen wurde ein Leitfaden verwendet, der Fragen zum persönlichen Hintergrund, zur Geschwisterkonstellation, zur Mediumgebung in der Kindheit sowie zu spontanen Erinnerungen und mittels Ereignisliste (s.o.) angeregten Erinnerungen enthielt.

Die methodische Vorgangsweise war mit diesen bescheidenen Kontingenzzbeschränkungen vergleichsweise offen angelegt, was bei der Bewertung der Pilotstudien-Ergebnisse zu beachten ist. Diese methodischen Vorgaben könnten zwar mit Blick auf Altersstrukturen, Szenezugehörig-

keiten oder etwa milieuspezifische Gesichtspunkte – vorausgesetzt, das Projekt wäre entsprechend dotiert – durchaus spezifiziert werden und differenziertere Ergebnisse ermöglichen. Das Kontingenzzproblem ließe sich damit aber nicht aus der Welt schaffen. Dies zeigt sich auch an unterschiedlichen Einschätzungen. Während die grob skizzierten Vorgaben für jene an den Qualia interessierten Sozialforscher/innen, die eher impressionistischen und intuitionistischen Vorgangsweisen zuneigen, bereits ein Korsett bedeuten, mögen andere, die um eine stärkere Standardisierung der qualitativen Sozialforschung bemüht sind, hier ungeachtet des Pilotstudiencharakters bereits Ansprüche der methodischen Kontrolle unerfüllt sehen. Meines Erachtens kann es hier aber nicht um verbesserte Instrumente oder Technologien gehen. Dies würde auf eine versuchsweise Ausschaltung von Kontingenzen hinauslaufen (vgl. Nassehi/Saake 2002), – ein aussichtsloses Unterfangen, das an die Geschichte von Sisyphos erinnert. Vielmehr geht es darum, die Reduktion der Komplexitäten nachvollziehbar zu machen, Exaktheitsniveaus auf Ziele und Zwecke abzustimmen und Kontexte aller Art immer wieder reflexiv einzuholen. Jede Verschiebung oder Änderung auf welcher Ebene der Erhebungs-, Aufbereitungs-, Auswertungs- oder Verwendungskontexte läuft nolens volens auf die Handhabung neuer Komplexitäten hinaus. So kann bereits eine Geste oder der Tonfall einer einzelnen Wortmeldung thematische Horizonte öffnen oder verschließen, Artikulationsweisen tendenziell befördern oder verhindern, Musterbildungen bekräftigen oder in Chaos auflösen, kurzum: zur Erzeugung neuer Konstellationen beitragen. Analoges gilt für die Sprechakte und situativen Aspekte der Artikulation, einzelne Interaktionssequenzen und die Interaktionsdynamik zwischen Forscher/innen und Beforschten sowie der beiden Gruppen untereinander, Beziehungskonstellationen, Gruppenzugehörigkeiten, Deutungsschemata, kulturelle Muster und Regeln oder die Phänomenbereiche globaler Medienkommunikation. Wer hier angesichts der entsprechenden Kontingenzen und Komplexitäten ein methodologisches Regelwerk zur Optimierung der Objektivierungsbemühungen, zur Sicherstellung globaler intersubjektivität oder zur präzisen Definition transkultureller Phänomenbereiche vor Augen hat, unterschätzt nicht nur den Umfang eines solchen „Opus magnum“, sondern mag mitunter die Themen und Forschungsfragen aus dem Auge verlieren oder affektlogische Zusammenhänge (vgl. Devereux 1984) verkennen. Exaktheit und Präzision sind außerdem keine Werte an sich. Das Anspruchs- und Exaktheitsniveau muss in Relation zum Vorhaben jeweils adäquat bestimmt werden.

Mit Blick auf die österreichische Pilotstudie lassen sich Zugang und Wahrnehmung von Medienumgebungen wie folgt zusammenfassen:

Kohorte 1	1 Radio (in der Küche), Tageszeitung
Kohorte 2	1 TV-Set, 2 Radios, Tageszeitung, Plattenspieler, Tonbandgerät
Kohorte 3	1 TV-Set im Wohnzimmer, 4 Radios (Wohnzimmer, Schlafzimmer, Küche, Auto), Tageszeitung, 1 Computer (ohne Internetzugang), Videorecorder, Stereoanlage, Kassettenrecorder, Gameboy, Videospiele

Tabelle 3: Typische Medienausstattungen in der Kindheit (Österreich)

Kohorte 1:	„Albert: Da muß ich sagen, da weiß ich überhaupt keine Massenmedien, interessante. Das hat es nicht gegeben!“ „Anna: Ich kann mich noch erinnern, so einen großen Kasten, da musste man die Drähte zusammenstecken, da hat es zuerst wauwauuuwaaau gemacht, sowie man halt in den Wellen drinnen war, bis man dann endlich etwas gehört hatte, das war mächtig aufregend für uns als Kinder.“
Kohorte 2	„Markus: Fernsehzugriff hat es in diesem Sinne – keinen gegeben, wie bei den meisten damals. Abendfernsehen war eher die Ausnahme und 20.15: weg ins Bett (allgemeine Zustimmung) das war richtig so.“
Kohorte 3	„Christa: Ja, da warst du ganz eigenständig, da hast du einfach ein Buch herausgenommen und durchgeblättert oder so. Beim Fernseher musste man fragen, und das haben die Eltern nicht so gerne gesehen.“

Tabelle 4: Beispiele für spontane Äußerungen zur Wahrnehmung der Medienumgebung (Österreich)

Bei der ältesten Generation stand in der österreichischen Diskussionsgruppe die Faszination des „Detektors“ im Vordergrund und das Radio, das nicht zum Zeitvertreib verwendet wurde, sondern um Nachrichten oder Musik zu hören. Bei der mittleren Generation ging es um den beschränkten Zugang zu Fernseh-, teilweise auch zu Radioprogrammen, die Vorsicht und Umsicht im Umgang mit den Geräten und das Statussymbol Fernseher. Bei den Jugendlichen war der Fernseher das wichtigste Medium, wobei aber die große Bedeutung von Kinderbüchern und Tonkassetten hervorgehoben wurde. Wichtig war der mehr oder weniger unlimitierte Zugang zu Büchern, Schallplatten und Tonkassetten (Ausnahme: Fernsehen) und das „Mitschauen“ bzw. „Sich-dazu-setzen“ (zu den Eltern oder zu älteren Geschwistern) als Strategie der Erweiterung und Verbesserung von Zugangsmöglichkeiten.

In vielen Ländern zeichneten sich ähnliche Ergebnisse ab, wobei je nach Einführung von Medientechnologien und Verbreitungsgraden teilweise auch Verschiebungen und andere Akzente zu konstatieren sind. Grosso modo lassen sich aber mit Blick auf die Jugendlichen heute eini-

ge vorläufige Hypothesen betreffend Zugang und Wahrnehmung der Medienumgebung formulieren:

- Es lässt sich ein historischer Prozess von der Fremdregulation der Selbstorganisation zur Selbstregulation der Selbstorganisation beobachten.
- Im Hinblick auf die Geräte und Apparaturen gibt es Tendenzen vom Familienbesitz zum persönlichen Eigentum.
- Eine weitere Tendenz besteht darin, nicht nur den eigenen Zugang bzw. Zugriff selbst zu kontrollieren, sondern auch den von Geschwistern und Eltern.
- Den Jugendlichen wird mehr zugetraut, und sie trauen sich selbst mehr zu: Insgesamt zeichnet sich eine schwache, aber doch beobachtbare Tendenz von der Klage über Defizite und Schädigungen zu gelasseneren Sichtweisen und selbstverständlichen Umgangsformen mit Medientechnologien und Medienangeboten ab.

Auffallend ist eine weitere Tendenz, die über Generationen und Kulturen hinweg gleichsam als Konstante erscheint: Die Zugänge zu jeweils neuen Medien (Geräten, Technologien, inhaltlichen Angeboten, Formaten) sind jeweils vergleichsweise stärker reguliert. Auf den ersten Blick scheinen sich die Regulierungsmodalitäten in Bezug auf Zugänge und Gebrauchsweisen der neuen Medien in besonderer Weise für pädagogische Zwecke und Disziplinierungsabsichten zu eignen. Bei näherer Betrachtung mögen aber auch andere Gesichtspunkte – etwa der Selbstsorge oder der Sorge um die nachwachsende Generation, der Festigung von Traditionen und Werten, der Zügelung von Innovationsdynamiken oder der (un-)bewussten Furcht bzw. Scheu vor dem Umgang mit fremden oder unbekannten Medien – eine gewichte Rolle spielen.

4. BEISPIELE FÜR GLOBALE MEDIENEREIGNISSE IN DER WAHRNEHMUNG JUGENDLICHER

Die Diskussionsteilnehmer/innen der befragten österreichischen Gruppen erinnerten sich an einzelne Ereignisse und auch an Programme und Serien. Die Vertreter/innen der ältesten Generation hatten dabei Mühe mit dem Ausdruck „Medienereignis“. „Wir haben das ja alles miterlebt“, wurde unter Verweis auf den Unterschied der Verbreitung von Medieninstitutionen und Programmangeboten zwischen damals und heute einhellig festgestellt.

Im Einzelnen wurden von den österreichischen Diskussionsteilnehmer/innen der drei Kohorten folgende Ereignisse und Programmangebote spontan erinnert:

Kohorte 1:	Verbotene Radioprogramme (BBC), Radioberichte über Verhaftungen, Berichte über die ersten Transporte nach Dachau, Verteilung von Propaganda-Flugblättern, Verbot des Gebrauchs von Fremdwörtern in der Schule
Kohorte 2	Kennedy's Ermordung, „Wochenschau“, Kasperle, Unterhaltungssendungen („Familie Leitner“, „Der Goldene Schuss“), Olympische Winterspiele (Karl Schranz), Autofreier Tag, Fernsehübertragungen von Autorennen, Tod des österreichischen Bundespräsidenten Franz Jonas (1899-1974)
Kohorte 3	Eismann „Ötzi“, Tschernobyl, Flugzeugunglück in den Niederlanden, Fall der Berliner Mauer, US-Offensive gegen den Irak, Krieg in Jugoslawien

Tabelle 5: Erinnerungen Kohorten (Österreich)

Hier einige Zitatbeispiele für spontane Erinnerungen von Jugendlichen aus Australien, Deutschland und Österreich, die aus den jeweiligen Protokollen entnommen sind:

Zitatbeispiel 1: Australien

In einer Gruppendiskussion kam die Rede auf Bill Clintons Sexualleben, O.J. Simpsons Gerichtsverfahren und Lady Dianas Tod. Dabei waren sich die Teilnehmer/innen sehr unsicher über die Quelle des Wissens, der „media blitz“ hingegen war allen sehr bewusst. Mit Bezug auf Nachrichtensendungen hieß es z.B.:

„J.: You don't, you don't hear it like the first time it comes on, you sort of, it keeps coming on and how its like full on and you sort of ask what's happened and you know when did this happen sort of thing. You hear about it after it first..." (Cohort 3, Australia)

Zitatbeispiel 2: Australien

Befragt zum Ende des Kalten Krieges und zur Wiedervereinigung Deutschlands wurde ein Pop Song assoziiert:

„Int.: Do any of you remember? Do you know what the Cold War was? The reply – not just a joke – came quickly.

J.L.: Was it cold?

J.: That one that goes, „Break Down the Wall“ (laughter)

B.: Peak Boy?

J.: I got it.“ (Cohort 3, Australia).

Zitatbeispiel 3: Deutschland

„Gesprächsleiter: ... Was sind so internationale Ereignisse, die Ihr mit Medien und mit Medienerfahrungen ...

Alexander: Mauerfall! Zustimmung von Mike und Kathrin.

Dennis: Ja, okay, das. Ja, Lady Di. Ich weiß nicht, da lag ich im Bett, meine Mutter kam reingestürzt, ja die Frau ist tot. Konnte ich erst nicht glauben und dann noch Rammstein, (Zustimmung von Alexander und Nina) dieser, dieser, diese Flugzeugabstürze, das weiß ich auch noch ganz genau. Also wir saßen da vorm Fernseher und da haben sie die Bilder gezeigt, das weiß ich noch.

Nina: Dann die Olympischen Spiele immer.“ (Kohorte 3, Deutschland)

Zitatbeispiel 4: Deutschland

„Gesprächsleiter: Du hattest die Olympischen Spiele angesprochen. Äh, wie ist denn da so die Situation? Sitzt da die ganze Familie vor dem Fernseher und schaut irgendwelche Spiele an? Wie ist das?

Nina: Ja, teilweise. Teilweise halt. Ähm, ich weiß nicht. Wenn irgendwo welche Deutschen gewonnen haben oder so, dann laufen auch meistens auch Wiederholungen oder so und dann gucken'se auch. Aber jetzt nicht die ganze Familie vor dem Fernseher, das geht gar nicht.

Mike: Das ist bei mir vollkommen vorbeigelaufen, also Olympische Spiele wüsste ich nicht, dass die so – vielleicht mal beim Durchzappen, aber ansonsten... war ich da eigentlich nicht so interessiert.“ (Kohorte 3, Deutschland)

Zitatbeispiel 5: Österreich

„Gesprächsleiter: Wie war das bei euch, wie habt ihr das erfahren?

Anton: Also ich glaube ich habe das eher durch die Eltern erfahren als durch die Medien...

Gesprächsleiter: Und die haben erzählt davon? Und glaubst du, dass du durch die Medien auch was mitbekommen hast oder?

Anton: Ich bin mir sicher, aber ich kann mich nicht konkret daran erinnern.

Nora: Mitgekriegt habe ich sicher auch etwas, auch die Eltern haben sicher darüber gesprochen, und ich habe sicher irgendwann auch mal Nachrichten geschaut, aber erinnern kann ich mich nicht mehr daran.

Bernd: Also konkret erinnern an Bilder aus dem Fernseher kann ich mich an den Fall der Mauer '89. Das weiß ich noch ganz genau, dass ich das im Fernsehen gesehen habe, wie die Menschen über die Mauer klettern.“ (Kohorte 3, Österreich)

Zitatbeispiel 6: Österreich

„Gesprächsleiter: Tschernobyl nicht?

Paul: Berliner Mauer auch nicht.

Gesprächsleiter: Berliner Mauer auch nicht?

Christa: Ja, Ötzi kann ich mich auch erinnern.

Gemurmelt: ja ich auch - Ötzi.

Nora: Ist schon lange her.

Christa: Ötzi schon noch, aber an die anderen Sachen kann ich mich wirklich nicht mehr erinnern, keine Ahnung.

Nora: Irgendwie hat man es schon mitgekriegt.

Paul: Ja irgendwie schon, dass irgendwo Krieg ist.

Nora: Da hab ich mich auch hingeworfen und hab Nachrichten geschaut, weil ich da wissen wollte, was da eigentlich los ist und so, das habe ich schon gemacht und auch Zeitung gelesen und so. Meine Eltern haben jeden Abend Nachrichten

geschaut und da bin ich auch sitzen geblieben und habe auch etwas mitgeschaut.“ (Kohorte 3, Österreich)

Die Zitatbeispiele geben nicht nur Hinweise auf das, *was* erinnert wurde, sondern vor allem, *wie* die Erinnerungen artikuliert und kommuniziert wurden. In den einzelnen Ländern wurden teilweise dieselben Ereignisse thematisiert, und auch bei den Thematisierungsweisen zeichneten sich Ähnlichkeiten ab.

Hier ein Auszug aus der Übersichtstabelle der spontanen Erinnerungen in sieben Ländern (vgl. Volkmer 2005):

Australien	Deutschland	Österreich	Indien	Südafrika	Mexico	U.S.A.
Clinton's sex life	Mauerfall	„Ötzi“	death of Princess Diana (not an „international issue“)	death and funeral in August 1997, of Diana	San Juanico explosions	Gulf War
O.J.'s trial	Death of Lady Diana	Tschernobyl	Mother Teresa's demise	Monica Lewinsky and Bill Clinton	1985 earthquake in Mexico City	Bill Clinton's scandal with Monica Lewinsky
Diana's death	jet crash at Ramstein	Plane crash in the Netherlands	Gulf War	O.J. Simpson saga	Carlos Salinas de Gortari's rise as presidential candidate of Mexico	hurricanes and disasters (e.g. Challenger)
	Olympic Games (div.)	Fall of the Berlin Wall	Nato's attacks on Yugoslavia		Assassination of presidential candidate Colosio	O.J. Simpson trial
	Rugby World Championship	US offensive against the Iraqi	Re-unification of Germany		The invasion in Panama by the US army	Tonya Harding and Nancy Kerrigan
	Superbowl (Endspiel um die US-amerikanische Football-Meisterschaft)	War in Yugoslavia	Nelson Mandela's release		Durazo's - chief of the Mexico City police-corruption reign	Fall of the Berlin Wall
					La Quina, head of the petroleum unions of Mexico	
					Several football world championships	
					San Francisco's earthquake	
					1994 economic crisis	

Tabelle 6: Spontane Erinnerungen der befragten Jugendlichen an Medienereignisse im Überblick

Vor allem die Übersichtstabelle der spontanen Erinnerungen mag Vermutungen über den einen oder anderen Bias (Bsp. US-amerikanische

Football-Meisterschaft in einer Gruppendiskussion deutscher Jugendlicher) oder Einwände betreffend der Vorauswahl der „prompted events“ für die Ereignisliste hervorgerufen. Mittels weiterer qualitativer und auch quantitativer Studien könnte allerdings gezeigt werden, dass im Sinne des Zusammenspiels globaler und lokaler Dynamiken durchaus endlich viele typische Konstellationen und Muster unterschieden werden können. Auf der Basis der vorliegenden Materialien bieten sich vorerst zwei Interpretationen an, die beide strukturelle Relevanz haben.

4.1 WELTWISSEN ALS INSTANTWISSEN

Wir können davon ausgehen, dass das Aufwachsen in unterschiedlichen Medienlandschaften von zentraler Bedeutung für die Ausbildung von Orientierungsmustern, Deutungsschemata und Mediennutzungsformen ist. Wichtige Eindrücke einer jeweiligen Generations-Biographie werden über frühe Leseerfahrungen, audiovisuelle Medien und Musik und nicht zuletzt über die Wahrnehmung medienvermittelter, politischer Ereignisse bestimmt. Jede Generation bildet unterschiedliche Zugänge zur Welt, Relevanzkriterien, Orientierungsmuster und Gefühle des „In-der-Welt-Seins“ – kurzum: unterschiedliche Formen des „Weltwissens“ aus.

Die kurzen Protokollauszüge zeigen gewisse Ähnlichkeiten im Hinblick auf Kriterien der Vagheit, Fragmentierung und Orientierungsfunktion: „Man bekommt es irgendwie mit“, „konkret daran erinnern kann ich mich nicht“, „wenn etwas von dieser Sorte passiert“, usw. Im Kontrast zu den Erzählstilen der älteren Generationen kommen in allen Protokollen der Gruppendiskussionen mit Jugendlichen kaum zusammenhängende Kurzgeschichten vor. Die Welt erscheint gewissermaßen als „Clip“ (vgl. Baacke 1996, 1999b), und der spielerisch-bricolierende Umgang mit Wissensfragmenten ist positiv konnotiert.

Was heißt das im Zusammenhang der Frage nach dem Weltwissen? Halten wir uns dazu zunächst einige Bedeutungen und Auffassungen von „Weltwissen“ vor Augen. Es kann beispielsweise konzeptualisiert werden als Orientierungswissen im Lichte von Weltanschauungen oder aber als

- Hintergrundwissen oder als implizites Wissen (vgl. Polanyi 1985),
- Alltagswissen oder als lebensweltlicher Wissensvorrat (vgl. Schütz/Luckmann 1984),
- Set konzeptueller Annahmen und Vorstellungen über Regularitäten in unserer Welt (vgl. Rusch 1987: 243),
- kollektives Wissen (vgl. Schmidt 1994: 236 ff)
- gesellschaftlich geteilte Haltungen, die das semantische Gedächtnis einer Gesellschaft ausmachen, das von den Einzelnen mittels kogni-

tiv verankertem Kontrollsystem in konkreten Situationen in Anspruch gebracht wird (vgl. van Dijk 1987),

- Zeitschemata, kognitive Landkarten und Akteurvorstellungen über die Eigenschaften und das Verhalten bestimmter Personengruppen (vgl. Winterhoff-Spurk 1989),
- Set kognitionswissenschaftlicher Modelle globaler konzeptueller Kategorien und Schematheorien (vgl. Rickheit 1993).

Diese Auffassungen von „Weltwissen“ bieten allesamt sinnvolle Interpretationsansätze im Kontexte des gegenständlichen Projekts. Wesentlich erscheinen mir zwei Dimensionen, die als Figur-Grund-Verhältnis modelliert werden können. Weltwissen ist demzufolge konzipiert (1) als handlungsleitendes Hintergrundwissen einschließlich der Vorstellungen von der „wirklichen“ Beschaffenheit der Welt sowie dem Grundgefühl des „In-der-Welt-Seins“ und (2) als fragmentarisches Sofort-Wissen von globalen Medienereignissen. Letzteres scheint mir insofern nahe liegend zu sein, als die „Weltwissensfragmente“ den Charakter von Schlüsselwörtern und Stereotypen aufweisen, die einen globalen Zeitrahmen der Parallelität von Handlungen suggerieren und die auf diese Weise einen Rahmen für das Image einer globalen Gemeinschaft herstellen. Weltwissen lässt aber sich nicht nur als flüchtiges „Sofort-Wissen“ oder „unproblematisches Gebrauchswissen“ beschreiben. Im Sinne eines verdichteten, „sedimentierten“ Wissens kann es auch als handlungsleitendes „Hintergrundwissen“ beschrieben werden. Das Weltwissen globaler Mediengenerationen wäre dann jener Teil der kollektiven, konzeptuellen Annahmen und Vorstellungen (Rusch 1987: 243), der für bestimmte Generationen eine ausgezeichnete Rolle spielt. Wenn wir das „allgemeine Weltwissen“ als Inbegriff unserer Vorstellungen von der „wirklichen“ Beschaffenheit der Welt, unserer Konzepte von Objekten, Zuständen, Ereignissen und deren Folgen sowie unseren Vorstellungen von Raum und Zeit konzipieren, dann besteht das Weltwissen der Generationen in jenen medienvermittelten, partiell „gleichgeschalteten“ Wirklichkeitsvorstellungen und kulturspezifischen Vereinheitlichungen, die das Grundgefühl des „In-der-Welt-Seins“ einer Generation, deren Verständnis von Regularitäten in der Welt sowie deren Modalitäten der Unterscheidung von relevanten und nicht-relevanten Ereignissen ausmachen.

Matt Payne, der bei den Erhebungen in den USA mitgewirkt hat, hat anlässlich einer Präsentation einmal bemerkt:

„For the most part, though, participants responded to moderators' probes like Rorschach pictures: they said whatever came to mind and summed it up quickly before waiting for the next question in his interrogation by two older adult moderators.“

In diesem Zitat wird deutlich, wie fragmentarisches Sofort-Wissen von globalen Medienereignissen im Kontext der Gruppendiskussionen mit Jugendlichen artikuliert wird. Das konzeptuelle Hintergrundwissen, das in den einzelnen Statements durchschimmert und das die thematischen und medialen Horizonte einer Generation konstituiert, wie auch die typischen Modalitäten der Herstellung von Wirklichkeitsbezügen, Bedeutsamkeiten und Orientierungsmustern weisen mehr Ähnlichkeiten mit den entsprechenden Wissensbeständen von Jugendlichen anderer Länder als mit denen der Vertreter/innen der älteren Generationen im selben Land auf.

4.2 LERNEN VON GENERATIONEN

Ein zweiter Interpretationsansatz basiert auf dem Konzept des „Generationslernens“ (vgl. Liegle/Lüscher 2004). Im Detail bieten sich hier diverse Interpretationsmöglichkeiten an, je nach dem, ob wir Familiengenerationen oder Gesellschaftsgenerationen bzw. inter- oder intragenerationelle Beziehungen untersuchen. Ich will mich hier auf einen Ansatz aus dem Kontext der historischen Bildungsforschung beschränken. Hartmut Titze (2000) hat die Ausdifferenzierung des Bildungssystems seit der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts untersucht und stellt fest:

„Wenn sich das Bildungssystem von herrschaftlicher Kontrolle befreit, dann wird die Kultur autonom. In einer autonom gewordenen Kultur treten Handlung und Deutung zunehmend auseinander.“

Zwei zentrale Einsichten sind für den Erklärungsansatz maßgebend: Die *gebildete* Person baut sich im Bildungssystem selbst auf und orientiert sich in ihrer Deutung von Handlungen am eigenen Lebenslauf. Herrschaft lässt sich als *Zuschreibung von Bedeutung* betrachten. Auflösung von Herrschaft bedeutet aus dieser Perspektive, dass immer mehr Personen durch Bildungsprozesse sich ihre Bedeutung im Lebenslauf selbst zuschreiben.“ (Titze 2000: 133)

Konsequenzen dieser Entwicklung lassen sich auf verschiedenen Ebenen beobachten. Tietze selbst rekonstruiert Prozesse des Auseinandertretens von Handlung und Deutung anhand von Beispielen. Konkret bezieht er sich u.a. auf den Wandel des Wertes Leistung seit dem Zweiten Weltkrieg und die zyklischen Bedeutungsschwankungen des Begabungsbegriffs (ebd. 134-137). Dieter Lenzen (1997) hat in diesem Zusammenhang konsequenterweise die Frage nach den Optionen der Ablösung des Bildungsbegriffs durch die Begriffe Selbstorganisation, Autopoiesis und Emergenz gestellt.

Was bedeutet dies nun im Zusammenhang mit der Frage nach der Wahrnehmung von Medienereignissen von Jugendlichen heute? Ein erster Anknüpfungspunkt besteht in der Beschreibung langfristiger gesell-

schaftlicher Trends unter dem Gesichtspunkt der Medialisierung, die neue Deutungen im Horizont von Lebensläufen eröffnen. Ähnlich wie mit dem Wachstum des Bildungssystems Handlung und Deutung zunehmend auseinander treten und Möglichkeiten des Gattungslernens eröffnen, werden mit der Ausdifferenzierung des Mediensystems im Globalisierungsprozess kollektiv geteilte Wirklichkeitsannahmen und Bindungen an einzelne Akteure oder Sozialisationsinstanzen gleichsam „ge-lockert“. Es entstehen neue Möglichkeiten der Kontextualisierung individueller Lebensläufe und der Modellierung von Wirklichkeitsvorstellungen, „objektiven“ Bedeutsamkeiten und „subjektiven“ Orientierungsmustern. Die Dichotomie primärer und sekundärer Erfahrungswelten wird aufgehoben in Erfahrungswelten, für deren Beschreibung komplexere Koordinatensysteme erforderlich sind. Titze (2000: 140) konstatiert stabile Trends auf der Handlungsebene und zyklische Schwingungen auf der Deutungsebene, ohne allerdings den Medien eine besondere Bedeutung beizumessen. Meines Erachtens werden die anvisierten Schwingungsphänomene in der Gesellschaft allerdings gerade durch die Medialisierungsprozesse befördert und in Gang gehalten. Mit Blick auf die befragten Kohorten zeichnen sich klare Anhaltspunkte dafür ab, dass die Jugendlichen andere Verständnisse von „Nation“, „Rasse“, „Medien“ oder „Kultur“ haben als die Vertreter/innen der älteren Generationen. Die Bedeutungen von „international“ und „global“, die für die Lebensläufe der Jugendlichen wichtig geworden sind, markieren Anhaltspunkte des „Systemlernens“ einer Generation. Die internationalen und globalen Dimensionen im Denken Jugendlicher heute unterscheiden sich gravierend von den nationalen Denkformen der früheren Generationen. Insofern erscheint die Rede von einem neuen Bewusstsein globaler Vernetzung und „virtueller Gemeinschaft“ oder von Umrissen einer „neuen Gestalt des kollektiven Lernens“ (Titze 2000: 137) alles andere als gegenstandslos.

5. ABSCHLIESSENDE ÜBERLEGUNGEN

Auf der Basis der bisherigen Erhebungen und deren Pilotstudiencharakter können immerhin einige vorläufige plausible Hypothesen formuliert werden. Eingedenk der Unterscheidung „Lernen im Lebenslauf des einzelnen Menschen“ vs. „Lernen durch Generationswechsel im historischen Prozess“ zeigen sich nicht zuletzt im Kontrast der Generationenperspektiven einige Anhaltspunkte für erste Tendenz-Formulierungen ab. Die befragten Jugendlichen

- zeigen eine Tendenz zur Anerkennung unterschiedlicher Kulturen und des Pluralismus von Deutungen,
- neigen zu einem Pragmatismus im Umgang mit Deutungsschemata, Formaten, Wahrheits- und Wirklichkeitsansprüchen sowie Perturba-

tionen (etwa des Bildungssystems) und notorischer Penetration (etwa der Werbeindustrie),

- setzen mitunter auf Emanzipation von Emanzipierten,
- hegen eine Skepsis gegenüber langfristig angelegtem Planungswissen und neigen zu einer positiven Bewertung bricolierender und instantaner Formen.

Die Detailauswertungen werden zeigen, inwieweit diese Anhaltspunkte für unterschiedliche Szenen, Kulturen, Schichten und Milieus Relevanz haben. Wichtig erscheint mir, dass trotz der holzschnittartigen Skizze hier bereits Argumente gegen jene wissenschaftlich motivierten Beobachtungsweisen von Jugendkulturen ins Spiel gebracht wurden, die

- auf Explikation stillschweigender Annahmen bei der vorzugsweisen Thematisierung inter- und intra-generationeller Konflikte verzichten,
- in der positiv konnotierten Vagheit und Vorläufigkeit von deklarativen Wissensartikulationen frei nach dem Motto „bei Bedarf kann man ja nachschauen“ primär eine Verfallserscheinung sehen,
- in den instantanen und bricolierenden Wissensformen nur Prozesse der Trivialisierung erkennen können.

Wer sagt denn, dass instantane und bricolierende Wissensformen (vgl. Hug/Perger 2003) in Multioptions- und Entscheidungsgesellschaften nicht paradoxerweise als neue Bindekräfte fungieren können? Die „Bindung der Unverbindlichkeit“ (vgl. Sander 1998) lässt sich mittels Beharrung auf (vor-)modernen Ordnungen allenfalls partiell und jedenfalls nicht auf Dauer herstellen. Die aktuellen Trends und Mega-Trends sind nicht ohne weiteres zu ändern. Der Traum von der „vormedialen“ Unschuld ist ausgeträumt. Ähnlich wie die Alphabetisierung Hand in Hand mit dem Auftreten langfristiger Trends (Bsp. längere Lebenserwartung, Verkehrsnetz, Kommunikationsmöglichkeiten) einherging, müssen wir heute mit Veränderungen ähnlicher Tragweite rechnen und entsprechende Konzepte der Medienkompetenzentwicklung realisieren. Das Lernen von Generationen im historischen Prozess bedeutet allemal die Veränderung von eingespielten, kommunikativ stabilisierten Lernformen und Lernkulturen. Dabei gilt auch mit Blick auf die Medien: Das Neulernen der jüngeren Generation ist im historischen Prozess gesellschaftlich produktiver als das Umlernen älterer Generationen im Lebenslauf (vgl. Titze 2000: 142).

Die Notwendigkeit des Umgangs mit (nicht-intendierten) Systemeffekten erfordert außerdem (a) neben der sozialen und geographischen auch emotionale und kognitive Mobilität, und (b) die Beachtung und Untersuchung von Resonanzen zwischen der Ebene zeitlich begrenzter Lernmöglichkeiten Einzelner und der Ebene der potentiell unbegrenzten Möglichkeiten des Lernens von Generationen. Wenn tranceartige Fixie-

rungen auf inter- und intra-generationelle Konflikte gelockert werden, tun sich Möglichkeiten der Anerkennung des erfolgreich organisierten kollektiven Lernens unter den Auspizien des „medial turn“ (vgl. Margreiter 1999) auf. Die Pragmatik, die sich in diversen Jugendkulturen bei der Wahrnehmung und Verarbeitung globaler Medienereignisse abzeichnet, bietet Anknüpfungspunkte für Reflexions- und Veränderungsprozesse, sowohl auf der Ebene von Symbolwelten und Anschauungsformen als auch im Gebrauch von Bildern, Sprachen und Schriften und selbstredend auch im Umgang mit Medientechnologien.

LITERATUR

- Baacke, Dieter (1996): Die Welt als Clip? In: Schorb, Bernd; Stiehler, Hans-Jörg (Hg.): Medienlust – Medienlast. Was bringt die Rezipientenforschung den Rezipienten? München: KoPäd, 193-204.
- Baacke, Dieter (1999a): Die neue Medien-Generation im New Age of Visual Thinking. In: Gogolin, Ingrid; Lenzen, Dieter (Hg.): Medien-Generation. Opladen: Leske + Budrich, 137-149.
- Baacke, Dieter (³1999b): Jugend und Jugendkulturen. Darstellung und Deutung, München: Juventa.
- Baacke, Dieter; Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf (1990): Lebenswelten sind Medienwelten. Medienwelten Jugendlicher, Bd. 1, Opladen: Leske + Budrich.
- Devereux, George (1984): Angst und Methode in den Verhaltenswissenschaften. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Dijk, Teun A. van (1987): Communicating Racism. Newbury Park: Sage.
- Drechsel, Paul; Schmidt, Bettina; Gözl, Bernhard (2000): Kultur im Zeitalter der Globalisierung. Von Identität zu Differenzen. Frankfurt/Main: IKO.
- Ferguson, Marjorie R. (1992): The mythology about globalization. In: European Journal of Communication, Vol. 7/No. 1, 69-93.
- Hug, Theo; Perger, Josef (Hg.) (2003): Instantwissen, Bricolage und Tacit Knowledge. Wissensformen in der westlichen Medienkultur. Innsbruck: Studia.
- Hugger, Kai-Uwe (2004): Jugend, Globalisierung und transnationale Medienszenen. In: Frie, Stefanie; Pannier, Jeldrik (Hg.): Medien, Kult und Eitelkeiten. Die Tagungsbeiträge. Bielefeld: Books on Demand GmbH, 141-182.
- Hurrelmann, Klaus (1999): Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. München: Juventa.
- Kumar, Keval J.; Hug, Theo; Rusch, Gebhard (2006): Construction of Memory. In: Volkmer, Ingrid (Hg.): News in Public Memory. An International Study of Media Memories Across Generations. Frankfurt/Main u.a.: Lang, 211-224.

- Lenzen, Dieter (1997): Lösen die Begriffe Selbstorganisation, Autopoiesis und Emergenz den Bildungsbegriff ab? In: *Zeitschrift für Pädagogik*, 43. Jg., H. 6/1997, 949-968.
- Liegle, Ludwig; Lüscher, Kurt (2004): Das Konzept des „Generationenlernens“. In: *Zeitschrift für Pädagogik*, 50. Jg., H. 1/2004, 38-55.
- Lipski, Jens (2000): Für das Leben lernen – aber wo? Anmerkungen zum Verhältnis von informellem und schulischem Lernen. München: Deutsches Jugendinstitut.
- Mannheim, Karl (1964): Das Problem der Generationen. In: Mannheim, Karl: *Wissenssoziologie*. Berlin und Neuwied: Luchterhand, 509-565. (zuerst erschienen in: *Kölner Vierteljahreshefte für Soziologie* 7 [1928], S. 157-185, S. 309-330).
- Margreiter, Reinhard (1999): Realität und Medialität. Zur Philosophie des „Medial Turn“. In: *Medien Journal*, 23. Jg., Nr. 1/1999, 9-18.
- Nassehi, Armin; Saake, Irmhild (2002): Kontingenz: Methodisch verhindert oder beobachtet? Ein Beitrag zur Methodologie der qualitativen Sozialforschung. In: *Zeitschrift für Soziologie*, 31. Jg., H. 1/2002, 66-86.
- Opaschowski, Horst W. (1999): *Generation@*. Die Medienrevolution entlässt ihre Kinder: Leben im Informationszeitalter. Hamburg: British-American Tobacco.
- Polanyi, Michael (1985): *Implizites Wissen*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Rickheit, Mechthild (1993): *Grundlagen einer kognitiven Wortsemantik*. Opladen: Westdeutscher.
- Riegler, Alex (2003): Memory Ain't No Fridge: A Constructivist Interpretation of Constructive Memory. In: Kokinov, Boicho; Hirst, William (Hg.) (2003): *Constructive Memory*. Sofia: NBU Series in Cognitive Science, 277-289.
- Robertson, Roland (1992): *Globalization. Social Theory and Global Culture*. London: Sage.
- Robertson, Roland (1998): Globalisierung: Homogenität und Heterogenität in Raum und Zeit. In: Beck, Ulrich (Hg.): *Perspektiven der Weltgesellschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 192-220.
- Roth, Lutz (1983): *Die Erfindung des Jugendlichen*. München: Juventa.
- Rusch, Gebhard (1987): *Erkenntnis, Wissenschaft, Geschichte. Von einem konstruktivistischen Standpunkt*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Rusch, Gebhard (1991): *Erinnerungen aus der Gegenwart*. In: Schmidt, Siegfried J. (Hg.): *Gedächtnis. Probleme und Perspektiven der interdisziplinären Gedächtnisforschung*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 267-292.
- Rusch, Gebhard (1996): *Erzählen: Wie wir Welt erzeugen. Eine konstruktivistische Perspektive*. In: Wimmer, Herbert J. (Hg.): *Strukturen Erzählen*. Wien: Edition Praesens, 326-361.
- Sander, Uwe (1998): *Die Bindung der Unverbindlichkeit. Mediatisierte Kommunikation in modernen Gesellschaften*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

- Schmidt, Siegfried J. (1994): Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Schmidt, Siegfried J. (2000): Kalte Faszination: Medien, Kultur, Wissenschaft in der Mediengesellschaft. Velbrück: Weilerswist.
- Schuman, Howard; Scott, Jaqueline (1989): Generations and Collective Memories. In: American Sociological Review 54, 359 - 381.
- Schütz, Alfred; Luckmann, Thomas (1984 [1979]): Strukturen der Lebenswelt. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Strauss, William; Howe, Neil (1991): Generations. The History of America's Future 1584 to 2069. New York: Quill.
- Titze, Hartmut (2000): Wie lernen die Generationen? In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 3. Jg., H. 1/2000, 131-144.
- Volkmer, Ingrid (1998): „Hic et nunc“ von Nachrichtengenerationen. Überlegungen zu der Kategorie des „Daseins“ aus der Sicht globaler Phänomenologie. In: Hug, Theo (Hg.): Technologiekritik und Medienpädagogik. Zur Theorie und Praxis kritisch-reflexiver Medienkommunikation. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, 167-179.
- Volkmer, Ingrid (Hg.) (2006): News in Public Memory. An International Study of Media Memories Across Generations. Frankfurt/Main u.a.: Lang.
- Winterhoff-Spurk, Peter (1989): Fernsehen und Weltwissen. Der Einfluss von Medien auf Zeit-, Raum- und Personenschemata. Opladen: Westdeutscher.

ICH-FINDUNG, SELBSTERPROBUNG UND JUGENDKULTURELLE PRAKTIKEN IN EINER VIRTUELLEN GEMEINSCHAFT

ANGELA TILLMANN/RALF VOLLBRECHT

1. JUGENDKULTUR IM INTERNET

Jugendkulturen als dynamische Aktionsfelder fluktuierender Zeichenpraktiken haben seit jeher eine starke Affinität zu Medien, und viele zentrieren sich sogar um Medien und spezifische Mediennutzungen. Es ist daher nicht erstaunlich, wenn auch die neuen Medien mit ihren Vernetzungsmöglichkeiten zu neuen „virtuellen Räumen“ für Jugendkulturen werden. Soweit diese Jugendszenen im Netz nicht direkt computerbezogen sind (Hacker, Computerspieler, Programmierer)¹, liegen dazu jedoch nur vereinzelte Untersuchungen vor.²

Jugendliche stöbern auf Internetsites, knüpfen Kontakte in Foren und Chats und präsentieren sich mit eigenen Beiträgen wie Fansites, Fanfiktion, Weblogs oder Awards. Dabei surfen sie nicht willkürlich und ziellos durchs World Wide Web, sondern suchen Verbündete, mit denen sie sich über ihre Themen austauschen können. Sie gründen eigene kulturelle Kommunikationsräume und/oder knüpfen an bestehende Angebote an. In beiden Fällen kristallisieren sich häufig so genannte „Virtuelle Gemeinschaften“ heraus.

Soweit Jugendkulturen sich ausschließlich im Netz als Szene realisieren, sind einige Unterschiede zu herkömmlichen Jugendkulturen festzustellen. „Virtuelle Jugendszenen“ – wie man sie in Ermangelung eines treffenderen Begriffs nennen könnte – sind zunächst einmal offensichtlich höchst real (und nicht virtuell i.S. von „nur gedacht“).

1 Vgl. dazu ausführlich Eckert/Vogelgesang/Wetzstein/Winter 1991.

2 So untersucht von Gross (2006) etwa Online-Communities von Gothics, Tillmann (2006b) von Mädchen, Hugger (2006) deutsch-türkische Jugendliche in transnationalen Räumen, Münch (2006) jugendlichen Umgang mit Musikangeboten im Netz, Beyer (2006) Fanfiktion im Netz.

Sozialökologisch lassen sie sich jedoch nicht fassen, da es ihnen an einem Raumbezug mangelt, während für herkömmliche Jugendkulturen der Bezug auf Territorialität ein wesentliches Merkmal ist. Kontakte zwischen Szenemitgliedern sind in virtuellen Jugendkulturen nur medial möglich.³ In diesem Sinne schaffen die Jugendlichen erstmals im Medium selbst neue Gemeinschaftsformationen.

Generell ist die Kommunikationssituation im virtuellen Raum eine andere als im „Real Life“. Relevant für Jugendkulturen ist beispielsweise die nur eingeschränkt mögliche Beobachtung des Anderen. Dies hat Folgen, z.B. für das Aushandeln von Nähe und Distanz – immer wieder finden sich Beispiele für Distanzverlust und Grenzüberschreitungen, die sich zurückführen lassen auf mangelnde Rückmeldungen bzw. Fehleinschätzungen derselben. Andererseits entstehen auch Freiräume für das Erproben von Rollen bis hin zu kompletten Identitätsentwürfen (vgl. Turkle 1998).

In dieser Hinsicht lässt sich das Internet mit der Metapher des Theaters beschreiben: für Jugendliche kann es – individuell betrachtet – sowohl Proberaum (Selbsterprobung) als auch Bühne (Selbstdarstellung) sein. Aber konstituieren virtuelle Gemeinschaften auch ein Wir-Gefühl? Und wenn ja, wie geschieht dies? Und wie erhält sich eine virtuelle Jugendkultur über eine gewisse Zeit? Auch wenn es ein Problem aller Jugendkulturen ist, dass sie transitorisch sind, also mit dem Älterwerden wieder aufgegeben werden müssen, stellt sich die Frage bei den virtuellen Szenen aufgrund der hohen Mitgliederfluktuation und der unverbindlicheren Kontakte in verschärftem Maß. Wir wissen auch noch wenig darüber, wie die Weitergabe von szenetypischem Wissen funktioniert, wie es zur Herausbildung von internen Regeln, zu Institutionalisierungen etc. kommt. Um Antworten auf derartige Frage näher zu kommen, müssen wir „Jugendkulturen als gelebte Praxis“ untersuchen.

Im Folgenden wird eine Internet-Community vorgestellt, die neben typischen Zügen virtueller Jugendszenen auch einige Besonderheiten aufweist, sodass Verallgemeinerungen und Übertragungen auf andere Szenen nur an bestimmten Stellen zulässig sind. Im Unterschied zu selbstläufig gewachsenen Jugendkulturen ist *LizzyNet* mit einem pädagogischen Ziel ins Leben gerufen worden – der Förderung von Internetnutzung und Medienkompetenz von Mädchen – und wird zudem pädagogisch betreut. So gesehen könnte man *LizzyNet* auch als Lernumgebung bezeichnen, die freilich sehr offen ist und nur über die Beeinflussung von Randbedingungen steuerbar. Andererseits zeigen die bisherigen Erfahrungen auch viel jugendkulturelle Phantasie und Kreativität.

LizzyNet ist also

3 Es zeigt sich jedoch, dass auch ein starkes Bedürfnis nach Realkontakten besteht. Für IRCer (Nutzer eines Internet Relay Chat) hat dies z.B. Seidler (1994) gezeigt, für Communities z.B. Tillmann/Vollbrecht (2003).

- eine lebendige Jugendkultur mit vielfältigen Alltagspraxen,
- ein pädagogisches Angebot, basierend auf Teilnehmerorientierung und Freiwilligkeit – im Unterschied zu RL-Angeboten⁴ gibt es jedoch in der Regel nur mediale oder indirekte Rückkopplungen,
- ein Lernort im virtuellen Raum, der den Mädchen andere Erfahrungen ermöglicht als herkömmliche pädagogische Settings.

Im Folgenden wird zunächst das Konzept des Angebotes vorgestellt und anschließend der Begriff der „Virtuellen Gemeinschaft“ konkretisiert. Nach einem Blick auf die Angebotsstruktur von *LizzyNet*, unter besonderer Berücksichtigung der Partizipationsmöglichkeiten, wird anhand zweier persönlicher Homepages gezeigt, wie die Mädchen die virtuellen Möglichkeiten zur Selbst- und Wirklichkeitserprobung nutzen.

2. DAS KONZEPT VON LIZZYNET

LizzyNet ist ein Angebot für Mädchen im Alter von 12 bis 18 Jahren, initiiert und betreut von *Schulen ans Netz e.V.* Seit April 2000 treffen sich unter der Adresse www.lizzynet.de kontinuierlich einige tausend Mädchen (angemeldete Mitglieder im August 2005: 68.502).

Ins Leben gerufen wurde das Internet-Angebot, da Mädchen den Computer und das Internet zum damaligen Zeitpunkt deutlich seltener genutzt haben als Jungen. Heute haben sie zwar hinsichtlich der Computer- und vor allem Internetnutzung eindeutig aufgeholt (85% aller Jugendlichen nutzen das Internet laut JIM-Studie 2004 „zumindest selten“), es lassen sich aber immer noch Unterschiede hinsichtlich der Intensität und des Versorgungsgrades mit Computern und Internetzugängen feststellen. So ist die Ausstattung der Jungen auch im Jahr 2005⁵ immer noch besser: bei Computern bzw. PC/Laptop ist das Verhältnis 43% zu 64%, beim Internetzugang 21% zu 35% (vgl. Feierabend/Rathgeb 2005: 322). D.h. bis heute verfügen die Mädchen deutlich seltener über einen eigenen Rechner und Internetzugang und verbringen – wohl auch in Folge dessen – weniger Zeit online. Insbesondere diese Punkte sind jedoch Voraussetzung dafür, dass Mädchen kontinuierlich partizipieren, sich ausprobieren und auch eigene jugendkulturelle Räume schaffen können.

Weitere Gründe für die Zurückhaltung der Mädchen wurden außerdem darin gesehen, dass wenige Online-Angebote die Interessen und Be-

4 RL ist die gebräuchliche Abkürzung für Real Life.

5 Die ARD/ZDF-Online-Studien verwenden statt der Antwortvorgabe „zumindest selten“ die Formulierung „gelegentliche Online-Nutzung“ – leider ohne Differenzierung nach Jungen und Mädchen. 2005 waren demnach 95,7% der 14- bis 19jährigen gelegentlich online (vgl. van Eimeren/Gerhard/Frees 2005). Bei den „Onlinenutzern ab 14 Jahre in Deutschland“ insgesamt ist eine geschlechtsspezifische Kluft weiterhin vorhanden (männlich: 67,5%, weiblich: 49,1%).

dürfnisse der Mädchen aufgegriffen haben. Zum Beispiel fand man zur Geburtstunde des Netzwerks kaum Angebote für Mädchen im Netz. Die Eingabe von „Mädchen“ oder „girl“ in eine Suchmaschine führte mit eindeutiger Sicherheit zu mehr Treffern im pornographischen als im jugendkulturellen Bereich.

Insgesamt legen die Zahlen nahe, dass Mädchen im Netz immer noch eher selten zu den Mitgestalterinnen einer Szene, einer Gemeinschaft gehören.⁶ Diese These wird auch von anderen Studien unterstützt, in denen jeweils konkrete (Jugend-)Szenen außerhalb (vgl. Eckert/Reis/Wetzstein 2000, Hitzler/Bucher/Niederbacher 2001) und innerhalb des Netzes untersucht wurden. Für das Internet wird das z.B. in Hinblick auf die MUD-Szene deutlich, hier liegt der Frauen-/Mädchenanteil unter 15% (vgl. Schildman/Wirausky/Zielke 1995, Utz 1996). Dass die Mädchen aber unabhängig davon ihre eigenen Räume konstituieren und soziale Zugehörigkeiten entwickeln, zeigt *LizzyNet*. Im Rahmen eines sozial-kommunikativen Erfahrungsraumes – einer virtuellen Gemeinschaft – wird ihnen ein selbstbestimmter Zugang zum Medium ermöglicht.

3. LIZZYNET ALS VIRTUELLE GEMEINSCHAFT

Der Begriff der „Virtuellen Gemeinschaft“ geht auf Howard Rheingold zurück, der 1993 sein Buch entsprechend betitelte.⁷ Er beschreibt in seinem Buch die Erfahrungen, die einige Menschen Anfang der 80er Jahre mit einem Mailboxsystem in der Bucht von San Francisco gemacht haben. In diesem Netzwerk stellt er insbesondere die Erfahrungen des kooperativen Austausches und der Unterstützung in persönlichen Lebenslagen heraus. Damit hat er – als einer der ersten – auf die Möglichkeiten der Gemeinschaftsbildung im Netz hingewiesen. Bis heute werden unter dem Begriff der „Virtuellen Gemeinschaft“ verschiedene Formen der Kommunikationskultur im Netz subsumiert, z.B. MUDs, Diskussionszirkel in thematisch eingegrenzten Newsgroups, Mailinglisten (E-Mail-Verteiler), Fansites und teilweise auch Chats.

6 Natürlich gibt es seit den 80ern bereits netzaktive Mädchen und junge Frauen. Bekannt geworden ist vor allem die subkulturelle Szene der „riot grrrls“ („cybergrrrls“, „netchicks“), die das Netz aktiv und betont lustvoll angeeignet und zur weltweiten Vernetzung genutzt hat. Im Zuge der medialen Vereinnahmung durch traditionelle Medien – grrrl wurde in deutschsprachigen Raum zum Girlie – und zur Wahrung der Definitionsmacht über die eigene Szene wurde riot grrrl dann allerdings im deutschsprachigen Raum ab 2003 in Ladyfest umbenannt; im Zuge dessen betiteln sich die aktiven Frauen heute selber als „Ladys“ oder „Ladyzzz“ (vgl. Groß 2006). Weitere Treffpunkte für Mädchen und junge Frauen stellen im Netz auch die Fanpages von Mädchen dar (vgl. Mutzl 2005, 2006).

7 Im Anschluss an Rheingolds Veröffentlichung „The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier“ 1993 hat sich in Fachkreisen der Begriff der „Virtual Community“ etabliert. Eingedeutscht wurde der Begriff durch die Übersetzung des Buches 1994 in „Virtuelle Gemeinschaften“.

Die Übertragung des Begriffs „Gemeinschaft“ in die virtuelle Welt wurde allerdings von Beginn an kritisch beäugt. Insbesondere die – vornehmlich in den USA – an das Medium geknüpften Hoffnungen auf eine Wiederbelebung des Gemeinschaftssinns durch die virtuellen Formationen wurden kritisiert. Um den traditionellen Gemeinschaftsbegriff nicht überzustrapazieren, haben einige Autoren daher die beobachteten Phänomene unter gruppensoziologischer (vgl. Tiedecke 2000) oder Netzwerkperspektive betrachtet (vgl. Gräf 1997, Wellman/Gulia 1999). Grundsätzlich ist man sich aber einig, dass die als „Virtuelle Gemeinschaften“ bezeichneten sozialen Formationen bestimmte Merkmale eienen: In der Regel handelt es sich um virtuelle Treffpunkte, die Menschen mit gemeinsamen Interessen und/oder der Vorliebe zum kontinuierlichen computervermittelten Austausch aufsuchen. Viele Mitglieder bringen sich mit einer gewissen Regelmäßigkeit ein, und häufig wird der virtuelle Kontakt auch im leibhaftigen Leben fortgesetzt, z.B. im Rahmen der bundesweiten „Internet-Relay-Parties“ oder „MUD-Treffen“.

LizzyNet versteht sich als eine solche Gemeinschaft.⁸ Das Angebot nimmt allerdings eine Sonderstellung ein, denn das Netzwerk ist nicht, wie das Standardrezept für virtuelle Gemeinschaften eigentlich vorschreibt, aus einem Muttermedium (Zeitschrift, Fernsehserie) oder aus eigenem Antrieb einiger Mitglieder entstanden, sondern von außen initiiert als nichtkommerzielles Angebot ins Netz gestellt worden. Der Austausch im Netzwerk findet sowohl synchron durch Instantmessages und Chat als auch asynchron über Email und Foren statt.

4. STRUKTUR DES NETZWERKS

Das Angebot ist unterteilt in die drei Oberrubriken „Magazine“, „Community“ und „Knowhow“, die jeweils unterschiedliche Schwerpunkte setzen. Grob skizziert findet man im „Magazine“ den Informations- und Präsentationsbereich: Hier werden u.a. Artikel, Linksammlungen, und die im Rahmen des Netzwerks selbst erstellten Produkte der Mädchen, z.B. Homepages präsentiert. In der folgenden Rubrik „Community“ befinden sich alle Kommunikationsangebote: also das eigene E-Mail-Postfach, die Foren, der Chat und so genannte Clubs – Interessengemeinschaften, auf die später noch genauer eingegangen werden soll. Hinter der dritten Rubrik „Knowhow“ verbergen sich dann alle Lern-Angebote (also verschiedene Kurse, z.B. ein HTML-Kurs und ein Internet ABC).

Damit garantiert werden kann, dass die Mädchen unter sich sein können, ist das Angebot unterteilt worden in einen öffentlichen und einen

8 *LizzyNet* veranstaltet ebenfalls regelmäßige *LizzyNet*-Treffen. Darüber hinaus treffen sich die Mädchen – wenn es die geographische Entfernung zulässt – aber auch in ihrer Freizeit, z.B. in den Ferien (vgl. Tillmann/Vollbrecht 2003).

geschlossen, also nur per Anmeldung zugänglichen Bereich. Der öffentlich zugängliche Bereich ist das „Magazine“ und im geschlossenen Bereich findet man die Rubriken „Community“ und „Knowhow“.

Im Folgenden werden nicht alle Teilangebote bzw. Rubriken vorgestellt, sondern nur diejenigen, die den Mädchen neue Partizipationsfelder bieten. Hierbei wird noch einmal unterschieden zwischen denen, die von der Redaktion initiiert sind (a) und denen, die die Mädchen selber mit Leben füllen (b), sich gänzlich ohne Unterstützung aneignen.

Zu den redaktionell initiierten Aktionsfeldern gehört die *LizzyPress*, die Online-Zeitung von und für Mädchen, sowie besondere Aktionen wie z.B. Wettbewerbe und außerdem Kurse, wie z.B. der HTML-Kurs. Zu den selbst gestalteten Aktionsfeldern gehören die Clubs (Interessengemeinschaften, die von Mädchen selbst verwaltet werden), die Foren (Austauschplattformen im Netzwerk) und Homepages (Selbstpräsentationen der Mädchen).

Rubrik:	magazine	community	knowhow
Funktion:	Information und Präsentation	Kommunikation	Lernen
Inhalte/Dienste:	Information: – Aktionen und Events – News & Themen der Redaktion – Tipps zu Schule & Beruf – Links & Termine Präsentation: – <i>LizzyPress</i> (eigene Artikel, Buch- und CD-Besprechungen) – <i>LizzyShow</i> (selbsterstellte Produkte, z.B. Homepages der Mädchen)	LizzyTreff – selbstgewählte Foren – Chat LizzyClubs – Forum – Chat – Mailingliste – Dateiaustausch LizzyMail – Mail-Account LizzyContact – Freundinnenliste (Instant-Messaging) LizzyPage – Homepage-Generator (FirstPage, Baukasten-Page) und Homepage-Verwaltung LizzyCards – E-Cards	Online-Kurse – HTML-Kurs – Bildbearbeitungskurs – Flash-Kurs – etc. Materialien – Internet ABC – Tipps für den Homepage-Bau – etc. Lerngruppen – Forum – Chat – Mailingliste – Dateiverwaltung
Zugänglichkeit:	öffentlicher Bereich	geschlossener Bereich	geschlossener Bereich

Tabelle 1: Struktur von LizzyNet

Zunächst zu einem redaktionell initiierten Aktionsfeld: der *LizzyPress*:

Bei der *LizzyPress* handelt es sich um eine Online-Zeitung, für die die Mädchen schreiben können. Das Prozedere sieht vor, dass die Mäd-

chen ihren Text, ihr Gedicht, ihren Artikel an die Redaktion mailen, vielleicht sogar mit einem entsprechenden Foto, und diese den Beitrag dann einarbeitet. Um die Mädchen zu motivieren, bietet die Redaktion weiterhin seit einigen Monaten eine so genannte „Schreib-mit-Aktion“ an, in deren Rahmen die Mädchen zu Besprechungen von Büchern, CDs und Kinofilmen angeregt werden. Die Redaktion stellt den Mädchen hierfür kontinuierlich Bücher und CDs zur Verfügung bzw. ermöglicht das eine oder andere Mal auch den Eintritt zu einer Kinopremiere. Die Mädchen müssen im Gegenzug dann einen Artikel abliefern. Neben dieser besonderen Aktion schreiben einige Mädchen aber auch von sich aus, z.B. zum Thema „Piercing – einige Argumente, um die Eltern zu überreden“ und inzwischen haben sich sogar kleine Redaktionsteams gebildet, die kontinuierlich Artikel abliefern. Die *LizzyPress* hat sich inzwischen zu einem Selbstläufer entwickelt. Viele Mädchen schicken regelmäßig ihre Artikel ein. Nur bei der „Schreib-mit-Aktion“ muss die Redaktion manchmal nachhaken.

Neben der *LizzyPress* gibt es weiterhin Wettbewerbe und besondere Aktionen, durch die die Redaktion die Mädchen zu intensiverem Engagement ermuntern möchte. Beispiele sind die Homepage-Wettbewerbe oder Schnitzeljagden im Netz zu bestimmten Themen. Des Weiteren haben die Mädchen die Möglichkeiten, ihre Internet-Kenntnisse durch Online-Kurse im Knowhow-Bereich zu erweitern bzw. ihr Wissen an andere Mädchen weiterzugeben. Zu Anfang gab es z.B. nur einen HTML-Kurs, inzwischen hat sich ein Bildbearbeitungskurs, ein Dreamweaver-Kurs, ein Flash- und Frame-Grundkurs (beide jeweils von einem Mädchen konzipiert), ein Online-Recherchekurs und eine Technikhilfe dazu gesellt. In der Regel bietet die Redaktion zu allen Kursen ein Forum an, um konkrete Fragen klären zu können bzw. motiviert die Mädchen, sich mit Problemen an sie zu wenden.

Nun greifen die Mädchen nicht nur das Angebot der Redaktion auf, sondern eignen sich den virtuellen Raum selbstinitiativ und eigenständig an. Auf drei Beispiele soll etwas intensiver eingegangen werden: die Clubs, die Foren und die Homepage.

4.1 Clubs

Clubs sind Interessensgemeinschaften innerhalb des Netzwerks, die von ein bis zwei Mädchen gegründet werden. Hinter dem Begriff Club verborgen sich verschiedene Funktionalitäten, die den Mädchen zur Verfügung gestellt werden: Sie finden hier einen Chat, ein Forum, eine Mitgliederliste und einen „Dateiaustausch“.⁹ Um einen Club zu gründen

9 An die Mitgliederliste ist ein Instant-Messaging-System geknüpft, d.h. die Mädchen können ihre Club-Mitstreiterinnen direkt über einen Smiley ansprechen. Der „Dateiaustausch“ bietet die Möglichkeit, Daten schnell und unkompliziert auf den Server zu laden und damit anderen verfügbar zu machen.

müssen die Mädchen vorab das Interesse der anderen Mädchen (im allgemeinen *Lizzy-Forum*) zu eben diesem Thema in Erfahrung bringen. Wenn ausreichend viele Zustimmungen gesammelt wurden (i.d.R. 25), wird der Clubvorschlag 14 Tage lang zur Abstimmung auf die Startseite der Rubrik „Community“ gestellt und wenn dann genug Mädchen ihre Stimme abgegeben haben, wird er eingerichtet.

Das Besondere an den Clubs ist, dass die Mädchen hier selber Verantwortung übernehmen, d.h. ein bis maximal zwei Mädchen verwalten und moderieren ihren eigenen Club. Sie sind verantwortlich für die Dynamik in der Interessengemeinschaft, müssen also neue Mitglieder begrüßen, für stetige Aktivität sorgen, Wettbewerbe veranstalten und Chat-Termine festlegen. Sie verfügen – im Gegensatz zu ihren Mitgliedern – über Administrationsrechte und können darüber z.B. andere Mitglieder aus dem Chat werfen und bei Bedarf jederzeit Forenbeiträge löschen.

Inzwischen existieren über 100 Clubs, in denen im August 2005 bereits 29.600 Mädchen – das sind 43% der Userinnen – angemeldet waren. Die Clubs sind nach bestimmten Rubriken geordnet (Städte & Länder, Musik, Film & Fernsehen, Wissen & Lernen usw.), hinter denen sich dann die Clubs für „Manga-Fans“, für „Politik-“ oder „Webdesign-Interessierte“ als auch Clubs für Mädchen mit anderer sexueller Orientierung oder Clubs für „Auenseiterinnen“ verbergen.

4.2 Foren

Neben den Clubs gibt es weiterhin die Foren. Diese finden die Mädchen auf *LizzyNet* im „Community“-Bereich, entweder in dem so genannten *LizzyTreff* oder aber sie werden Mitglied in einem Club. Die Forendiskussionen sind so aufgebaut, dass eine Person als erste einen Beitrag veröffentlicht, im Fachjargon „einen Beitrag postet“, und die anderen dann darauf reagieren. Sind mehrere Beiträge gepostet worden, besteht die Möglichkeit, entweder direkt auf den ersten Beitrag oder aber auf später veröffentlichte Beiträge zu antworten. Dadurch kann die Diskussion innerhalb eines so genannten Threads (Gesprächsfadens) durchaus unterschiedliche Wege gehen, sich also ähnlich einer Baumstruktur auffächern. Unter jedem geposteten Beitrag wird automatisch der Nickname verlinkt, d.h. der Name, mit dem man sich im Netzwerk angemeldet hat.

Bei *LizzyNet* haben die Mädchen nun die Möglichkeit, selber Foren einzurichten, bzw. sie werden von der Redaktion aufgefordert, eine E-Mail mit ihren Wünschen zu mailen. Im April 2005 gab es im *LizzyTreff* 26 Foren zu allen erdenklichen Themen, z.B. Schule & Hausaufgaben, Gesundheit & Sport, Musik & Medien oder Politik & Umwelt.

4.3 Homepages

Das letzte Aktionsfeld, das etwas genauer vorgestellt wird, ist die Homepage. *LizzyNet* stellt den Mädchen freien Speicherplatz – maximal fünf MB – zur Verfügung und bietet ihnen drei Möglichkeiten an, sich eine Homepage zu erstellen: die „Firstpage“, der „Homepage-Baukasten“ und als letzte Möglichkeit eine „Dateiverwaltung“ für die selbstgebaute Pages.

Die „Firstpage“ ist ein sehr niedrigschwelliges Angebot. Mit Hilfe dieser Funktionalität können sich die Nutzerinnen innerhalb von fünf Minuten eine Art Visitenkarte erstellen. Die Eingabemaske ist wie ein Formular aufgebaut, in das die Mädchen dann ihre Inhalte einfügen bzw. ihre Bilder hoch laden können. Die Webpräsenz umfasst ein Foto, einen Text und eine automatisch verlinkte E-Mail-Adresse. Diese Form der Webpräsenz wird von den Mädchen genutzt, um sich anderen Mädchen in der Community vorzustellen, d.h. wenn man im Forum z.B. ein Mädchen kennen lernt bzw. einen Beitrag besonders gut gelungen findet, kann man nachsehen, mit wem man es zu tun hat. Der Pfad zu den Homepages ist immer gleich aufgebaut: www.lizzy.net/de/home/nickname.

Eine weitere Möglichkeit, sich eine etwas ausgefeiltere Webpräsenz ohne HTML-Kenntnisse zuzulegen, stellt die so genannte „Baukasten-Page“ dar. Bei dieser Homepage-Variante können die Mädchen zwischen verschiedenen Formularen wählen und mehrere Fotos hochladen. Außerdem ist es möglich, Unterseiten anzulegen. Auf der Startseite werden die angelegten Unterseiten dann automatisch verlinkt. Eine weitere Funktionalität, die hinzugekommen ist, ist das Gästebuch. Diese Funktion wurde auf ausdrücklichen Wunsch der Mädchen beim letzten Relaunch (überarbeiteter Webauftritt) hinzugenommen.

Die dritte Variante, zu einer – individuell gestalteten – Homepage zu kommen, ist verknüpft mit dem HTML-Kurs. Dieser ist im Knowhow-Bereich zu finden. In der „Dateiverwaltung“ können dann die selbst erstellten Homepages hoch geladen und online verwaltet werden.

5. MÖGLICHKEITEN DER VIRTUELLEN GEMEINSCHAFT ZUR SELBSTDARSTELLUNG UND SELBSTREFLEXION

Im Folgenden wird nun ein Partizipationsfeld der Jugendlichen vorgestellt, das zeigt, auf welche spezifische und kreative Art die Mädchen sich die neue Medientechnologie aneignen und welche neuen Formen der Wirklichkeitserprobung sie hier austesten. Es handelt sich um die Homepage, die als Ausdrucksmedium für Selbstdarstellung und Selbstreflexion genutzt wird.

Bei der Homepage bzw. den Homepages handelt es sich um ein zunehmend an Bedeutung gewinnendes Aktionsfeld der Jugendlichen. Zunächst auf ein begrenztes Zeichenrepertoire zurückgreifend, wie bei der „Firstpage“ deutlich zu sehen ist, stellen sich die Mädchen immer neuen, inhaltlichen und technischen Herausforderungen: Skizzenhafte bzw. eindimensionale Selbstdarstellungen werden von komplexen Selbstbildnissen abgelöst. Diese Entwicklung lässt sich auch anhand der zunehmenden Anzahl von Baukasten- bzw. selbstprogrammierten HTML-Sites auf *LizzyNet* erkennen. Knapp 42% der Mädchen präsentieren sich inzwischen mal mehr, mal weniger differenziert der virtuellen Öffentlichkeit.

Die Zahl der *Firstpages* hält sich relativ stabil über die Jahre:

Oktober 2002: 2.646 Pages (15,6%)

Oktober 2003: 5.668 Pages (15,4%)

Oktober 2004: 9.548 Pages (15,6%)

Die Mitgliederzahl hat sich in dem betreffenden Zeitraum mehr als verdreifacht, von 16.953 (Okt. 2002) über 36.854 (Okt. 2003) auf 56.524 Mitglieder (Okt. 2004). Das zeigt, dass die Zahl der eher eindimensionalen Darstellungsmöglichkeiten von der Firstpage stetig genutzt wird, aber dann doch, betrachtet man nun die Zahl der „Baukasten-“ bzw. HTML-Pages, von komplexeren bzw. vielgestaltigeren Selbstdarstellungen abgelöst wird. Bei den „Baukasten-“ und HTML-Pages ist über die Jahre ein bedeutender Zuwachs zu verzeichnen:

Oktober 2002: 896 Pages (5,3%)

Oktober 2003: 6.969 Pages (18,9%)

Oktober 2004: 12.877 Pages (36,6%)

Die Zahlen weisen darauf hin, dass die komplexeren Selbstdarstellungen von den Mädchen intensiver nachgefragt werden als die eher eindimensionalen Möglichkeiten der „FirstPage“.

Im Folgenden sollen zwei Homepages vorgestellt und an ihnen die Funktion der virtuellen Webpräsenz für die Mädchen aufgezeigt werden. Ausgewählt wurden zwei sehr unterschiedliche Homepages: Zum einen die von Frozen¹⁰, einem 16-jährigen Mädchen, dass sich auf einer Baukasten-Page der Netzöffentlichkeit mitteilt. Sie, die sich selbst als „Freak“ bezeichnet, lässt uns an sehr intimen Gedanken und Gefühlen teilhaben. Sie nutzt die Page, um persönliche Unsicherheiten und Ängste mitzuteilen und ungelebte Facetten ihres Ichs darzustellen. Die zweite Homepage ist von Moon. Moon ist 13 Jahre alt und nutzt die Homepage vor allem, um ihre Stärken zu präsentieren. Beide Webpräsenzen haben gemein:

10 Die Nicknames wurden anonymisiert.

- dass die Mädchen sich auf eine sehr persönliche Art und Weise darstellen und ganz bestimmte Selbstaspekte herausstellen,
- dass beide den Kontakt und Austausch suchen, wenn auch aus einer unterschiedlichen Motivation heraus.

5.1 „Frozens“ Homepage

Gleich auf der ersten Site ihrer Homepage teilt uns „Frozen“ mit, dass wir uns „auf einem kleinen Stück von ihr selbst“ befinden. Sie leitet ihre Site mit einem etwas umgewandelten Nina Hagen-Zitat ein: „that’s why the lady is a freak“ (im original heißt es „punk“). Sie hat das Zitat ausgewählt, weil sie Nina Hagen bewundert. Die ist ihrer Ansicht nach einfach „geil“, weil sie „rausfällt“. Man könnte ergänzen: genauso wie „Frozen“, die sich heute als „Freak“ bezeichnet und damit die Worte eines – wie sie sagt – „fürchterlich ekligen, doofen Typen“ aufgegriffen hat, der sie mit diesem Wort beschimpfen wollte. Das Wort „Freak“ hat sie positiv für sich umgedeutet, stolz sagt sie heute von sich, dass sie „ANDERS“, also gerne „Freak“ sei. Dieses Anderssein drückt sie auf der Homepage z.B. in der ungewöhnlichen Schriftwahl aus – dem Wechsel zwischen Groß- und Kleinschreibung in der Überschrift.

Eine wesentliche Rolle in „Frozens“ Leben spielt die Musik – immer noch der dominante Code für die Formation jugendkultureller Gruppen. Sie sagt selbst: „Musik bewegt einfach Welten für mich, egal in welcher Situation und Lebenslage, für Musik ist immer Platz. Musik macht alles besser!“ Über Musik schafft man Zugehörigkeiten – könnte man ergänzen.

Auf einer der nächsten Unterseiten gewährt uns „Frozen“ dann Einblicke in ihre – wie sie es sagt – „wirre Gedankenwelt“. Gleich zu Beginn weist sie darauf hin, dass sie viel über die Welt nachdenkt: „ich denke die meisten Menschen trauen mir das nicht zu, aber hier werde ich mal lustige Texte von mir veröffentlichen.“ So lustig lesen sich die folgenden Texte dann aber gar nicht, hier scheint es auf den ersten Blick vielmehr um eine Art von Selbst-Demaskierung zu gehen. Sie überschreibt ihre Rubrik mit „Wie ich so mein Leben sehe – Mein ganz persönliches Gefängnis“ und fährt fort: „Gefangen im eigenen Körper? Gefangen im eigenen Geist? Gefangen in einer Rolle, die einem gegeben wurde? Werden wir eingesperrt? Lassen wir uns einsperren? Bin ich an meiner eigenen Gefangenschaft Schuld?“

Im Folgenden nimmt „Frozen“ – die sich anfangs als „Freak“ – also anders denkende und auffällige Person dargestellt hat – dann eine gänzlich andere Position ein. Sie stellt sich nun eher als unzulänglich dar, als angepasst und willensschwach: „Ich will als Individuum gesehen werden, aber kann mich nicht so geben wie ich das gerne würde.“ Diese „Verstellung“ ihres Selbst, diese ungelebten Teile ihrer Persönlichkeit führen dazu, dass sie sich einsam fühlt, denn: „Wie soll jemand, der mich nicht

kennt einen Eindruck von mir gewinnen, welcher der Wahrheit entspricht, wenn ich 24 Stunden am Tag versuche, jemand anders zu sein?“ Interessant ist schon an dieser Stelle, dass sie das Netz bzw. die Homepage nutzt, um ein möglichst „reales“ Bild von ihrer Person zu vermitteln. Sie nutzt den Text, um sich – körperlos und unverbindlich – zu öffnen, aber auch um sich selbst zu finden. Die „Eindrücke in ihre wirre Gedankenwelt“ sind zwar ganz eindeutig an andere adressiert, sie helfen ihr aber auch, die eigenen Erfahrungen zu ordnen und zu verarbeiten. So fragt sie sich selbst auf der Homepage: „Woher weiß ich eigentlich, dass mich alle falsch einschätzen? Missverstehen?“ Oder fragt sich an anderer Stelle: „Bin ich wirklich ein Freak?“ Die vermeintliche Andersartigkeit belastet sie:

„Alle versuchen sich eine Meinung über mich zu bilden. Sie denken, die könnten das. Sie kennen mich nicht, vielleicht wollen sie mich gar nicht kennen lernen, aber das wäre OK, aber sie bewerten mich von Tag zu Tag. Aber sie haben keine Ahnung! Wissen nicht, dass die Angst zu versagen, die Angst vor dem Spott der Menschen Druck erzeugt. Und schon versuche ich mich wieder zu verstecken, nicht aufzufallen. Ich weiß, dass ich nicht so bin wie die anderen, aber ich versuche so zu tun und eigentlich klappt das ganz gut.“

Zwei Sätze später bezeichnet sie sich selber wieder als feige: „Ich beneide die Leute, die durch ihre Meinung auffallen und sich nicht so verkriechen wie feige Menschen wie ich“. Sie endet resigniert,

„ich werde niemals jemanden von meinen Gedanken erzählen können, immer alleine da stehen, ohne je probiert zu haben, Menschen zu finden, die wie ich sind, die meine Gedanken verstehen oder sogar meine Ansichten teilen. Ich werde mein ganzes Leben lang gefangen sein, aber ich sollte mich nicht daran stören, sonst würde ich verbittern.“

An dieser Stelle wird sehr schön deutlich, wie sie durch ihre virtuelle Identität ihre „reale“, „leibliche“ Fassade durchbrechen kann. „Frozen“ teilt sich mit, versteckt sich nicht mehr, signalisiert, dass sie den Austausch sucht. Das virtuelle Zuhause lädt zu Rückmeldungen ein, zum einen durch das Gästebuch, zum anderen durch die E-Mail-Funktion.

Auf den Folgeseiten positioniert sich „Frozen“ dann weiterhin zum Tierschutz, sie bezeichnet sich als „aktive Tierschützerin“ und verortet sich in der Antifa, mit dem Motto „Gib Nazis keine Chance“. Weiterhin stellt sie sich als „absoluten Fernsehfan“ dar und präsentiert dann – sehr typisch für eine Mädchen-Site – ihre beste Freundin mit den Worten „Eigentlich ist eine kleine Seite viel zu wenig für eine sooooo süße beste Freundin wie dich... Du bist die Beste ... ich werde Dich nie vergessen“. In den anderen Rubriken dreht es sich dann z.B. um Literatur. Hier spricht „Frozen“ eine weitere Funktion an, die die Homepage für sie hat, eine Ventilfunktion: „Literatur ist alles Geschriebene. Sogar diese Ho-

mepage ist in gewisserweise also Literatur. Vielleicht gefällt euch hier was, ich beschäftige mich viel mit Geschriebenem und schreibe auch selber gern, für mich sind geschriebene Worte oft ein gutes Ventil.“ Sie verweist auf zwei Bücher. Wobei sie für eines auch schon eine Rezension auf *LizzyNet* geschrieben hat (die sie natürlich verlinkt). Weiterhin hat sie eine Rubrik zu „Philosophie“ und eine zu Gebeten – unter dem Stichwort „LIL’Prayer“ angelegt.

Zusammenfassend zeigt sich, dass die Homepage bei „Frozen“ vielfältige „Funktionen“ erfüllt, einige davon spricht sie selber direkt an:¹¹

Sozialfunktion:

„Frozens“ sucht den Austausch mit Personen, die ähnlich denken wie sie, die ähnliche Unsicherheiten plagen, die dann aber auch Mut machen, weil sie zeigen, dass sie nicht allein mit ihren Sorgen und Selbstzweifeln ist – einsam ist. Ihre Site ist somit Ausdruck ihrer Einsamkeit und zugleich aber auch ein Schritt aus dieser Einsamkeit heraus. Interessant ist, dass sie, unabhängig davon, ob Rückmeldungen kommen, die Mitstreiterinnen bereits im Vorfeld antizipiert, ihr Gegenüber direkt anspricht und durch ihre Site „führt“.

Selbstreflexion und Selbstkonstruktion:

„Frozens“ Homepage ist ein Ort, an dem sie sich selbst bespiegelt und in gewisser Weise neu und anders entwirft. Sie baut sich quasi patchworkartig aus vielen einzelnen Fragmenten ihr eigenes Selbst zusammen, rekonstruiert und strukturiert für sich relevante Themen und Ereignisse, positioniert sich zu der Welt draußen und inszeniert sich öffentlich als *Freak*. Insbesondere in ihren „wirren Gedanken“ kommt zum Ausdruck, dass sie sich in ihrer Situation im realen Leben nicht wohl fühlt, weil sie bestimmte Selbstaspekte nicht ausleben bzw. ihre „Andersartigkeit“ im „real life“ nicht lustvoll ausprobieren kann. Sie fühlt sich „gefangen in einer Rolle“, sucht aber offensichtlich weiterhin nach Möglichkeiten, um aus der Rolle auszubrechen. Die Sorgen und Probleme, die „Frozen“ auf ihrer Homepage anspricht, verweisen auf die Schwierigkeiten, die Mädchen zwischen Kindheit und Erwachsenenstatus zu bewältigen haben. Sie müssen lernen, sich in ihrem Körper wohl zu fühlen („Frozen“ spricht von der „Gefangenheit im eigenen Körper“), eine vermeintlich konsistente Geschlechtsidentität hervorzubringen („Frozen“ spricht hier von der „Gefangenschaft in einer Rolle“ und vom Druck, der sie dazu zwingt, sich zu verstecken), ein eigenes Normen- und Wertesystem aufzubauen und – im Prozess der Ablösung von ihren Eltern – neue Zugehörigkeiten zu entwickeln („Frozen“ hat Angst „immer alleine da zu stehen“, und ih-

11 Ausführlich zur Bedeutung von virtuellen Mädchenräumen für die Identitätsarbeit von Mädchen vgl. Tillmann 2006a.

re „Ansichten mit niemandem teilen zu können“). Auf der Homepage, veröffentlicht in einem geschützten Mädchenraum, findet sie offenbar die Möglichkeit über ihre Ängste und widersprüchlichen Selbstaspekte zu reden. Hier kann sie über sich selbst verfügen, kontinuierlich an einem eigenen Selbstentwurf, fern von männlicher Begutachtung und Zuschreibung aber auch fern von elterlicher Kontrolle, arbeiten.

„Frozen“ offenbart auf ihrer Homepage, dass sie noch kein angemessenes (geschlechter-)normatives Verhalten für sich gefunden bzw. habitualisiert hat. Ihre Unsicherheit und Angst vor der Übertretung der (Geschlechter-)Normen und die daraus resultierende freiwillige Selbsteinschränkung wird in ihren „wirren Gedanken“ sehr deutlich. In diesem Sinne stellt die Homepage eine experimentelle Selbstinszenierung dar, die zwar offenkundig noch sehr brüchig ist, aber durchaus – performative – Möglichkeiten zur Neustrukturierung der Persönlichkeit bietet. Das Beispiel zeigt, dass Mädchen die ihnen zugewiesene Subjektposition nicht einfach annehmen, sondern durchaus eigene Wege der Selbstkonstruktion suchen.

Ventilfunktion:

Nicht zuletzt spricht „Frozen“ dann selbst noch eine weitere Funktion der Homepage an. Für sie sind – wie sie selbst sagt – „geschriebene Worte oft ein gutes Ventil.“ Sie hat die Erfahrung gemacht, dass es ihr in vielen Situationen gut tut, sich Gedanken und Frust von der Seele zu schreiben. Diese Ventilfunktion erinnert an das alterstypische Tagebuchschreiben – in beiden Fällen wird jedenfalls ein expressives Medium genutzt, das in hohem Maß emotionale Funktionen übernimmt, zugleich der Selbstreflexion dient und auch eine parasoziale Interaktion mit generalisierten Anderen ermöglicht. Während Tagebücher jedoch ein sehr intimes Ausdrucksmedium sind, wenden sich Äußerungen im Netz an ein zwar unbekanntes, aber real existierendes Gegenüber. Hier finden offenbar Verschiebungen im Verhältnis von privat und öffentlich statt, die noch nicht hinreichend untersucht sind. Zu nennen wäre in diesem Zusammenhang auch der im Hinblick auf Datenschutz oft relativ bedenkenlose Umgang mit E-mails oder Chats, während der gleiche Inhalt bei herkömmlichen „mitlesbaren“ Kanälen wie z.B. Postkarten wohl immer noch sensibler gehandhabt werden dürfte.

5.2 „Moons“ Homepage

Um nun zu zeigen, welche weiteren Aspekte eine Homepage erfüllen kann, soll eine zweite Homepage vorgestellt werden, und zwar die von „Moon“. „Moon“ ist 13 bzw. knapp 14 Jahre alt und hat sich gleich am ersten Tage ihrer Mitgliedschaft auf *LizzyNet* mit Hilfe des HTML-Kurses eine eigene Homepage gebaut. Inzwischen hat sie mehrere Designs ausprobiert und vor

ein paar Monaten mit einigen anderen Mädchen zusammen einen Webring¹² gegründet, dem sich nur Mädchen anschließen dürfen, die ihre Sites nur mit einem Texteditor, also ohne komfortable Hilfsprogramme (wie z.B. Frontpage, Dreamweaver, WYSIWYG-Editoren) erstellt haben. „Moon“ motiviert ihre Entscheidung zur Homepage folgendermaßen:

„Einen richtigen Grund, warum ich meine Homepage gebaut habe, gibt es nicht. Ich habe Anfang 2002 *LizzyNet* entdeckt und da den HTML-Kurs. Irgendwie wollte ich so was können und außerdem war ich neugierig, ob das schwer ist. Deswegen fing ich dann auch mit dem Kurs an ... und weil mir kein besonderes Thema einfiel, machte ich halt eine typische Private-Page über mich. Dann wollte ich mein Können auch der ganzen Welt präsentieren ... Aus der heutigen Sicht war die Seite ziemlich primitiv, aber ich war richtig stolz darauf ... immer wieder kamen neue Versionen meiner Homepage raus, manchmal nach 5 Tagen, manchmal erst nach 5 Monaten. Als mir das Wissen aus dem HTML-Kurs von *LizzyNet* nicht mehr reichte, surfte ich zu SelfHTML.¹³ Außerdem suchte ich mir ein besseres Grafikprogramm, weil mir die Funktionen von Paint nicht mehr ausgereicht haben. So verbesserte sich mein Design (Grafiken an sich, aber auch die Zusammenstellung) und die HTML-Technik.“

In den folgenden Sätzen macht „Moon“ ihren Leser/innen wie folgt Mut:

„Zuerst sieht HTML total kompliziert aus, doch dann merkt man, dass es ein Schema gibt und dann wird es ganz einfach ... Wenn man eine eigene Homepage hat und die dann fertig ist, sieht man, dass es sich gelohnt hat, so viel Zeit da rein zu investieren. Die Homepage wird dann mit der Zeit auch ein Stück von einem selber.“

Auf ihrer alten Homepage sagt sie „Meine Homepage ist mir total wichtig. Zu wichtig vielleicht. Keine Ahnung. Ohne sie wüsste ich gar nicht, was ich am Wochenende machen sollte *scherz* :-).“¹⁴

Weiter im Zitat:

„Nee, ich finde es total genial mich hier mehr oder weniger kreativ austoben und schreiben zu können wie und was ich will ... ich find es auch immer sehr cool, wenn man um Hilfe gefragt wird. Klar, manchmal nervt es, aber in der Regel freu ich mich dann immer, wenn ich wem helfen kann. Außerdem wird man auch immer sehr nett belohnt; man darf das Design als erste sehen, wird ganz oben

12 Bei einem Webring handelt es sich um ein virtuelles Netzwerk von Menschen, die aufgrund eines gemeinsamen Interesses auf die Homepages ihrer Mitstreiter/innen verweisen. Hierzu wird ein eigens für den Webring kreierter Button verwendet, der in der Regel auf der Startseite platziert wird.

13 Bei „SelfHTML“ handelt es sich um das im Netz frei zugängliche Lehrbuch über HTML von Stefan Münz.

14 Hier benutzt Moon ein so genanntes Aktionswort (*scherz*) und ein Emoticon :-). Beide Zeichen kommentieren die Aussage bzw. die Gefühlslage der Schreibenden und substituieren damit Mimik und Gestik einer Face-to-Face-Kommunikation.

gegrüßt und so. Und lernt immer nette Leute kennen *zu'nen paar lizzys schiel*. Das Nerveige ist, dass ich ständig als wandelnde SelfHTML Such- und Erklärmaschine missbraucht werde (*grins* sehe da grad ein paar ganz klein werden – zu eurer Beruhigung: ihr seid auszuhalten, sonst würde ich das nicht machen – aber lernt endlich mal zu LESEN).“

Ähnlich wie bei „Frozen“ erfüllt die Homepage bei „Moon“ vielfältige „Funktionen“. „Moon“ – noch einige Jahre jünger, vor kurzem erst aufs Gymnasium gewechselt – geht es dabei allerdings weniger darum, ungeliebte Selbstaspekte zu präsentieren und zu kommunizieren, sondern sie nutzt das Netz, um auf ganz bestimmte Selbstaspekte aufmerksam zu machen; Aspekte, auf die sie stolz ist und die für sie auch den Eintritt in die Community markiert haben. Entsprechend kommentiert und archiviert sie auf der Homepage ihre Entwicklungsschritte in HTML ganz detailliert und führt sich damit auch immer wieder vor Augen, welche Fortschritte sie gemacht hat („Archivierungsfunktion“). Im Homepagebau hat sie für sich offensichtlich ein Betätigungsfeld bzw. ein Hobby gefunden, in dem sie ihre „Kreativitätsschübe“ ausleben kann. Mit alledem wendet sich Moon nicht nur an ein imaginäres Gegenüber, sondern spricht auch ganz konkret Leute an. Sie sagt explizit, dass die Netzwelt ohne die soziale Komponente für sie uninteressant wäre („Sozialfunktion“). Über ihre Homepage bzw. ihre HTML-Kenntnisse hat sie Mädchen kennen gelernt und sich mit 13 Jahren einen Status als HTML-Expertin erarbeitet. Diese Programmierkenntnisse haben ihr die Anerkennung unter gleichaltrigen aber vor allem auch unter älteren Userinnen eingebracht („Expertinnenfunktion“).

Über die beiden vorgestellten Beispiele hinaus zeigt sich, dass die Homepages – „Ego-Trips“ oder „Ego-Sites“ – wie die Mädchen sie häufig selber nennen, für die Mädchen vielfältige Funktionen erfüllen. In erster Linie geht es darum, über sich selbst zu erzählen und sich selbst zu präsentieren. Wesentlich dabei ist, dass die Mädchen gänzlich allein und selbstbestimmt entscheiden, welche Selbstaspekte sie von sich preisgeben. Dabei können Aspekte in den Hintergrund treten, die im Face-to-Face-Kontakt bzw. in der konkreten Lebenswelt im Vordergrund stehen wie Zeichen und Symbole des äußeren Erscheinungsbilds, die z.B. bei „Frozen“ im realweltlichen Kontext eine sehr große Rolle spielen. Gedanken und Gefühle, also die innere Welt wird artikuliert, reflektiert und gleichzeitig auch anderen mitgeteilt. Gerade das Anders-sein-dürfen bzw. das So-sein-dürfen wie man wirklich ist – ein für Jugendliche oft virulentes Thema (vgl. das Interview mit „Anke“ in Sander/Vollbrecht 1985) – kann in der halbanonymen Sonderwelt des Netzes partiell ausgelebt werden. Ein Mädchen drückt dies auf der Startseite ihrer Homepage so aus:

„im Internet bin ich so ein bisschen fast das Gegenteil von dem was ich so alltäglich bin (was nicht heißt, das ich mich verstelle, sondern nur das ich meine

„andere Seite‘ hier ein wenig auslebe) ... wem dies hier nicht passt, es gibt noch viele andere schöne Seiten die ihr besuchen könnt...“ (Petra, 16 Jahre).

Die Mädchen nutzen die neue Form der Selbstpräsentation also, um sich darzustellen, aber auch um sich selbst zu bespiegeln und ungelebte Teile ihrer Persönlichkeit zu präsentieren und zu diskutieren. Allen Homepages liegt der Wunsch zugrunde, sich anderen (bzw. der virtuellen Gemeinschaft, in der man sich bewegt) mitzuteilen, neue Leute kennen zu lernen. Sie erhoffen sich Rückmeldungen auf die Selbstrepräsentationen und damit – untrennbar verbunden – die eigene Person.

6. ZUSAMMENFASSUNG

Die beiden Beispiele zeigen, welche neuen Potentiale der Wirklichkeitserprobung das Internet für Mädchen bereithält. Die Mädchen nutzen die virtuellen Gestaltungsspielräume für die Präsentation und Kommunikation selbst bestimmter Aspekte der eigenen Person sowie für die Gründung neuer Unterstützungszirkel bzw. die Schaffung neuer Zugehörigkeiten.

Die neuen Betätigungsfelder zeichnen sich dadurch aus, dass sie extrem offen sind und alters-, milieu- bzw. kulturübergreifende Begegnungen – gelegentliche Kontakte als auch neue Beziehungsformen – möglich machen. Auch lassen die eigene Unsichtbarkeit und anfängliche Anonymität (u.a. durch den Nickname) viel Unverbindlichkeit zu und schaffen damit ebenfalls ideale Voraussetzungen, um sich auszuprobieren, gelebte und ungelebte Selbstaspekte zur Schau zu stellen und mitzuteilen, ohne Angst haben zu müssen, wirklich – mit realen Konsequenzen – zu versagen. Im virtuellen Raum wird es möglich, auf anonyme und unkomplizierte Weise die eigene Handlungsorientierung abzusichern. Die Mädchen können sich hier vermeintlich private Räume einrichten und darin die eigenen Interessen, Ängste und Wünsche kommunizieren. Die Ausstaffierung ihrer Homepage, also die Auswahl wesentlicher Selbstaspekte, wie z.B. Musik, virtueller Poster, Online-Tagebücher, ist dabei gänzlich ihnen überlassen. Sie erzählen ihre Geschichte, die sich aus verschiedenen Einzelfragmenten zusammensetzt, versuchen sie im Austausch mit anderen zu verstehen und integrieren diese letztlich in ein für sich stimmiges Selbstkonzept. Im Rahmen der Community schaffen sie damit nicht nur neue Räume, sondern auch neue Zugehörigkeiten.

LITERATUR

- Beyer, Marlen (2006): Fan-Fiktion im Internet. „Hier nehmen Fans das Schicksal ihrer Lieblinge selbst in die Hand.“ In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 119-132.
- Eckert, Roland; Reis, Christa; Wetzstein, Thomas A. (2000): „Ich will halt anders sein wie die anderen!“ Abgrenzungen, Gewalt und Kreativität bei Gruppen Jugendlicher. Opladen: Leske + Budrich.
- Eckert, Roland; Vogelgesang, Waldemar; Wetzstein, Thomas A.; Winter, Rainer (1991): Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern. Opladen: Leske + Budrich.
- Feierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas (2005): Medienverhalten Jugendlicher 2004. Neueste Ergebnisse der JIM-Studie Jugend, Information, (Multi-)Media. In: Media Perspektiven, Nr. 07/2005, 320-332.
- Gerhards, Maria; Mende, Annette (2005): Offliner: Zwischen interessierter Annäherung und bewusster Distanz zum Internet. ARD/ZDF-Offline-Studie 2005. In: Media Perspektiven, Nr. 08/2005, 380-395.
- Gräf, Lorenz (1997): Locker verknüpft im Cyberspace. Einige Thesen zur Änderung sozialer Netzwerke durch die Nutzung des Internet. In: Gräf, Lorenz; Krajewski, Markus (Hg.): Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk. Frankfurt/Main und New York: Campus, 99-124.
- Groß, Melanie (2006): „All genders welcome“ – Ladyfeste im Netz. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 77-88.
- Gross, Friederike von (2006): Das Netz der Gothics: Die schwarze Szene im Internet. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 103-118.
- Hitzler, Ronald; Bucher, Thomas; Niederbacher, Arne (2001): Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute. Opladen: Leske + Budrich.
- Hugger, Kai-Uwe (2006): Kommunikative Zwischenwelten. Über deutsch-türkische Jugendliche im Internet, Identität und transnationale soziale Räume. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 183-199.
- Münch, Thomas (2006): Sammeln, Tauschen und mehr. Jugendliche Musiknutzer on- und offline. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 133-148.
- Mutzl, Johanna (2005): „Die Macht von Dreien...“ Medienhexen und moderne Fanggemeinschaften. Bedeutungskonstruktionen im Internet. Bielefeld: transcript.
- Mutzl, Johanna (2006): Fanggemeinschaften im Internet: Fanspace – Fanplace – Fanstage. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyber-

- space – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 65-76.
- Rheingold, Howard (1994): *Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers*. Bonn: Addison-Wesley.
- Rheingold, Howard (1993): *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading/Mass.: Addison-Wesley. Abrufbar im Internet, URL: <http://www.well.com/user/hlr/vcbook/index.html> [Zugriff: 30.05.2006]
- Rössler, Patrick (1998): Informations- und Meinungsbildung am elektronischen schwarzen Brett. In: Prommer, Elisabeth; Vowe, Gerhard (Hg.): *Computervermittelte Kommunikation. Öffentlichkeit im Wandel*. Konstanz: UVK Medien, 113-139.
- Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf (1985): *Zwischen Kindheit und Jugend. Träume, Hoffnungen und Alltag 13- bis 15-Jähriger*. Weinheim: Beltz.
- Schildmann, I.; Wirausky, H.; Zielke, A. (1995): *Spiel- und Sozialverhalten im MorgenGrauen*. URL: <http://www.mud.de/Forschung/verhalten.html> [Zugriff: 30.05.2006]
- Seidler, Kai (1994): *Computerfreaks like 2 party. Relay Parties zwischen Virtualität und Realität*. Berlin: WZB (Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung)
- Tillmann, Angela (2006a): *Girls in Cyberspace: An Evaluation of an Online Community Supervised by Media Educationalists*. In: Hipfl, Brigitte; Hug, Theo (Hg.): *Media Communities*. Münster u.a.: Waxmann, 211-230
- Tillmann, Angela (2006b): *Doing Identity: Selbsterzählung und Selbstinszenierung in virtuellen Räumen*. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): *„Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“*. Frankfurt/Main: Peter Lang, 33-50.
- Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (2003): *„LizzyNet“*. Evaluation der Lern- und Kommunikationsplattform für Mädchen von Schulen ans Netz e.V. TU Dresden: Abschlussbericht (unveröffentlicht).
- Utz, Sonja (1996): *Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern*. Diplomarbeit. URL: <http://www.Tuchemnitz.de/phil/psych/professuren/sozpsy/Mitarbeiter/utz/diplo1.htm> [Zugriff: 30.05.2006]
- Thiedecke, Udo (Hg.) (2000): *Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdiskussionen*. Opladen: Leske + Budrich.
- Turkle, Sherry (1998): *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

VIRTUALITÄT UND VIVA-VIDEO WORLD

JOACHIM KNAPE

Im letzten Sommer habe ich die Ferien mit meinen beiden Söhnen Felix und Florian auf der spanischen Insel Ibiza verbracht. Wir bewohnten eine Ferienwohnung in einem ausgedehnten Gebäude des Küstenorts Santa Eulalia. Eines Nachmittags bog ich auf meinem Weg durch die unübersichtlichen Arkadengänge des Innenhofs um eine Ecke, und plötzlich stand eine junge attraktive Frau vor mir, eine ungewöhnliche Schönheit. Wir versperrten uns ungewollt den Weg, sie lachte, wir sahen uns an, ich lächelte zurück und gab ihr mit leichter Augenbewegung den Weg frei. Eine unerwartete Erscheinung mit angenehmer Wirkung auf mich. Ich sah sie nie wieder.

Meine Söhne und ich waren gerade dabei, der alten Dorfkirche auf dem Berg einen Besuch abzustatten, auch um den Blick über die Küste zu genießen. Wir bestiegen den Berg und traten in die kleine Kirche. In den engen Seitennischen stand etwas Devotionalienkitsch. Der Hauptraum war weiß getüncht, völlig kahl und schmucklos, mit ein paar Sitzgelegenheiten. Es gab nur einen einzigen Blickfang: den sehr schmalen barocken Hochaltar, der in der Mitte der Vorderwand völlig isoliert in die Höhe ragte. Die Architektur seiner wenigen Aufbauten bestand aus vergoldeten Säulen und Rankenwerk mit Bildelementen und einer Statue von Santa Eulalia in der Mitte. Die kleine barocke Pracht, in ihrer südlichen Ornamentfülle leicht befremdlich, konzentrierte und fesselte den Blick Momente lang. Dieser „goldige“ Altaraufbau war eng begrenzt und hob sich in seinem Glanz der Vorderseite abrupt von der farblosen Kargheit der ihn umgebenden Wand ab. Blickte man auf die beiden Seiten des goldenen Säulenaufbaus, sah man übergangslos weiße, roh gefügte Bretter mit ausgeleierte Türverschlagen, die verhinderten, dass man hinter die Altarkonstruktion sehen konnte. Nur wenn man direkt vor dem schmalen Altaraufbau stand, erblickte man das goldglänzende Phantasma des heiligen Schreins. Die Oberfläche der Vorderseite evozierte Glanz, jeder Blick zur Seite brachte ernüchternde Kahlheit. „Merkwürdig“, denke ich beim

Hinausgehen, „dass allein die handwerkliche Bearbeitung der Vorderseite eines Holzgerüsts mir solch ein besonderes Erlebnis verschafft. Es sind die Oberflächen, die uns affizieren. Dirigieren sie uns auch?“

Zurückgekehrt entschlossen wir uns, nach dem Abendessen fernzusehen. In der Ferienwohnung waren die deutschen Kabelkanäle eingestellt, wir machten Platz für den Apparat, schalteten ein, und meine Söhne begannen zu zappen. Nach einiger Zeit blieben sie beim Musikvideokanal VIVA hängen, dessen Programm natürlich auch mich interessierte. Aber während ich die unendliche Reihe der Videoclips neugierig an mir vorbeiziehen ließ, versuchten meine Söhne bald immer mal wieder wegzuzappen, ja, suchten sich bald Zusatzbeschäftigungen: der eine las „gleichzeitig“ eine Zeitschrift, der andere machte sich an seiner begonnenen Serie von Comiczeichnungen zu schaffen. Am Ende saß ich allein konzentriert vor den Videoclips.

1. LEBENSWELTLICHE WAHRNEHMUNGSHIERARCHIEN UND MENSCHLICHES INTERPRETATIONSVERMÖGEN

Ich habe ihnen gerade eine Reihe von Wahrnehmungsereignissen aus einem beliebigen Tag meines Lebens geschildert. In der Fülle von unkontrolliert ablaufenden Alltags-Perzeptionen gibt es einige wenige, die schon im Vorfeld, aufgrund unserer Erwartung, apperzeptiv markiert sind oder nachträglich von uns aus dem Fluss der Erfahrung herausgezogen, isoliert und höherwertig eingestuft werden. Aber nicht nur diese Differenz ist wichtig zwischen der permanenten, gewissermaßen naturwüchsigen Perzeption, die jeden Tag unseres Lebens bestimmt, beginnend mit dem ersten Lidschlag nach morgendlichem Erwachen, und der kontrollierten bzw. erwartungsgesteuerten Apperzeption gespannt herbeigeführter Wahrnehmungsereignisse.

Wichtig ist insbesondere der Realitätsstatus, den ich Wahrnehmungsereignissen aufgrund meiner Interpretation zugestehe. Für Platon haben jene Dinge, die sich mir zeigen, die *phainómena*, unterschiedlichen Seinsstatus. Wir sagen heute natürlich, dass wir ihnen höchst persönlich den für uns maßgeblichen Status zuschreiben, denn ich bin – mit Alfred Schütz gesprochen – das Zentrum meiner Wirkwelt (vgl. Knappe 2000: 42), aber auch meines Selbstsorge-Umfelds. Ich muss fähig zur Realitätskontrolle sein, ich muss in der Lage sein, die bei mir verarbeiteten Informationen in „fact and fiction“ zu sortieren, weil ich sonst etwa verhungere. Die eine Art der von mir als Information verarbeitbaren Phänomene nennt Platon „wahr“, die andere „bloß darstellend“ (*mimetós*); mit Aristoteles würden wir sagen: „simulativ“. Alles Imitative oder Simulative aber ist für Platon höchst bedenklich, weil es uns in Konflikt mit den eigentlichen, überlebenssichernden Realitäten bringen kann.

Heute ist für mein persönliches Handeln und Entscheiden wichtig, ob es sich bei den Wahrnehmungen nach meinem Urteil – und nur nach meinem Urteil – um reine Erscheinungen bzw. Bilder ohne materielle Seinsreferenz handelt, die Platon fragwürdige *phantasmata* nennt („Politeia“ 598b). War die schöne junge Frau unter den Arkaden ein Traumgesicht oder war es ein Erlebnis, dem ich eigentlichen Realitätscharakter zuschreibe? Ist es die Erinnerung an einen Film? Habe ich die Geschichte gar zum Zweck dieses Vortrags erfunden?

Wir sind jetzt an einem Punkt, der uns zu dem im Fluss meiner Alltagshandlungen auftretenden Medienphänomenen führt. In meiner Lebenspraxis tritt immer wieder und inzwischen verstärkt Technisch-Mediales auf. Ist der Santa Eulalia-Altar demgegenüber kein Medium? Wenn doch, welchen Text trägt er? Welche Information vermittelt er? Wie tritt er apperzeptiv als Relief aus dem Kontinuum meiner ständigen Perzeptionen hervor?

2. OHNMACHT UND REALITÄTSVERLUST DES WAHRNEHMENDEN UND INTERPRETIERENDEN INDIVIDUUMS IM BANN DER MEDIEN?

Um mein Wahrnehmen, Erleben und Handeln lebensweltlich zu bewältigen, brauche ich auch eine gut trainierte Kompetenz auf dem Gebiet der Symbolisierungen und der Medien, damit der Informationskomplex „eigentliche Realität“ mir nicht entgleitet. Will ich mir Rat bei Medienkritikern wie Jean Baudrillard holen, dann lese ich, dass nicht nur wir uns als handelnde Wirkzentren auflösen, sondern dass sich auch die sich zeigende Realität in undifferenzierte Faktenfiktion auflöst. Das Ich könne dem medialen Overkill nicht mehr entrinnen, versinke im Medien-Smog, will sagen: breche unter der Last des überbordenden Angebots audiovisueller Texturen geradezu zusammen. Baudrillards Analysen gehen von dem unbestreitbaren Faktum aus, dass die technische Medienwelt in der Gegenwart ungeahnte Dimensionen angenommen hat, sich permanent und zunehmend in unser Leben mischt. Sind seine Schlussfolgerungen aber immer akzeptabel? Dies betrifft insbesondere die These vom Ende der Realität und vom Ende des handlungsmächtig eingestellten, wenn auch nicht immer handlungsmächtig reüssierenden Wahrnehmungssubjekts. Kann ich seinen Erfahrungsdeutungen zustimmen, die in seinem Beitrag „Videowelt und fraktales Subjekt“ auf eine Ohnmachtserklärung des handelnden Individuums (als einer bedingt selbstgesteuerten sozialen Entität) und die Feststellung seiner völligen Selbstentfremdung hinauslaufen? Das Textangebot der Medien verschlinge, so Baudrillard, selbst unsere intimsten menschlichen Interaktionsmöglichkeiten und lasse uns nur noch eine faktenfingierende Illusion übrig:

„Da die Anderen als sexueller und sozialer Horizont praktisch verschwunden sind, beschränkt sich der geistige Horizont des Subjekts auf den Umgang mit seinen Bildern und Bildschirmen. Was sollte da noch Sex und Begehren für es bedeuten? Als minimales Element eines umfassenden Netzwerkes wird es unempänglich für die anderen und für sich selbst, und seine Gestalt entspricht der Wüstengestalt des Raumes, die aus der Geschwindigkeit entsteht, und der des Sozialen und des Körperlichen, die durch Kommunikation und Information, und der des Körpers, der durch unzählige Körperprothesen verwüstet wird. Das Ganze des menschlichen Wesens, seine biologische, muskuläre, tierische Körperlichkeit ist in die mechanischen Prothesen übergegangen. Nicht einmal mehr unser Gehirn ist uns verblieben, sondern flotiert in den unzähligen Hertzschen Wellen und Vernetzungen, die uns umgeben. Das ist keineswegs Science-Fiction, sondern bloß die Verallgemeinerung der Theorie McLuhans über die ‚Ausdehnung des Menschen‘.“ (Baudrillard 1989: 114)

Ich möchte an solcher Analyse leise Zweifel anmelden und zudem fragen, ob der hier heranzitierte McLuhan den medialen Ausdehnungen des Körpers nicht durchaus etwas Positives abgewinnen konnte. Gibt es denn keine Lernerfahrung der technisch versierten Jungen? Medialer Overkill führt inzwischen auch zu Abwehrreaktionen (Knappe 2005a: 143-144).

Baudrillard meint, mit den technischen Medien der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts sei für unsere Erlebniswelt etwas qualitativ Neues, Gefährliches in die Welt gekommen. Aber ist es denn nicht so, dass unsere Wahrnehmung immer schon gefährdet war? Welchen Realitätsstatus unsere Wahrnehmungen haben, ist, denke ich, schon immer umstritten gewesen, und die früher nur vom Hörensagen oder durch Zeitungen vermittelte Politik war noch sehr viel manipulations- und fiktionsanfälliger als die Politik-Darstellung heutiger Echtzeitmedien, die für Baudrillard besonders problematisch sind. Dass sich unsere Wirklichkeit ganz und gar in Simulakra auflöse und zu einer gigantischen Referenzlosigkeit wahrgenommener Bildwelten führe, die Baudrillard „Hyperrealität“ nennt, scheint mir fraglich. Solange wir Menschen noch nicht hilflos mit den Apparaten nach Mensch-Maschine-Modellen vernetzt sind, bleibt es bei lebensweltlichen Korrekturvorgängen und Realitätsproben diverser Art.

Moderne Medientheoretiker meinen, die „virtual reality“ mit all ihren Gefahren sei ein Produkt der neuen Medien: „The possibility that we will be able to mould and shape our own private alternative worlds, that there will exist for each of us a means of realizing some personal Platonic ideal behind the mask of a stereoscopic LCD display, raises serious issues concerning the epistemological status of the real.“ (Keep 1993: 2)¹ Ich möchte dem entgegenhalten, dass unser menschliches Bewusstsein schon immer der größte und wichtigste Spielplatz virtueller Realitätsbildung war und der Realitätsstatus von Außenwelt stets ein Problem darstellte.

1 Vgl. auch Baudrillard 1994.

Nur wer mit historisch verkürztem Denken an die mediale Entfremdungsproblematik der Gegenwart herangeht, kann in ein ahistorisch situiertes Lamento der genannten Art verfallen. Es hat schon immer zu den fundamentalen lebensweltlichen Risiken der Dimission (also der Kommunikation über Raum und Zeit hinweg) gehört, den nicht selbst generierten Informationen fremder Quellen vertrauen zu müssen. Da von deren Validität oft große persönliche und soziale Investitionen abhängen, hatten die Verfahren der „Möglichkeits-“ und der „Realitätsprobe“ stets besonderes Gewicht (Knappe 1997: 52-59).

Was uns gegenwärtig bisweilen theoretisch als Ausweg aus Baudrillards angeblich neuem Realitätsverlust angeboten wird, überzeugt mich nicht immer. Die modernen Cyber-Realitäten („the ecstatic realm of the virtual“) sollen nach C.J. Keep die Differenz von Außenwelt und (mentaler) Innenwelt aufheben:

„The virtual then perhaps offers a way out of the cultural and epistemological dead-end of Baudrillard's theory of hyperreality. The real ceases to be real for Baudrillard when it comes to resemble itself, when the difference between the sign and its referent is obliterated and the subtle charm of the *trompe-l'oeil* gives way to the endless repeatable perfection of the digital code. The hyperreal is the condition in which art, as Andy Warhol recognized, is everywhere, and everything, from Campbell's Soup cans to reproductions of photos of Marilyn Monroe, is art. The real, Baudrillard claims, 'has been confused with the image. Reality no longer has the time to take on the appearance of reality' (Simulations, 152).“ (Keep 1993: 3)

3. MEDIALES SCHWELLENBEWUSSTSEIN IM MENSCHLICHEN HANDLUNGSKONTEXT

Dagegen wäre zu halten, dass mit Zeug (Heidegger) oder Gerät (Bühler) umgehende Menschen normalerweise ein technisches Bewusstsein behalten, dass sie das pragmatisch Notwendige und das medial Gegebene auch in technisch hochgerüsteten Umgebungen nicht gleichsetzen oder gar verwechseln. Normalerweise bleibt es bei der technischen Medienschwelle, jener Schwelle, die wir beim Eintritt in Baudrillards mediales Schreckensreich der Differenzlosigkeit eigens handelnd übertreten müssen. Jeder Eintritt ins technische Medium aber schafft Distanz, und die jüngeren Mediennutzer lernen schnell, die Fiktionsanfälligkeit technischer Simulationen zu erkennen bzw. in Rechnung zu stellen. Virtuelle Realitäten, wie sie technisch etwa durch das Morphing perfekt geschaffen werden können, werden von jungen Leuten in ihrem Realitätsstatus keineswegs missverstanden. Ich teile nicht Baudrillards Pessimismus, nach dem der Zugang zu einer wie auch immer gearteten, konkret erfahrbaren Wirklichkeit im Zeitalter elektronischer Massenmedien verloren zu

gehen droht. Die vom Menschen für sich selbst geschaffenen technischen Extensionen seines Körpers und seiner Sinne (McLuhan) beschwören immer die Gefahr der illusionären Verschmelzung mit dem Zeug durch Gewöhnung herauf.

Im Übrigen denke ich, dass für uns Menschen keine prinzipiell neue Lage eingetreten ist bei der Korrelierung von Wahrnehmungseinheiten mit diversem Realitätsstatus. Wir haben im Prinzip keine anderen Schwierigkeiten als Menschen in magischen Denksystemen, die auch schon immer den Übergang von Traumerfahrungen, von Hypnose-, Trance- und Rauscherfahrungen zu jener Erfahrungswelt, die wir neuzeitlich die „eigentliche“ Realität zu nennen pflegen, als problematisch erlebt haben.

Die Wahrnehmung von dokumentarischen Repräsentationen und fiktiven Simulationen in Echtzeitmedien gleichen sich heute in der Tat perfekt. Aber wir entwickeln doch zugleich auch unsere nötige Fähigkeit zur Realismuskritik weiter, schon in jungen Jahren. Kein Jugendlicher wäre heute noch so naiv zu glauben, dass der Schauspieler Tom Hanks in dem 1994 produzierten Film „Forrest Gump“ tatsächlich auf wunderbare Weise dem digitalisierten verstorbenen Präsidenten John F. Kennedy die Hand geschüttelt habe. Der medienkritisch gemeinte Satz Paul Virilios „Man darf seinen Augen nicht mehr trauen!“ galt schon immer. Im Übrigen haben die Medien längst eigene Regularitäten entwickelt, die dem Nutzer helfen wollen, den Realitätsstatus des jeweiligen Informationskomplexes einzuordnen (vgl. Grimm 2002).

Der Vorgang des Einschaltens und Ausschaltens, das Übertreten der Medienschwelle, der Übergang von der Perzeption zur Apperzeption, all dies sind für mich als selbstorganisiertes Individuum Schnittstellen, an denen meine Handlungsmächtigkeit ins Spiel kommen kann. Meine Söhne und ich haben an jenem Abend auf Ibiza den Sender VIVA eingeschaltet. Ich habe das Fernsehen an diesem Abend für mein Leben als ein reales Ereignis eingestuft. Doch wie steht es mit der Innenwelt der damals gezeigten Videoclips? Welchen Seinsstatus schreibe ich den damals gesendeten Inhalten der Videoclips zu, welchen schreiben ihnen meine Söhne zu?

Wir sind alle hoch vernetzt, aber wir haben mit zunehmender Medienkomplexität auch gelernt, was Einschalten und Ausschalten bedeutet. Insofern teile ich nicht die Ängste Baudrillards, der in den 1980er Jahren die Ohnmächtigkeitsworte von der „Promiskuität der Bilder“ und von der „taktile Pornographie der Bilder“ geprägt hat und erklärend dazu schreibt: „Wir nähern uns immer mehr der Oberfläche des Bildschirms, unsere Augen sind im Bild gleichsam verstreut. Wir halten nicht mehr die Distanz des Zuschauers zur Bühne, die Konventionen der Szene sind vergangen.“ Solche Aussagen gelten nur für lebensweltliche Grenzzustände, in denen jemand der Mediomanie verfallen ist.

Mir scheint Baudrillards Analyse nicht die Handlungskomplexität des menschlichen Alltags zu treffen. Menschen aller Kulturen lernen im Lebensablauf mit Schwellenphänomenen fertig zu werden, den Übertritt von einem Zusammenhang in einen anderen als lebensweltliches Prinzip der Transition zu handhaben. Walter Benjamin widmet den Schwellensituationen eigene Überlegungen (Saeverin 2002: 99-102). Das Übertreten der Medienschwelle ist ein wichtiger Akt der Trennung vom natürlichen Perzeptionszusammenhang. Wie bekomme ich Zugang zu den Video-Clips? Durch eine Einschalthandlung, die mich technisch über die Medienschwelle hebt, mich mental positioniert und in Apperzeptionshaltung versetzt. Meine folgenden mentalen Handlungen beginnen demnach mit erhöhter und gerichteter Aufmerksamkeit und münden in mehr oder weniger konzentrierter Informationsverarbeitung. Wie bei jeder Art Wahrnehmung kann ich hier aber natürlich auch in eine Art Trance versinken. Baudrillard spricht vom „imaginären Koma des Bildschirms“ (Baudrillard 1989: 121). Das ist jedoch nicht fernsehspezifisch. Jede Textur kann mich mental in den Zustand der Realitätsirritationen versetzen. Wenn ich mich nicht ablenken lasse, bewege ich mich auch beim Video-clip für die Dauer der mentalen Einlassung in einer imaginierten Welt, die die Reize des Fernsehbildes evozieren.

4. POSSIBLE WORLDS ALS TEXTUELLE KONSTRUKTE

Ich denke über die Videoclips der VIVA-world nach und über ihren Status in der keineswegs in wünschenswerter Klarheit sortierten Wahrnehmungs-, Erlebnis- und Handlungswelt, insbesondere junger Leute. Sind es fragwürdige platonische Phantasmata? Wie fügen sie sich in unsere Realitätskonstruktionen?

Ich vertiefe mich einen Moment in die Possible world-Theorie, die Theorie der möglichen Welten. Sie geht auf Leibniz' frühneuzeitliche Vorstellung von unserer Welt als bester aller möglichen Welten zurück, der schon Voltaire mit seinem *Candide* den skeptischen Entwurf einer literarischen Alternativwelt entgegenstellte. Im Jahr 1927 veröffentlichte der englische Biologe J.B.S. Haldane seinen Beitrag *Possible worlds*, in dem er die Frage der möglichen Welten als Problem unserer physikalischen Welt diskutiert. Er nimmt hier Überlegungen vorweg, die später die evolutionäre Erkenntnistheorie etwa eines Rupert Riedl fortgeführt hat. Danach wäre unsere Phänomenologie und Weltinterpretation das Ergebnis evolutionär entstandener, anthropologisch-kognitiver Determinanten, die uns im Zustand eines hoch praktikablen Interpretationsmodells leben lassen, die jedoch nicht den Blick auf andere Sichtweisen derselben physikalischen, eben unserer eigentlichen Welt freigeben (vgl. Riedl 1980 und 2003).

Bereits Haldane unterschied die geruchsdominierte, eigenkonstruierte Wahrnehmungswelt eines Hundes von der ebenfalls eigendynamisch organisierten literarischen Welt eines Dichters wie Wordsworth (vgl. Haldane 1932: 266-267). Er setzt dieses Gedankenspiel fort und diskutiert Lebewesen mit ganz anders gearteten Wahrnehmungsmöglichkeiten und entsprechenden Weltkonzeptionen als wir Normalmenschen sie haben. Er kommt zu dem Schluss, dass der moderne theoretische Physiker als neuer „world builder“ aufzufassen ist. Als Beispiel nennt er Schrödinger, einen der Väter moderner Auflösungsvorstellungen von Kausalität und stabilen physikalischen Raumverhältnissen, auch wenn er konzidiert, dass „even Schrödinger’s world, fantastic as it is, contains many relicts of ordinary thought“ (ebd.: 284). Mit Bezug auf diese Überlegungen finde ich im Internet unter der Rubrik „Haldane’s Law“ die Sentenz: „Now my own suspicion is that the Universe is not queerer than we suppose, but queerer than we CAN suppose.“

In den 1960er Jahren entwickelte dann der amerikanische Logiker Saul Kripke „aus früheren Arbeiten in der Modallogik“ heraus eine von der physikalischen Welt abstrahierende Theorie, die auf logischem Feld „das Leibnizsche Prinzip der Ununterscheidbarkeit von Identischem aus sich selbst heraus evident“ machen wollte. Unter dem Titel „Naming and Necessity“ veröffentlichte er 1972 eine Studie zur „Semantik möglicher Welten“ (Kripke 1981: 9). Er möchte „gegen diejenigen falschen Verwendungen des Begriffs“ argumentieren, die „mögliche Welten als etwas von der Art ferner Planeten betrachten, als etwas, das unserer eigenen Umwelt ähnlich ist, aber irgendwie in einer anderen Dimension existiert“ (ebd.: 23). Für Kripke sind Possible worlds insofern „kontrafaktisch“, als es ihm um die Erläuterung der Logik von kontrafaktischen Bedingungs-sätzen („contrafactual conditionals“) geht, mit denen Aussagen darüber aufgestellt werden, was passiert wäre, wenn sich ein Ereignis anders als in der Realität zugetragen hätte. Mögliche Welten sind dabei „vollständige „Weisen, wie die Welt hätte sein können“ oder Zustände oder Geschichten der gesamten Welt. Dabei braucht der entwerfende Autor keineswegs „einen vollständigen kontrafaktischen Verlauf von Ereignissen“ zu beschreiben. „Es genügt eine praktische Beschreibung dessen, in welchem Maß sich die „kontrafaktische Situation“ in der relevanten Weise von den wirklichen Tatsachen unterscheidet; man könnte sich die „kontrafaktische Situation“ als eine Miniwelt oder einen Minizustand denken, der auf Aspekte der Welt beschränkt ist, die für das vorliegende Problem relevant sind“ (ebd.: 26).

Die Existenz solch einer möglichen Welt setzt für uns voraus, dass eine bestimmte Zugangsrelation („accessibility relation“) zur tatsächlichen Welt besteht (vgl. Ryan 1991: 557). Zugänglichkeit besteht, wenn auf beiden Seiten die selben logischen Gesetze bestehen, d.h., dass eine mögliche Welt in sich selbst – wenn auch vielleicht mit eigenen Spielregeln – widerspruchsfrei funktioniert. Kripke vertritt dabei die Auffas-

sung, dass die eigentliche, die „actual world“, sich in ihrem ontologischen Status von den bloß möglichen Welten dadurch unterscheidet, dass nur die „actual world“ eine autonome Existenz mit uns Menschen als Akteuren aufweist. „Alle anderen Welten sind das Produkt mentaler Aktivitäten (also Träume, Wünsche, Hypothesen, Fiktionen usw.) und somit hypothetische, mögliche Konstrukte. Mögliche Welten existieren folglich in Abhängigkeit von der actual world, die als objektiv existente Referenzwelt fungiert.“ (Surkamp 2002: 156) Demgegenüber postuliert die so genannte „modalrealistische“ Auffassung, dass es eine ontologische Gleichordnung aller Welten gibt, dass die „actual world“ nicht privilegiert ist und letztlich alle Welten ihren Seinsstatus nur dem Betrachter verdanken (vgl. Lewis 1978: 37-46 sowie Surkamp 2002: 156).

5. EIN KONKRETER FALL: DER VIDEOCLIP VON ALCAZAR (2001)

Die Artefakte der modernen audiovisuellen Medien ermöglichen synästhetisch besonders raffinierte Konstruktionen möglicher Welten im genannten Sinn. Jeder von den Musik-Video-Spartensendern gezeigte Videoclip scheint mir solch ein Possible world-Angebot zu machen. Und ist nicht auch das ganze Tagesprogramm der Video-Clip-Sender in toto solch eine mögliche Welt?

Bevor ich auf diese Frage eingehe, möchte ich kurz einen Videoclip aus dem Jahre 2001 diskutieren. Es handelt sich um einen Clip der schwedischen Gruppe *Alcazar* zu ihrem Song „Crying at the Discotheque“. Regie führte der bekannte schwedische Clip-Regisseur Jesper Ganslandt. Im Internet fand sich 2001 bei Erscheinen der CD als Kommentar:

„Dance, das ist Schnellebigkeit, Innovation und selten ein vertrautes Gesicht hinter dem Mikro. Viele Projekte featuren DJs, Gastsänger oder einfach nur ein hübsches Gesicht und bleiben, was sie sind; eben Projekte. Auch die Musik-Industrie arbeitet gerne nach diesem Schema und baut lieber Girlgroups und Teeny-Pop-Acts langfristig auf. Dance, das ist die schnelle Nummer. Entweder ganz fix das große Geld, oder ein kleiner nicht so arg schmerzender Verlust. *Alcazar* haben jedoch ihr eigenes Konzept und vereinen das Bewährte im Dance-Sektor – nämlich innovative elektronische Musik mit ihrer Präsenz als Musiker.“²

Auf der Homepage der Gruppe *Alcazar* schrieb Dave Jörg am 13.07.2001 unter dem Titel „Glitter, Trash und Disco-Astronauten“ zum Videoclip:

2 BMG backpage- Alcazar. In: www.bmg.ch/ch/artists/stars/100052/bio/; vom 9.10.2001.

„Der dazu gehörige Videoclip, den man dieser Tage vielleicht schon bei VIVA und MTV sehen kann, setzt noch einen drauf. Im Glitter-Outfit (irgendwo zwischen *Silver-Convention* und *Barbarella*) präsentieren sich *Alcazar* als Disco-Astronauten. Wer auf trashigen Fummel abfährt, wird seinen Spaß daran haben. *Alcazar*, bestehend aus Sänger Andreas Lundstedt sowie den beiden Sängerinnen Annika Fjore und Tess, betonen in Sachen Bühnenpräsentation und textlichen Wortspielereien den Spaß an der Sache. Das kommt nicht von ungefähr, denn hinter der Gruppe steht Freund und Mentor Alexander Bard, der als Mitglied der schwulen Kultband *Army Of Lovers* Anfang der Neunziger mit ähnlichem Konzept selbst Erfolge verzeichnen konnte, Wer erinnert sich nicht noch an ‚Crucified‘, ‚Ride The Bullet‘ oder ‚Obsession‘.“

Beim ersten Anschauen erschließt sich die fiktive Bild-Welt des Clips nicht ohne weiteres, zumal sie inhaltlich im Kontrast zum Songtext steht, der uns eine Downtown-Disco-Hysterie, heulende Disco-Tänzer und Richard Geres Krawatte verheißt. Nichts davon ist zu sehen. Tatsächlich versetzt uns der Clip ironisch gebrochen auf eine Art Marslandschaft mit merkwürdigen Tierlebewesen, die aber ausdrücklich noch als hüpfende Menschen mit Masken zu erkennen sind. Allerdings wird auch hier getanzt. Es ist ein Astralheld, der *Spacer*, der den von zwei Frauen umschwirrten Mittelpunkt bildet. Doch wo kommt dieser Weltraum-Supermann, der *Spacer*, eigentlich her? Wir erfahren es nicht. Mal sehen wir die menschlichen Stars in Tanzaction, mal die Tiere. Dann plötzlich: Kulissenarbeiter wanken mit Pappmaschee-Kulissen durchs Bild, vom Regieassistenten vertrieben. Ein deutliches Ironiesignal. Die Illusion der fremden Marswelt wird gebrochen. Nun sehen wir tatsächlich als Gesamtsituation ein Film-Set. Wieder geht die Kamera in die Tanzszene hinein, dann Schnitt und wieder Blick auf das Film-Set. Ab jetzt wechseln die Einstellungen zwischen diesen beiden Schauplätzen und vermischen sich bisweilen ironisch. Dann wird der Regisseur selbst in der Pose des Kameramanns eingeschnitten, der einen Sprecherkommentar abgibt. Ist er der Star oder der männliche Sänger? Dann weiter mit dem bekannten Szene-Set-Wechsel. Am Schluss tauchen auch wieder die merkwürdigen Tiere auf und alles endet in einer Art Szenen-Chaos.

Von der im Internetauftritt erwähnten „Innovation“ kann bei *Alcazar* nicht wirklich die Rede sein. Die Musik ist „alt“, auch die Sänger sind zusammengewürfelt, nur die Lyrics sind neu. Der Song „Crying at the Discotheque“ basiert auf Samples des Dance-Klassikers „Spacer“ von Sheila B. Devotion aus dem Jahre 1980. Dessen Text erklärt das Drehbuch des Videoclips, das ansonsten keinerlei Zusammenhang mit den *Alcazar*-Lyrics hat. Beim Song von 1980 dagegen ging es tatsächlich um einen Astralmann aus dem Weltraum, eben den *Spacer*.

6. ZUR STRUKTUR DES ALCAZAR-VIDEOCLIPS

Betrachten wir die Konstruktion des Clips im Sendeformat-Kontext noch etwas genauer. Da ist zunächst das Gesamtformat VIVA. Wer permanent VIVA sieht und hört, ist pro Tag mit einem gigantischen Videoclip-Mosaik von ca. 200-300 Clips konfrontiert, unterbrochen von Werbeclips, von Moderationen und redaktionellen Beiträgen rund um die U-Musikszene. Die in VIVA gesendeten Clips müssen unter musikästhetischem Gesichtspunkt als populärmusikalischer Bodensatz oder, freundlicher ausgedrückt, als konsequent auf den Mainstream der Zielgruppe eingestellte Produkte der Popmusikindustrie bewertet werden. Sie sind in ihrer Thematik und Ästhetik gattungsspezifisch konstruiert. Das Korpus einer einwöchigen Videoclip-Stichprobe aus dem VIVA-Sendeprogramm von 2002, das ich mit einer Studierendengruppe zusammengestellt habe, ließ sich in folgende musikalische Hauptgattungen aufgliedern: 1. Pop, 2. Rock, 3. Rap, 4. Hip-hop, 5. Soul/R'n'B und 6. Techno.

Die diese Gattungen bedienenden Clips bestehen aus einer eigenartigen Verbindung von akustischen Elementen (Musik und Lyrics) sowie optischen Elementen (zumeist bildlich-filmisch). Die Musik hat als dominant, zumindest aber als vorgängig zu gelten. Sprachtexte und Filmszenen werden nicht selten nachträglich produziert und im Videoclip zu einer synästhetisch konstruierten Textureinheit verschmolzen. Dabei kommt es zu diversen Scherenbildungen, d.h. zum Auseinanderdriften der Musik-, Sprach- und Bildebenen in semantischer Hinsicht (Kohärenzauflösung, thematische Spannung und Divergenz des Erregungspotenzials).

Die Wort-Bild-Schere tritt besonders deutlich im Beispiel des *Alcazar*-Videoclips hervor, wo der Songtext von 2001 völlig unvermittelt da steht, weil sich das Filmscript offenbar an der älteren Textstory von 1980 orientiert. Die Untersuchung der genannten VIVA-Stichprobe ergab, dass die Wort-Bild-Schere für Clips inzwischen geradezu gattungskonstitutiv ist. Das heißt: Die in den Lyrics thematisierte (virtuelle) Welt ist regelmäßig eine andere als die des Video-Filmdrehbuchs. Der Versuch einer methodisch nicht ganz leicht durchführbaren Untersuchung der Kongruenz von musikalischen Erregungs- und Stimmungswerten und Sprachtext-Inhalten ergab regelmäßige Übereinstimmung. Demgegenüber wichen die Video-Filminhalte (also die Bildebene) regelmäßig ab bzw. folgten eigenständigen, oft nur locker mit den Inhalten der Lyrics verknüpften Konzepten. Das geht nicht nur auf die getrennten Produktionszusammenhänge von Musikern und Textern auf der einen Seite und Videoproduzenten auf der anderen Seite zurück. Es ist offenbar auch ästhetisch erwünscht, weil sich nur so erregende synästhetische Ereignisse besonderer Art beim Rezipienten einstellen können. Rein textillustrierende Filmstories würden angesichts der hohen Wiederholungsfrequenz

von Clips sehr schnell die gewünschte Aufmerksamkeit abflachen oder abbrechen lassen.

Durch das Zusammenspiel der drei Ebenen von Musik, Lyrictext und Bild ergeben sich also oft „äußerst komplexe, synchronisierte [...] oder gegenläufig differente und widersprüchliche Verweisungszusammenhänge“ zwischen den genannten Ebenen (Neumann-Braun/Schmidt 1999: 20). Beim ersten Sehen solcher Videos hat man nicht selten Kohärenzprobleme, weil sich der Sinnzusammenhang nicht ohne weiteres erschließt. Die üblicherweise hohe Schnittfrequenz und die Schnittartistik erlauben dem Zuschauer bei der ersten Begegnung mit einem Clip oft nur die Perzeption von Wahrnehmungsfetzen. Neumann-Braun/Schmidt sprechen 1999 in diesem Zusammenhang vom „flüchtigen Blick auf Makro-Sinneinheiten“, der bei ständiger Wiederholung, ohne Verfeinerung, eine „vereinfachende und stereotype Interpretation fördern“ (ebd.) könne.

7. AUFMERKSAMKEITSAPPELL UND LEBENSWELTLICHE INTEGRATION DER VIDEOCLIPS

Wenn die von der Forschung verschiedentlich beklagte empirische Aufarbeitung des Fernseh-Erlebens jugendlicher Videoseher (vgl. ebd.: 24, Schmidbauer/Löhr 1999, Wenzel 1999) eines Tages weiter fortgeschritten sein wird, dann wird sich gewiss eine Reihe von Ergebnissen einstellen, die wir bereits von der Lesepsychologie her kennen. Danach findet der Apperzeptionsvorgang 1. nach individuellen semantischen Vorverständnissen, 2. selektiv nach bestimmten, für den je Einzelnen herausstechenden Catchwords oder Bildphänomenen und 3. im Wahrnehmungsverarbeitungsvorgang schrittweise bedeutungskorrigierend statt. Insgesamt handelt es sich bei solchen Vorgängen um holistische Interpretationsereignisse, die vorläufige Bedeutungen generieren und erst bei Wiederholungen semantische Differenzierungen herbeiführen. Als Produktionsmaxime lässt sich daraus ableiten: Videoclips müssen bei der ersten Wahrnehmung auf irgendeine Weise Aufmerksamkeit erzeugen. Damit werden sie ihrem Auftrag gerecht, der letztlich auf ökonomische Verwertungs-Interaktionen zielt.

In der Lebenspraxis sind die Videoclip-Erlebnisse nämlich in Alltagshandlungen junger Leute integriert, die libidinösen Konsum favorisieren. Dem widerspricht nicht, dass die Clips oft gar nicht mehr diskret wahrgenommen werden und den Charakter einer Hintergrundmusik und damit eines szenetypischen Rauschens bekommen. Ich hatte ja Entsprechendes von meinen Söhnen berichtet, die sich gar nicht auf die Videoclips konzentrieren wollten. Stundenlang mit hoher Aufmerksamkeit Videoclips wie Kinofilme anzuschauen, dürfte eher selten vorkommen. Wie bestimmte Rundfunk-Musikprogramme werden die Videoprogramme zu

Hintergrund-Unterhaltung. Daher gehen neuere Formate der Clip-Sender auch dazu über, den Schirm mit SMS-Schriftbändern und anderen Schriftinformationen vollzuladen, mit der Konsequenz, dass für die Videos nur noch kleine Fenster übrig bleiben. Interessanterweise soll dabei ausgerechnet die Schrift die Klientel wieder stärker ans Bild binden. Denn im Bild inszeniert sich der Star. Kurz zusammengefasst: Videoprogramme haben in der Lebenswelt regelmäßig den Charakter von Epiphänomenen. Dagegen arbeiten die Programme natürlich, wie in jedem anderen Format, an.

Aber lassen Sie mich einen Moment lang in die Rolle des „idealen“ Clip-Sehers schlüpfen, wie ihn sich die Sender wünschen, also in die Rolle jenes Jugendlichen, der konzentriert und mit hoher Aufmerksamkeit regelmäßig Videoclips sieht. Ich führe als solcher die Apperzeption mehr oder weniger willentlich herbei, nehme zumindest in irgendeiner Weise das „Vertragsangebot“ des Senders an, wie es der Kultur- und Medienpsychologe Michael Charlton formuliert, und folge der „Aufforderung zum Eintreten“ in den Video-Kommunikationszusammenhang (vgl. Charlton 2001: 59-60), etwa durch Einschalten des Gerätes und Wahl des Senders VIVA. Betrete ich nun aber tatsächlich mental eine der oben genannten möglichen Welten?

8. VIDEOCLIPKONSTRUKTION ALS SPIEL MIT OSZILLIERENDEM REALITÄTSSTATUS

Ich habe eingangs eine Reihe von Handlungen beschrieben, die ich im Urlaub auf Ibiza vollzogen habe. Dazu gehörte, dass ich bewusst ein technisches Medium eingeschaltet und dessen Angebot angenommen habe, mir Videoclips zu zeigen. Dabei ist das Medium Fernsehen als „Träger“ der informationellen Textur Videoclip anzusehen (Knappe 2005b: 20-23). Die einzelnen Videoclips als Wahrnehmungseinheiten kann ich im Sinne Michael Charltons als „Zeigehandlungen“ eines Aktanten, nämlich des Senders VIVA, verstehen und irgendetwas mit ihnen anfangen (vgl. Charlton 2001: 58-59). Im Sinne der Possible world-Theorie könnte ich die gezeigten Clips vielleicht auch als Konstruktionen virtueller Realitäten auffassen.

Lassen Sie uns abschließend bei dieser Frage verweilen, denn hier tut sich ein spezifisches Merkmal dieser Art Videokultur auf: das Spiel mit Fiktionalität und Faktizität. Eigentliche und virtuelle Realität vermischen sich in den Clips wie sie sich im ganzen VIVA-Format vermischen. Eine künstliche Welt wird inszeniert, die es mit Kunst zu tun hat, mit populärer Musikkultur, die aber ständig zu erkennen gibt, dass sie mit „actual world“ zu tun hat, sie vielleicht ganz und gar repräsentiert. „Possible worlds“ sind per definitionem „kontrafaktisch“, d.h. aufgrund eines Fikt-

ionalitätskontrakts unter den Kommunikationspartnern ist vorab geklärt, dass es sich hier um eine Alternativwelt handelt. Genau dies aber will die VIVA-Video World nicht so ohne weiteres. Der gesamte tägliche Sendezusammenhang und auch die meisten Einzelvideos sind raffinierte Inszenierungen von Stars der Musikszene, deren lebensweltliche Realität als Performer immer in irgendeiner Form in die Inszenierungen eingeht. Madonna, Michael Jackson und die Sängerinnen von *Alcazar* sind nicht kontrafaktisch, sondern „echte“ Entertainer, die die alles entscheidende Rolle im Videoclip-Universum spielen. Und wenn sich einmal eine Band gegen die damit verbundenen Machenschaften der Musikindustrie auflehnt, wie etwa die *Böhsen Onkelz* im März 2002, dann produziert der Musikkanal kurzerhand selbst seinen Videoclip zum Song. Das ist die alles entscheidende „Strukturdeterminante“ (Knappe 2005c, 240) von Musikvideo-Sendern: Musik lebt nur mit Bild und am besten mit Bildern der Stars. Die U-Musikindustrie hängt inzwischen davon ab (vgl. dazu die Beiträge von Bódy/Weibel 1987).

Beim Programmstart von *Music Television* (MTV) im August 1981 war der performende Star in seiner Bildpräsenz noch völlig dominant. Inzwischen sind die filmischen Mittel sehr viel raffinierter geworden und haben zu sehr einfallsreichen Star-Story-Kombinationen in Clips geführt. So schafft das Video nach Kobena Mercer „durch die Verwendung von Codes und Strukturen des Kinofilms“ immer häufiger „einen Rahmen“, in dem etwa ein Star wie Michael Jackson „sich wie ein Filmstar bewegen kann“ (Mercer 1999: 210). In den meisten Fällen wird der Star des Musiktittels in den mehrheitlich durchaus fiktiven Video-Inszenierungen als Realgröße erkennbar gemacht, abgehoben und mit einer Art Star-Markierung versehen. Beliebte Mittel sind dabei „Live“-Einspielungen von Performances auf Bühnen oder in Studios, die gegen fiktive Filmelemente in den Clip geschnitten werden. Allerdings gibt es hier genreabhängige Differenzen. Im Bereich der Gattung „Techno“ ist die Visualisierung von Stars am weitesten zurückgenommen, was gewiss mit den Produktionsbedingungen dieser Art von Musik zusammenhängt. Hier verschwindet der Star als Performer, die Film-Story dominiert.

Die VIVA-Video World lebt also von Inszenierungen, in denen sich die empirische Realität mit simulierenden Fiktionen verbindet. Die in die Video-Schleifen inserierten Moderationen und redaktionellen Beiträge der Sender bilden dabei wesentliche Realitätsanker, in denen die Stars als Realien verhandelt werden. In der Mehrheit der Clips tauchen die Stars dann wieder in eine eigenartige Mischwelt ein, die den Realitätsgehalt mit teils hochartifizialen Mitteln bewusst ins Phantastische oder Illusionäre verschiebt: Kein Jugendlicher, dem dies nicht bewusst wäre. Die Clips inszenieren die Stars so realitätsenthoben, wie sie als Stars sein müssen, ohne dass sie nicht doch noch mit Realitätsbindung versehen wären. Dazu trägt das gesamte Fernsehsystem bei. Die in der heutigen Fernsehlandschaft üblich gewordenen „demokratischen“ Verfahren der

Aushebung immer neuer Stars aus der Fülle möglicher Kandidaten in den „Superstar“-Formaten, die inzwischen alle größeren Sender haben, macht die Starfiktion zum real einholbaren Faktum. Die Videoclips sind vor diesem Hintergrund als bildästhetisches Umspielen der musikästhetischen Erfahrungen junger Leute zu sehen, die in ihrem Alltag eine so außerordentliche Rolle spielen. Die Realitätsverlustgefahren, die psychischen Kontrollverluste und das hilflose Ausgeliefertsein an diese Fernsehinszenierungen scheint mir nicht größer als in allen anderen Handlungszusammenhängen, in denen man mit rhetorischen Strategien der Beeinflussung rechnen muss.

LITERATUR

- Baudrillard, Jean (1994): *Die Illusion und die Virtualität*. Bern: Benteli.
- Baudrillard, Jean (1989): Videowelt und fraktales Subjekt. In: Ars Electronica (Hg.): Baudrillard, Jean; Böhringer, Hannes; Flusser, Vilém; Foerster, Heinz von; Kittler, Friedrich; Weibel, Peter. *Philosophien der neuen Technologie*. Berlin: Merve, 113-131.
- Bódy, Veruschka; Weibel, Peter (Hg.) (1987): *Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo*. Köln: DuMont.
- Charlton, Michael (2001): Produktion und Rezeption von Massenmedien als soziales Handeln. In: Sutter, Tilmann; Charlton, Michael (Hg.): *Massenkommunikation, Interaktion, und Soziales Handeln*. Wiesbaden: Westdeutscher, 46-66.
- Grimm, Petra (2002): Die Illusion der Realität im Labyrinth der Medien. Die Konstruktion von Authentizität an der Grenze von Fiction und Non-Fiction. In: Krah, Hans; Ort, Claus-Michael (Hg.): *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen*. Kiel: Ludwig, 361-382.
- Haldane, John Burton Sanderson (1932 [1927]): *Possible Worlds*. In: Haldane, John Burton Sanderson (1932): *Possible Worlds and other Essays*. Reprint London: Chatto and Windus, 260-286.
- Keep, C.J. (1993): Knocking on Heaven's Door. Leibniz, Baudrillard and Virtual Reality. In: *EJournal@Albany.bitnet*, Volume 3, Number 2, September 1993, 1-7.
- Knappe, Joachim (1997): Fiktionalität und Faktizität als Erkenntnisproblem am Beispiel spätmittelalterlicher Reiseerzählungen. In: Krapp, Holger; Wägenbauer, Thomas (Hg.): *Künstliche Paradiese. Virtuelle Welten. Künstliche Räume in Literatur-, Sozial- und Naturwissenschaften*. München: Fink, 47-62.
- Knappe, Joachim (2000): *Was ist Rhetorik?* Stuttgart: Reclam.
- Knappe, Joachim (2005a): Rhetorik und neue Medien. In: Jäckel, Michael; Hasse, Frank (Hg.): *In medias res. Herausforderung Informationsgesellschaft*. München: Kopaed, 133-151.

- Knape, Joachim (2005b): The Medium is the Massage? Medientheoretische Anfragen und Antworten der Rhetorik. In: Knape, Joachim (Hg.): Medienrhetorik. Tübingen: Attempto, 17-40.
- Knape, Joachim (2005c): Katastrophenrhetorik und Strukturdeterminiertheit der Medien. Der Fall des 11. September 2001. In: Knape, Joachim (Hg.): Medienrhetorik. Tübingen: Attempto, 231-259.
- Kripke, Saul A. (1981): Name und Notwendigkeit. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Lewis, David K. (1978): Truth in Fiction. In: American Philosophical Quarterly 15, 37-46.
- Mercer, Kobena (1999): Die Monster-Metapher. Anmerkungen zu Michael Jacksons Video Thriller. In: Neumann-Braun, Klaus (Hg.) (1999): Viva MTV! Popmusik im Fernsehen. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 205-228.
- Neumann-Braun, Klaus; Schmidt, Axel (1999): McMusic. Einführung. In: Neumann-Braun, Klaus (Hg.) (1999): Viva MTV! Popmusik im Fernsehen. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 7-42.
- Riedl, Rupert (1980): Biologie der Erkenntnis. Die stammesgeschichtlichen Grundlagen der Vernunft. Berlin, Hamburg: Paul Parey.
- Riedl, Rupert (2003): Riedls Kulturgeschichte der Evolutionstheorie: die Helden, ihre Irrungen und Einsichten. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Ryan, Marie-Laure (1991): Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction. In: Poetics Today 12.3, 553-576.
- Saeverin, Peter F. (2002): Zum Begriff der Schwelle: Philosophische Untersuchung von Übergängen. Oldenburg: BIS (Studien zur Soziologie- und Politikwissenschaft).
- Schmidbauer, Michael; Löhr, Paul (1999): See me, feel me, touch me! Das Publikum von MTV Europe und VIVA. In: Neumann-Braun, Klaus (Hg.) (1999): Viva MTV! Popmusik im Fernsehen. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 325-349.
- Surkamp, Carola (2002): Narratologie und Possible-Worlds Theory: Narrative Texte als alternative Welten. In: Nünning, Ansgar; Nünning, Vera (Hgg.) (2002): Neue Ansätze in der Erzähltheorie. Trier: WVT, 153-183.
- Wenzel, Ulrich (1999): Pawlows Panther. Musikvideos zwischen bedingtem Reflex und zeichentheoretischer Reflexion. In: Neumann-Braun, Klaus (Hg.) (1999): Viva MTV! Popmusik im Fernsehen. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 45-73.

SCHÖNER SCHROTT: WERBE-RAUSCHEN IM KULTUR-PROGRAMM. WERBUNG UND/ALS POPKULTUR

CHRISTOPH JACKE/GUIDO ZURSTIEGE

„I could not have written this [...] without that battle throughout my teenage years, and still now, between the desire for magazine glamour and the knowledge that I will never achieve it [...]. A real need – but falsely fulfilled: in fact, sustained by its perpetual unfulfilment.“ (Williamson 1998: 9)

1. POPKULTUR UND WERBUNG

Wann immer und wo immer es um Popkultur und Werbung geht, können alle mitreden – und lamentieren: über den Müll! Alles, was uns lieb und teuer ist, die Popkultur trivialisiert es, die Werbung zieht es endgültig durch den Dreck. Nur, wehe dem, der tatsächlich einmal mit dem schlechten Ruf von Popkultur und Werbung aufräumt! Denn auf dem Grund eben dieses schlechten Rufs gedeiht ein überaus buntes Angebot. Begreift man Popkultur und Werbung als Untersuchungsgegenstände einer Medienkulturwissenschaft (sensu Schmidt 2003 und Jacke 2004¹) und lässt noch einmal zentrale medienkulturtheoretische Überlegungen der letzten Jahrzehnte Revue passieren, wird deutlich, dass Popkultur und Werbung nicht nur kulturkritisch, sondern auch nahezu euphorisch betrachtet werden. Popkultur und Werbung polarisieren – nicht nur auf dem

1 Medienkulturwissenschaft untersucht Fragestellungen im Zusammenwirken von Wirklichkeit(-smodellen), Kultur(-programmen) und Medien(-systemen) in unserer Gesellschaft. Dabei unterscheidet Schmidt (2003: 367) zwischen den folgenden Teilbereichen einer Medienkulturwissenschaft: Medienepistemologie, Medienhistoriographie, Medienkulturgeschichte, Trans- und Interkulturalitätsforschung. Für medienintrakulturelle Ausdifferenzierungen zwischen Popkultur und Werbung erscheint eine analytische Konstituierung des Teilbereichs der Intrakulturalitätsforschung notwendig (vgl. Jacke 2004: 217-226, Jacke 2005 und Jacke im Beitrag zu diesem Band).

Schulhof und auf dem Campus, sondern auch im Rahmen der akademischen Reflexion. Was dabei unter Popkultur und Werbung genau verstanden wird, wie das eine mit dem anderen zusammenhängt, aber auch wo die Unterschiede liegen, dies bleibt dabei weitgehend im Dunkeln. Um hier Missverständnissen vorzubeugen, stellen wir daher zunächst unsere zentralen Begriffe dem Folgenden voran.

1.1 Popkultur

Die Definitionen von Popkultur sind so zahlreich wie die Erscheinungen des Phänomenbereichs selbst (vgl. statt anderer Hügel 2002, Storey 2001, Strinati 1995 und die Beiträge in Hügel 2003). Akademische Annäherungsversuche lassen sich in Anlehnung an den amerikanischen Medien- und Kulturwissenschaftler John Storey (2001: 5-15) wie folgt einteilen:

- Pop(ulär)kultur als Kultur zahlenmäßig überwiegender Bevölkerungsgruppen (quantitativ),
- Pop(ulär)kultur als alles außerhalb der hohen Kultur (differenziell),
- Pop(ulär)kultur als Kultur des Volkes (klassifizierend),
- Pop(ulär)kultur als Massenkultur (quantitativ-qualitativ),
- Pop(ulär)kultur als Terrain des Austauschs, der Verhandlung und des Kampfes zwischen Hochkultur und Massenkultur (klassifizierend, symbolisierend, politisierend) > Popkultur als „disarticulation-articulation“ (Chantal Mouffe, zitiert bei Storey 2001: 11),
- Pop(ulär)kultur als Auflösung der Grenzen zwischen Kommerz und Kultur (postmodernisierend).

Bei allen Unterschieden lässt sich als kleinster gemeinsamer Nenner dieser verschiedenen Annäherungsversuche Popkultur wie folgt definieren:

Der Begriff Popkultur bezeichnet jenen kommerzialisierten gesellschaftlichen Komplex, der Themen industriell produziert und in Form von Medienangeboten vermittelt, die durch zahlenmäßig überwiegende Bevölkerungsgruppen – egal, welcher Schicht oder Klasse – mit Vergnügen genutzt und weiterverarbeitet werden.

Diese Arbeitsdefinition ist zwar sehr weit gefasst und betrifft damit zahlreiche Phänomene der Mediengesellschaft, sie lenkt jedoch die Aufmerksamkeit darauf, dass es bei Popkultur wesentlich um Massenkultur geht (vgl. auch Jacke 2001, 2004 sowie den Beitrag von Jacke in diesem Band). Darüber hinaus signalisiert dieser weitgefasste Begriff, dass sich Popkultur auf nahezu alle gesellschaftlichen Bereiche ausdehnen lässt: nicht alles ist Pop, aber alles kann zu Pop werden. Oder wie es John Fiske beschreibt: „The combination of widespread consumption with widespread critical disapproval is a fairly certain sign that a culture commodity is popular.“ (Fiske 1989: 106)

1.2 Werbung

Die Werbung operiert grundsätzlich auf der Grundlage eines ökonomischen Orientierungsrasters², weswegen sie bisher auch vornehmlich von den Wirtschaftswissenschaften beobachtet worden ist. Die Rezeption der Werbung erfolgt allerdings über Medienangebote, so dass ein umfangreicheres, über das wirtschaftswissenschaftliche hinaus führendes Beobachtungsraster notwendig erscheint. Wir schlagen daher vor, Werbung neben Literatur, Journalismus und PR als eine so genannte Makroform der Kommunikation zu begreifen.³ Makroformen der Kommunikation sind thematisch und schematisch geordnete Diskurszusammenhänge, die anhand der sie durchlaufenden Kulturprogramme symbolische Ordnungen ordnen. Werbung als professionalisierte und institutionalisierte Makroform der Kommunikation will Bedürfnisse wecken und Zustimmungsbzw. Handlungsbereitschaft erzeugen. In jedem Fall will Werbung „wirken“, d.h. folgenreiche Aufmerksamkeit in Form von Teilnahmebereitschaft motivieren. Wie schwierig und aufwendig allerdings die Messung von Wirkungen in der Werbung ist, ist bestens bekannt.⁴ Der „Mainstream“ der Werbewirkungsforschung orientiert sich zumeist an den Imperativen der Werbe-Praxis und fragt danach, ob die Rezipienten und Nutzer mit den Werbeangeboten das machen, was die Werbeproduzenten beabsichtigen. Was die Rezipienten mit werblichen Medienangeboten „tatsächlich“ machen, wird indessen selten zum Forschungsgegenstand. Zur Untersuchung von Rezipientenleistungen auch im Rahmen von popkulturellen und werblichen Phänomenen haben sich insbesondere seit den 1980er und 1990er Jahren die Forschungsstränge der angloamerikanischen *Cultural Studies* empfohlen, auf die später noch einmal zurückzukommen sein wird.

1.3 Zusammenhänge Popkultur und Werbung

Gemeinsamkeiten und Überschneidungen zwischen Popkultur und Werbung, lassen sich wie folgt skizzieren:

- Die Aktanten der Produktionsdimensionen von Popkultur und Werbung versuchen gleichermaßen über mediale Angebote Aufmerksamkeit zu erzeugen, um erfolgreich folgenreich zu sein.

2 Das besagt jedoch nicht, dass sie automatisch ein Subsystem des Wirtschaftssystems darstellt

3 Zum Konzept der Makroformen der Kommunikation als symbolischen Ordern von Diskursen siehe Schmidt/Zurstiege 2000a: 177-192.

4 Zur Darstellung und Kritik der medien- und kommunikationswissenschaftlichen Werbewirkungsforschung siehe grundlegend Schmidt/Zurstiege 2000b.

- Popkulturelle und werbliche Medienangebote stehen gleichermaßen in einem ständigen Wettbewerb um die begrenzte Aufmerksamkeit der Rezipienten, in dem es aufzufallen gilt.
- Die Aktanten der Produktion und Distribution von Popkultur und Werbung sind Experten in Sachen Zeitgeist und Grenzüberschreitung/Crossover, weil sie sich ständig, schnell und überall thematisch bedienen müssen, um innovativ zu sein.
- Popkultur und Werbung sind Triebfedern und Ausdruck einer zunehmenden Kommerzialisierung des Mediensystems; dieser Konnex ruft bekanntlich immer wieder Kritiker (Ausverkauf, Assimilierung) und Euphoriker (neue Märkte, Innovation) auf den Plan.
- Werbung und Popkultur operieren in gleicher Weise notorisch intertextuell (Werbung und Popkunst, Werbung und Popmusik, Werbung und Film⁵).
- Popkultur und Werbung polarisieren (gut *versus* schlecht bzw. überflüssig *versus* notwendig) und provozieren daher Kritik ebenso wie Faszination (gefährliche Manipulation *versus* Auslösung ästhetischen Vergnügens⁶).

2. POP-KULTUR-KRITIK – EIN ÜBERBLICK

Beginnen wir mit den beiden wohl bekanntesten Protagonisten kritischer Provenienz: Max Horkheimer und Theodor W. Adorno (2000 [1994/47]). Hier wird klar unterschieden: Kunst hat schwierig zu sein und hängt somit hoch („high“), Massenkultur ist per se trivial und befindet sich gewissermaßen am anspruchslosen Boden („low“). Kunst hat eine Aufgabe (Erkenntnisgewinn, Aufklärung), Massenkultur hat keine Aufgabe, sondern wird produziert und gebraucht, und zwar auf Produktionsseite zum Zwecke der Manipulation, auf Rezeptionsseite zum Vergnügen am Manipuliert-Werden in Form des verblendeten Selbstbetrugs.

Ausgehend von dieser inzwischen ausführlich diskutierten These gelangen Horkheimer und Adorno an den Punkt, dass es aus der hermetischen Logik der Kulturindustrie keinesfalls keinen, sondern nur „den einen Ausweg“ geben kann: die „große Weigerung“ (H. Marcuse 1970, 1973) als utopisches Erwachen. Tatsächlich ausweglos ist der Versuch, sich aus der Kulturindustrie bzw. Massenkultur heraus zu befreien – ei-

5 Hier sei nur als Beispiel in persona der Regisseur Ridley Scott genannt, der ursprünglich Werbefilmer war und Anfang der 1970er Jahre mit *Alien* einen Meilenstein im Science-Fiction-Kino gesetzt hat (Vgl. zum populären Film *Alien* und dessen Kontexten ausführlich Seeßlen/Jung 2003: 360-420)

6 Dieses Vergnügen führt im Extrem sogar so weit, dass nicht nur konsumiert und weiterverarbeitet, sondern ungewöhnlich dekontextualisiert wird. Als Beispiel seien nur die zunehmenden Benennungen von Neugeborenen nach Popkultur-Stars und Markenprodukten (die sog. Markenkinder) erwähnt (Vgl. Sixtus 2003). Ist dies subversiv?

nerlei, ob letztere nun als Comic, Jazz oder Reklame beobachtbar ist. Es gibt eben kein richtiges Leben im Falschen, wie es Adorno pointiert formulierte (vgl. Adorno 1969).

Im Urteil neuerer Ansätze der Kritik indessen birgt das standardisierte Triviale, Massenkultur im Sinne Horkheimers und Adornos, neben den einschlägigen Gefahren sehr wohl auch Chancen, was sich im übrigen andeutungsweise bereits in einigen Überlegungen Marcuses, Löwenthals und insbesondere des Brecht-Freunds Benjamin erkennen lässt. Kritische Beobachter wie etwa Dieter Prokop oder Roger Behrens⁷, die an Überlegungen der Frankfurter Schule anschließen, kritisieren ihrerseits die normative Differenz von gut („high“) und schlecht („low“). Prokop etwa konstatiert: „Warum soll man nicht auch im Schutt der Kulturindustrie nach Wahrheit wühlen?“ (Prokop 2003: 269) Die Auswege werden also zahlreicher, und sie werden einfacher zu beschreiten, weil dieses Handeln nicht von außerhalb, sondern „aus der Massenkultur heraus“ operiert. Massenkultur, Popkultur verstricken und verblenden nicht vollends, sondern bieten sogar Potenziale der Identitätsfindung bis hin zur gesellschaftlichen Subversion „en miniature“, potenziell aus jeder Lesart heraus, was vor allem im Rahmen der *Cultural Studies* (wie etwa bei D. Kellner 1990, 1995, 2003 oder J. Fiske 1989) betont worden ist.

Die Ansprüche an die mediengesellschaftliche Kritik und Revolution werden offensichtlich immer bescheidener: Nach der großen Weigerung, dem radikalen Umsturz des Systems (Horkheimer & Adorno), kommt die Weigerung im System (Prokop, Behrens, Kellner und Fiske). Verschwindet damit die Effektivität der Kritik, wie es Norbert Bolz (1999) prophezeit, weil jegliche Kritik sogleich wieder professionell als Anregung vonseiten der Popkultur und Werbung nach deren Regeln instrumentalisiert wird?⁸

3. ZUR AMBIVALENZ DES POPULÄREN

Werbung, so sollte bis zu dieser Stelle deutlich geworden sein, ist in gewisser Hinsicht paradigmatisch für den Bereich der Popkultur. Sie ist nicht nur ein durch und durch kommerzialisiertes Unternehmen, das Themen industriell produziert und mit Hilfe der Massenmedien an ein disperses Publikum vermittelt; sie produziert nicht einfach nur Medienangebote, die Vergnügen bereiten; sie recycelt, stilisiert und parodiert nicht nur alle aktuellen und vergessenen Genres – sie tut all dies, wie Niklas Luhmann (1996: 85) gesagt hat, „offensiv“ und nimmt damit vor aller Augen gewissermaßen die Todsünde der Medien auf sich.

7 Vgl. als Stationen neuerer Kritischer Theorie Prokop 1979, 2000, 2001, 2003 und Behrens 1996, 1998, 2000, 2003.

8 Vgl. zu den genannten Strängen der Kritik ausführlich Jacke 2004 und als neuen, aktuellen Ansatz Jacke/Jünger 2006.

Vor diesem Hintergrund ist es wenig überraschend, dass die Werbung – die „Reklame“ – spätestens seit Horkheimers und Adornos Kritik (2000) an der Kulturindustrie zur Metapher all dessen geworden ist, was trivial und schlecht ist an und in den Medien. Die Architektur folgt ihrem Muster ebenso wie der redaktionelle Teil im Programm der Medien, die Literatur, der Film oder die Fotografie. So umfassend ist ihr Siegeszug im Licht dieser einschlägigen Kritik, und man kann wohl ohne Übertreibung sagen, dass das persuasive Geschäft mit den metaphorischen Bildern von einer besseren Welt selbst zu einer Metapher geworden ist für die Welt, in der wir leben: die „umworbene Gesellschaft“ (Jäckel 1998). Die Werbung, so formulierte es Christoph Türcke in seinen Betrachtungen über die „Erregte Gesellschaft“, wird auf diese Weise zum „Prototyp einer die gesamte Gesellschaft durchdringenden Kommunikations- und Umgangsform“ (Türcke 2002: 35). Sie ist ein prototypischer Medientext, wie Eva Lia Wyss (2002) gesagt hat, sie ist, das sagen wir, „prototypische Popkultur“. Bekanntlich schwingt in der Rede über Populäres eine grundlegende Ambivalenz mit. Populär ist, was gefällt, genauer: was dem Volk (lat. *populus*) gefällt. Und was dem Volk gefällt, gefällt, aber es gefällt eben „nur“ dem Volk. Wem gefällt, was dem Volk gefällt, wem Populäres gefällt, dem gefällt's zwar, aber der macht sich gemein mit dem Volk und wählt den kleinsten gemeinsamen Nenner dessen, was „allen“ gefallen kann. Wer es mit Popkultur im Allgemeinen, mit der Werbung im Besonderen zu tun hat, der stößt daher stets auf Beides: Faszination, Attraktion und Gefallen einerseits, Kritik, Ablehnung und Ressentiments andererseits.

3.1 Zwischen Kritik und Faszination

Werfen wir einen genaueren Blick auf diesen zentralen Mechanismus in der Rezeption populärer Medienangebote anhand zweier exemplarischer Studien, die zwar beide keinen Anspruch auf Repräsentativität erheben, aber eine Reihe von Hinweisen darauf liefern, wie Menschen mit Werbung im Besonderen und populären Medienangeboten im Allgemeinen umgehen. Die erste Studie basiert auf den Ergebnissen einer qualitativen Befragung von 20 Schülerinnen und Schülern der siebten und elften Klasse eines nordrhein-westfälischen Gymnasiums (vgl. dazu Zurstiege 2001). Die zweite darauf aufbauende Studie basiert ebenfalls auf einer Befragung, diesmal jedoch einer größeren Stichprobe von insgesamt 261 jungen Erwachsenen. Mit Blick auf die ambivalente Einstellung gegenüber werblichen Medienangeboten lassen sich die Untersuchungsergebnisse der ersten Studie wie folgt zusammenfassen: Kritik richtet sich vor allem gegen die Werbung im Allgemeinen, während Faszinationspotenziale vor allem am besonderen Einzelfall festgemacht werden. Die Werbung unterbricht die Rezeption vermeintlich höherwertiger Medienangebote, sie versucht zu manipulieren, und sie nervt – vor allem im Fernseh-

hen. Fragt man, was ihnen spontan zum Thema „Werbung“ einfällt, dann antworteten die befragten Schüler und Schülerinnen durchgängig so oder so ähnlich, wie dieser Schüler der 7. Klasse: „Ja, das sind Firmen, die wollen ... die Werbung, also die wollen ihre Produkte verkaufen, ... und damit die Masse ... darauf aufmerksam wird, zeigen sie das im Fernsehen ..., und meistens lügen sie dabei auch noch ...“.

So übereinstimmend diese Kritik an der Werbung bei allen Befragten ausfiel, wurden von allen Befragten ebenso deutlich Gefallen und Faszination geäußert und dies vor allem dann, wenn es um spezifische werbliche Medienangebote ging. Dazu zwei Beispiele eines Schülers und einer Schülerin der siebten Klasse:

„Da war diese Nike-Werbung mit dem Football, mit all den berühmten Fußball-Spielern, die versuchen so'n Football aus so'nem Gebäude zu schleusen, das war schon ziemlich eindrucksvoll, dass dann auch dann denkt man sich auch, das muss schon ein großer Konzern sein, dass die dann so viele Fußballspieler bekommen, die das dann wirklich machen, und der Werbespot dauerte auch 97 Sekunden [...], das habe ich auch mal gelesen, eh dass ich weiß, dass die meisten Werbespots höchstens 60 Sekunden gehen“.

„Also, welche Werbung ich zum Beispiel oder so auch Freundinnen von mir so gut finden, sind halt diese Baby-Werbung immer, wo halt kleine Kinder mitspielen, zum Beispiel, jetzt zum Beispiel die Werbung mit den Gelben Seiten zum Beispiel, mit den Kleinen, oder diese Autowerbung, das ist ein bisschen neuer, so'ne Autowerbung“.

Die Werbung lügt und manipuliert, Waschmittelwerbung ist langweilig und einfalllos – aber: *Coca-Cola* macht gute Spots, *Nike* hat keine Kosten und Mühen gescheut, die *Gelben Seiten* werben mit lustigen Babys usw. Ausgehend von diesen Beobachtungen wurde Anfang des Jahres 2003 in Zusammenarbeit mit Studierenden des *Instituts für Kommunikationswissenschaft der Universität Münster* eine Folgestudie durchgeführt. Das Untersuchungsziel bestand darin, herauszufinden, ob sich der Zusammenhang zwischen Kritik und Faszination in Bezug auf die Werbung einerseits und spezifische werbliche Medienangebote andererseits auch in einer größeren und älteren Stichprobe ebenso beobachten lässt wie in der vorangegangenen qualitativen Studie. Insgesamt wurden dazu in einer nordrhein-westfälischen Kleinstadt 261 junge Männer und Frauen anhand eines standardisierten Fragebogens persönlich befragt.⁹ Wie in der vorangegangenen Studie stand auch hier am Anfang die Frage nach allgemeinen Assoziationen in Bezug auf die Werbung; nach einer Reihe von Pufferfragen wurde dann gefragt, ob sich die Befragten an eine spezielle Werbung aus Kino, Zeitung, Fernsehen spontan erinnern könnten.

9 Das Durchschnittsalter der Befragten betrug 27 Jahre, Männer und Frauen waren zu gleichen Teilen vertreten. Überwiegend handelte es sich um Studierende.

Die Interviewer wurden sowohl bei der Frage nach den allgemeinen Statements als auch bei den spontanen Erinnerungen an spezifische werbliche Medienangebote gebeten, wertende Aussagen in Bezug auf Kritik und Faszination zu notieren. Die beiden nachstehenden Tabellen fassen die Antworten der Befragten zusammen:

	<i>Häufigkeit</i>	<i>Prozent</i>
Positive Wertung	98	37,1
<i>Negative Wertung</i>	163	62,1
<i>Keine Zuordnung</i>	2	0,8
<i>Gesamt</i>	261	100

Tabelle 1: „Mal ganz allgemein, was fällt Ihnen zu Werbung ein?“

	<i>Häufigkeit</i>	<i>Prozent</i>
<i>Positive Wertung</i>	197	75,5
<i>Negative Wertung</i>	55	21,1
<i>Keine Zuordnung</i>	9	3,4
<i>Gesamt</i>	261	100

Tabelle 2: „Wenn Sie jetzt einmal an verschiedene Werbespots, Anzeigen o.ä. denken, welche Werbung fällt Ihnen da spontan ein?“

Auf die erste Frage äußern rund zwei Drittel der Befragten mehr oder weniger deutliche Kritik gegenüber der Werbung. Das ist also das erste, was uns einfällt, wenn wir an die Werbung denken. Bei der zweiten Frage drehen sich die Verhältnisse indessen um: Wenn wir an spezifische werbliche Medienangebote denken, dann werden damit mehrheitlich positive Bewertungen verbunden. Nachstehende Übersicht verdeutlicht noch einmal diesen Zusammenhang auf der Grundlage der divergierenden Einschätzungen, die die Befragten in Bezug auf die Werbung im Allgemeinen und spezifische werblichen Medienangeboten im Besonderen abgegeben haben.

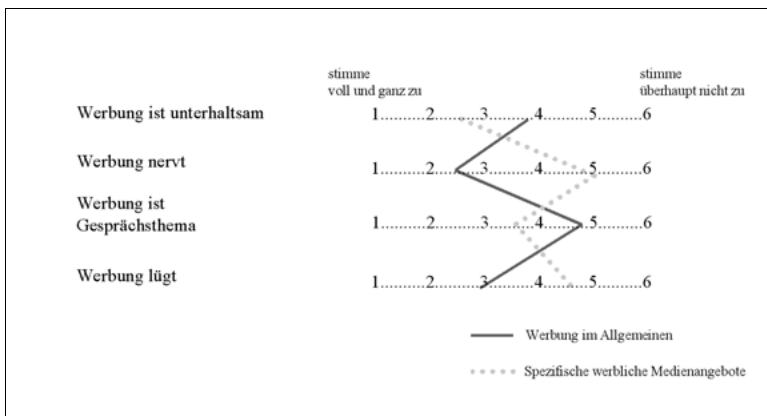


Abbildung 1: Werbung im Allgemeinen vs. spezifische werbliche Medienangebote

Was sagen uns nun diese Befunde, und welche Interpretationen legen sie nahe? Der hier skizzierte Zusammenhang macht deutlich, wie wichtig es ist, im Sinne Siegfried J. Schmidts zwischen der Rezeption und der Nutzung von Medienangeboten zu unterscheiden (vgl. dazu Schmidt/Zurstiege 2000a: 156). Das alltäglich bewährte und in langen Sozialisationsprozessen angeeignete Wissen über die Lesbarkeit von Medienangeboten regelt, wie man in gesellschaftlich annehmbarer Weise „rezipiert“. Diese Art von Wissen wird aktualisiert, wenn wir über „die“ Werbung reden. Dass Medienangebote in aller Regel vergleichbar rezipiert werden, sagt nun jedoch offensichtlich noch nichts über die tatsächliche „Nutzung“ der rezipierten Medienangebote aus, und genau deswegen sind Mediennutzer unkalkulierbar und nicht direkt manipulierbar. Die Werbung und ganz ähnlich die Popkultur lebt gewissermaßen auf und von der „Borderline“ der Unterscheidung zwischen Rezeption und Nutzung. Sie produziert ohne Unterlass genau das, was wir von ihr erwarten: Rezeptionsmüll, und zwar aus dem Schutt kultureller Manifestationen, den Rezipienten voraussetzen müssen, wenn sie werbliche Medienangebote (dennoch) als Unterhaltungsgeschenke nutzen.

3.2 Zwischen Rezeption und Nutzung

Bekanntlich tun Wissenschaftler im Grunde das gleiche, was andere Menschen auch tun. Das heißt: Sie amüsieren sich, sie irren sich, sie echauffieren sich – nur, so hat Jürgen Mittelstraß (1998) einmal lakonisch festgestellt, sie tun all dies eben „systematisch“ und „präzise“. Und das heißt: Wissenschaftler brauchen Zeit. Deswegen steigen Wissenschaftler wie Horkheimer und Adorno in den 1940er Jahren bei der Rezeption ein und kommen wie etwa John Fiske oder Douglas Kellner in den 1980er und 1990er Jahren bei der Nutzung wieder heraus, wo doch bereits jedes Schul-

kind die Unterscheidung zwischen Rezeption und Nutzung binnen Sekundenbruchteilen unbewusst aber erfolgreich bearbeitet.

Die Kulturindustrie-These, so wurde eingangs betont, ist ja oftmals falsch verstanden worden, insofern Horkheimer, Adorno und vor allem Marcuse einen hermetisch geschlossenen Wirkungszusammenhang nicht deshalb beschrieben haben, weil es „keinen“, sondern weil es nur *einen* Ausweg gibt: die große Weigerung, die völlige Zerschlagung des Systems und nicht dessen punktuelle Reparatur. Wichtig daran ist, dass die Vordenker der Kritischen Theorie damit gewissermaßen den Rahmen aufgezeigt haben, in dem wir bis heute Werbung sowie alle anderen popkulturellen Medienangebote im oben genannten Sinn „rezipieren“.

Wie gesagt, die Kritik ist mit der Zeit bescheidener geworden. Der Ausweg setzt nicht mehr die Demontage des großen Ganzen voraus, sondern findet potenziell in jeder Rezeptionssituation – genauer: in jeder Nutzung – statt. Vor dem Hintergrund der vorangegangenen Darstellungen, so lautet abschließend unser Vorschlag zur Systematisierung der verschiedenen Beiträge der Popkulturforschung, sind John Fiske, Douglas Kellner und andere Vertreter der so genannten *Cultural Studies* legitime Nachfolger Horkheimers, Adornos und Marcuses, nicht nur weil sie sich, wie diese, mit Kultur, Popkultur, Herrschaft und Widerstand befassen, sondern vor allem deswegen, weil sie all dies konsequent mit Hilfe der jeweils anderen Seite der Unterscheidung beobachten: Nach dem totalitären Schema kommt der befreiende „Einzelfall“, nach der „Erwartung“ die „Erfahrung“, nach der „Rezeption“ die Nutzung – und nach der „Kritik“ die Faszination“.

LITERATUR

- Adorno, Theodor W. (1969): *Minima Moralia*. Reflexionen aus dem beschädigten Leben. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Behrens, Roger (1996): *Pop, Kultur, Industrie: zur Philosophie der populären Musik*. Würzburg: Königshausen und Neumann.
- Behrens, Roger (1998): *Ton Klang Gewalt. Texte zu Musik, Gesellschaft und Subkultur*. Mainz: Dreieck.
- Behrens, Roger (2000): *Übersetzungen – Studien zu Herbert Marcuse. Konkrete Philosophie, Praxis und kritische Theorie*. Mainz: Ventil.
- Behrens, Roger (2003): *Die Diktatur der Angepassten. Texte zur kritischen Theorie der Popkultur*. Bielefeld: transcript.
- Bolz, Norbert (1999): *Die Konformisten des Andersseins. Ende der Kritik*. München: Wilhelm Fink.
- Fiske, John (1989): *Understanding Popular Culture*. London und New York: Routledge.
- Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W. (¹²2000 [1944/47]): *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Frankfurt/Main: Fischer.

- Hügel, Hans-Otto (2002): Zugangsweisen zur Populären Kultur. Zu ihrer ästhetischen Begründung und zu ihrer Erforschung. In: Göttlich, Udo; Gebhardt, Winfried; Albrecht, Clemens (Hg.): Populäre Kultur als repräsentative Kultur. Die Herausforderung der Cultural Studies. Köln: Von Halem, 52-78.
- Hügel, Hans-Otto (Hg.) (2003): Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen. Stuttgart und Weimar: Metzler.
- Jacke, Christoph (2001): Top of the Pops – Top of the Spots – Top of the Stocks: Zur Popularität von Subkulturen für das Werbesystem. In: Zurstiege, Guido; Schmidt, Siegfried J. (Hg.): Werbung, Mode und Design. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 295-318.
- Jacke, Christoph (2004): Medien(sub)kultur. Geschichten – Diskurse – Entwürfe. Bielefeld: transcript.
- Jacke, Christoph (2005): Gesamtgesellschaftlicher Seismograph. Dichte Beschreibungen, die aus der Praxis so nicht geleistet werden: Umriss einer universitär verankerten Popkulturwissenschaft. In: Frankfurter Rundschau. Nr. 248 vom 25.10.2005, 26.
- Jacke, Christoph; Jünger, Sebastian (2006): Die Kritikindustrie: Wir sind Papst und wollen keinen. In: Testcard. Beiträge zur Popgeschichte. Heft 15: The Medium Is The Mess, 85-89.
- Jäckel, Michael (Hg.) (1998): Die umworbene Gesellschaft. Analysen zur Entwicklung der Werbekommunikation. Opladen: Westdeutscher.
- Kellner, Douglas (1990): Advertising and Consumer Culture. In: Downing, John; Mohammadi, Ali; Sreberny-Mohammadi, Annabelle (Hg.): Questioning the Media: A Critical Introduction. Newbury Park u.a.: Sage, 242-254.
- Kellner, Douglas (1995): Media Culture. Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern. London und New York: Routledge.
- Luhmann, Niklas (1996 [1993]): Die Realität der Massenmedien. Opladen: Westdeutscher.
- Marcuse, Herbert (1970): Der eindimensionale Mensch. Studien zur Ideologie der fortgeschrittenen Industriegesellschaft. Sonderausgabe. Neuwied und Berlin: Luchterhand.
- Marcuse, Herbert (²1973 [1972]): Konterrevolution und Revolte. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Mittelstraß, Jürgen (1998): Die Häuser des Wissens. Wissenschaftstheoretische Studien. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Prokop, Dieter (1979): Faszination und Langeweile. Die populären Medien. Stuttgart: Ferdinand Enke/dtv.
- Prokop, Dieter (2000): Der Medien-Kapitalismus. Das Lexikon der neuen kritischen Medienforschung. Hamburg: VSA.
- Prokop, Dieter (2001): Der Kampf um die Medien. Das Geschichtsbuch der neuen kritischen Theorie. Hamburg: VSA.

- Prokop, Dieter (2003): Mit Adorno gegen Adorno. Negative Dialektik der Kulturindustrie. Hamburg: VSA.
- Schmidt, Siegfried J. (2003): Medienkulturwissenschaft. In: Nünning, Ansgar; Nünning, Vera (Hg.): Konzepte der Kulturwissenschaften. Stuttgart und Weimar: Metzler, 351-369.
- Schmidt, Siegfried J.; Zurstiege, Guido (2000a): Orientierung Kommunikationswissenschaft. Was sie kann, was sie will. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Schmidt, Siegfried J.; Zurstiege, Guido (2000b): Über die (Un-)Steuerbarkeit kognitiver Systeme. Kognitive und soziokulturelle Aspekte der Werbewirkungsforschung. In: Hejl, Peter M.; Stahl, Heinz K. (Hg.): Management und Wirklichkeit. Das Konstruieren von Unternehmen, Märkten und Zukünften. Heidelberg: Carl Auer-Systeme, 297-331.
- Seeßlen, Georg; Jung, Fernand (2003): Science Fiction. Grundlagen des populären Films. Band 1. Marburg: Schüren.
- Sixtus, Mario (2003): Rainer heißt jetzt Twix. In den USA nennen immer mehr Eltern ihre Kinder nach Markenprodukten. In: Telepolis. URL: <http://www.heise.de/tp/r4/html/result.xhtml?url=/tp/r4/artikel/16/16168/1.html&words=Mario%20Sixtus> [Zugriff: 05.07.2006].
- Storey, John (2001): Cultural Theory and Popular Culture: an Introduction. Harlow u.a.: Prentice Hall.
- Strinati, Dominic (1995): An Introduction to The Theories of Popular Culture. London und New York: Routledge.
- Türcke, Christoph (2002): Erregte Gesellschaft. Philosophie der Sensation. München: Beck.
- Williamson, Judith (1998 [1978]): Decoding Advertisements. Ideology and Meaning in Advertising. London and New York: Marion Boyars [Reprint].
- Zurstiege, Guido (2001): Werbung – Kunst und Können der aufrichtigen Lüge. In: Schmidt, Siegfried J.; Westerbarkey, Joachim; Zurstiege, Guido (Hg.): A/Effektive Kommunikation: Unterhaltung und Werbung. Münster und Hamburg: LIT, 147-160.

SCHWARZES GLÜCK UND DUNKLE WELLE. GOTISCHE KULTURSEDIMENTE IM JUGENDKULTURELLEN STIL UND MAGISCHES SYMBOLRECYCLING IM NETZ

BIRGIT RICHARD

Die Szene der Schwarzen oder Gothic Punks entsteht in den 1980er Jahren. Sie überführt die düstere Seite des Punk in einen eigenen Lebensstil (Richard 1995). Die Gothics sind ein retrospektiver Stil mit einer großen Bandbreite an musikalischen und modischen Formen: Sie beherbergen sowohl eine weiche Hippiefraktion (im sog. Mittelalterbereich), daneben auch über den Neofolk eingeschleuste rechte Gothics, aber auch Hardcore- (Industrial-) und Metal- (Death- und Black-)Anhänger. Es handelt sich um eine autarke Szene mit einer zwanzigjährigen Geschichte, die gegenwärtig Schnittflächen zur Indie-, Punk-, Wave-, Metal- und zur Fetisch-Szene (damit ist die Szene also nicht mehr in allen Teilen auf die musikalische Kultur konzentriert) aufweist. Der im klassischen Sinne (vgl. Definitionen von Clarke 1998 und Hebdige 1979) subkulturelle Stil lässt eine gegenkulturelle Ausrichtung in Form der stilistischen Opposition zu gesellschaftlichen Sinnangeboten klar erkennen. Die schwarze Szene besitzt in ihren ästhetisch motivierten Sinnkonstruktionen religiöse Merkmale, die auf diffuse Umkehrungen und Recodierungen von kulturellen Symbolen des Christentums verweisen. „Glaubensinhalte“ sind aber weder Satan noch Gott – man kann sie eher als atheistisch bezeichnen –, sondern z.B. der Tod als eine übergeordnete Macht, der sich kein Mensch entziehen kann. Viele der Gothics kreieren eine „Privatreligion“ auf der Grundlage einer „Religionsbricolage“ (Helsper 1992: 292), die kulturell tradierte Religionen und die Religion anderer Ethnien, heidnische Kulte und magische Praktiken (Satanismus, Okkultismus, Voodoo) als Rohstoffe verarbeitet. Die Bricolage besteht also nicht in einer radikalen Umcodierung christlicher Zeichen, sondern in der Eröffnung neuer Bedeutungsdimensionen durch das Zusammenspiel christlicher Symbole mit anderen Zeichen.

Hierzu zählt auch die Beschäftigung mit sexualmagischen Kulturen (z.B. Aleister Crowley, La Vey). Die ästhetische Umarbeitung von einst ausgegrenzten Sexualpraktiken, wie z.B. Fetischismus und Sadomasochismus, spielt wie im Punk eine Rolle, hier wird allerdings das Spiel mit den einst tabuisierten Symbolen zu einem Ornament auf der schwarzen Oberfläche und dient nicht der Provokation.

Das Lebensgefühl der Szene verobjektiviert sich in Artefakten wie der Mode und in den Gegenständen des alltäglichen Lebens, die je nach individueller Eingebundenheit der Szenemitglieder allumfassend sein kann und sich z.B. in den Wohnungseinrichtungen niederschlägt. Eine solche symbolische stilistische Auseinandersetzung mit Religion und Magie besetzt eine Leerstelle in der Szenelandschaft der Jugendkulturen (vgl. Zinnecker/Behnken/Maschke/Stecher 2002). Die Schwarzen in ihrer Ästhetik loten sowohl die Konnotationen des Religiösen, als auch des Magischen in allen kulturellen Schichtungen aus. Die demonstrative Zur-Schau-Stellung von schwarzer Andersartigkeit intendiert ein Absetzen von der bunten konsumorientierten Welt. Das Besondere an der schwarzen Szene ist, dass sie sich auf die Auseinandersetzung mit Religion, Lebenssinnfragen und auf den Umgang mit der Verdrängung des Todes spezialisiert hat. Sie tut dies in einer offenen Art und Weise, die die individuellen Herangehensweisen und Entdeckungen innerhalb des gesteckten Rahmens Religion und Magie ausdrücklich goutiert. Die individuelle Verkörperung des Stils und die Verhandlung von spirituellen und esoterischen, magischen Themen innerhalb der Szene haben über die Jahre die Variationsbreite erhöht und dafür gesorgt, dass die schon betagte Szene nicht auf einem ästhetischen Level eingerastet ist, sowie das z.B. beim Punk passiert ist. So schuldet sich die individuelle Wahlfreiheit bezüglich der ästhetischen Figurationen auch dem Zwang zur Ausdifferenzierung, der die Szene lebendig erhält.

1. MAGISCHES RECYCLING:

MATERIELLE ARTEFAKTE UND SCHWARZE BASICS

Die Gothic Szene gräbt kulturelle Symboliken und Verobjektivierungen, die auf gesellschaftlich vernachlässigte Transendenzen verweisen, in einem archäologischen Prozess wieder aus. In den Symbolkreislauf der Stile speisen die Schwarzen eine magisch-religiöse, spirituelle Weltsicht ein. Die Re-Sakralisierung des Alltags wird über magische Figurationen und Symbole auf den Körper appliziert. Die figurativ-theatralische Inszenierung verwandelt die Szenemitglieder in Varianten ihrer Kernfiguren: Hexe, Mönch, Ritter, Vampir, Magier und Untote. Diese Bildwelten werden ergänzt durch die permanente Formation der Szene zu gemischten *Tableaus Vivants* aus verschiedenen Jahrhunderten.

Ähnlich, wie sich schon in den 1980er Jahren die theorielastige Industrial Culture-Szene (gegenwärtig eine Subszene auf der schwarzen Szenen-Palette) mit Literatur, Philosophie, Medizin, Jura und den Naturwissenschaften auseinander setzte, also eine subkulturelle „Grundlagenforschung“ ohne bestimmtes Ziel initiierte, so leisten die Gothics eine subkulturelle Form der „Forschung“ in der Feldern des Irrationalen (Richard 1995: 161) der Gesellschaft. Auch diese Szene erschafft eine unerwünschte Archäologie, die Schattenreiche der westlichen Gesellschaft offen legt. Sie arbeitet einen brachliegenden Wissensvorrat der Gesellschaft auf, vor allem im Bereich von Literatur und Kunst, aber auch in den populären Medien (Film, Computerspiel). Die Szene fällt also durch eine sehr spezifische Wissensakkumulation in Bereichen des Übersinnlichen auf. Neben dem Körper und spezifischen Orten wird das Internet, wie am Schluss des Beitrags zu zeigen sein wird, zum Speicher und Wissensreservoir für die Szene. Sie arbeitet also im Sinne Baudrillards an global zugänglichen Deponien kollektiver Wissensablagerungen (Baudrillard 2000: 135ff).

Wie sehen nun die schwarzen Symboluniversen aus? Die Schmuckmotive und Symbole stammen, wie schon erwähnt, im Wesentlichen aus drei thematischen Bereichen, die eng miteinander verknüpft sind: Tod und Vergänglichkeit des Körpers, Christentum und andere Religionen, Magie. Da die Gothics alles fasziniert, was mit dem Tod zusammenhängt, sind folglich ihre liebsten Schmuckmotive Totenschädel, Skelette, Knochen. Hier knüpfen sie an eine Tradition an, die im 17. Jahrhundert ihren Ursprung hat, wo die makabren Bilder in den häuslichen Bereich Einzug halten. So trägt man Ringe mit Totenkopf und gekreuzten Knochen, sogenannte Trauerringe, es gibt Totenkopfhaken oder Broschen in Sargform (Aries 1987: 19, 419, 422).

Die verwendete religiöse Symbolik umfasst Accessoires wie Kreuze, Davidstern, Ankh (ägyptisches Zeichen) oder das Pentagramm, Drudenfuss und keltische Knoten. Eines der zentralen Schmuckmotive ist das Kreuz in unterschiedlichen kulturellen Varianten bis hin zum umgedrehten Kreuz, Symbol für den Satanismus, der die Zeichen und Rituale des Christentums in ihr Gegenteil verkehrt. Die Satanskreuze dienen hier als Unterscheidungsmerkmal vom normalen christlichen Symbol und gleichzeitig der Provokation. Auch eine Verwendung des Kreuzes im Rahmen traditioneller religiöser Symbolik hat bei den „Schwarzen“ verschiedene Bedeutungsebenen. Von manchen Gothics wird es als eine Art von Schutzamulett gegen das Böse angesehen. Dem Kreuz kommt außerdem die wichtige Bedeutung eines Todessymbols zu, es steht neben Skeletten und Totenköpfen für Leid und Vergänglichkeit. Außerdem tragen sie das Kreuz, weil es ein ansprechendes Schmuckmotiv ist.

Ein anderes Motiv ist die Fledermaus: ein Nachttier, das viele Menschen ablehnen. Dieses irrationale Vorurteil ist durch die Verbindung der Fledermaus mit den Mächten des Bösen und dem Vampirmythos be-

gründet. Sie ist ein Tier, das das Tageslicht scheut und in alten Gemäuern lebt. Todbringende Gestalten und der Teufel werden oft mit Fledermausflügeln dargestellt. Die Fledermaus zählt in der Bibel und im jüdischen Glauben zu den unreinen Tieren. Die Gothics haben zudem einen Zoo von Tieren auserkoren, die seit dem Mittelalter nach christlicher Definition als Symboltiere des Bösen gelten, als Begleiter des Teufels und seiner Gehilfen, wie Magier und Hexen. Diese Tiere werden wegen ihrer Farbe oder ihrer nächtlichen Lebensweise zu Sendboten des Bösen. Dazu gehören vor allem die als giftige Teufelstiere geltenden Spinnen. Im Altertum hatte man die Vorstellung, die Spinne sei aus dem Blute eines Gorgonen entstanden (vgl. Bächthold-Stäubli/Hoffmann-Krayer 1927 und Lurker 1988). Die Fliege gilt von jeher als Plage und taucht als dämonische Überträgerin von Krankheiten auf. Die Pest wird im Mittelalter häufig als Fliege dargestellt. Der Teufel verwandelt sich in eine Fliege und kann so in den menschlichen Körper eindringen. Die Fliege ist ebenfalls Botin des Todes. Raben bzw. Krähen sind in der christlichen Ikonographie Symbole für die „avaritia“ (Gier) oder den sündhaften Menschen. Außerdem nimmt der Rabe die Seelen böser Verstorbener in sich auf. Wenn Hexen sich in eine Tiergestalt verwandeln, dann oft in eine Kröte, im Volksglauben ebenfalls ein giftiges Tier. In der Kunst des Mittelalters tritt sie vor allem in Verbindung mit Sünden wie Geiz und Wollust auf und ist mit Tod und Verfall verbunden.¹ Auch die Eule gehört zum Reich der Finsternis und der Toten. Im deutschen Volksmund wird sie Leichenhuhn genannt. Sie ist Gespenster- und Hexenvogel (z.B. bei Goya oder auch in der romanischen Bauplastik). In Darstellungen christlichen Inhalts ist sie der Hinweis auf Unglauben und Laster, wie Wollust und Trägheit.

Die Gothics benutzen also bevorzugt religiöse Todessymbole und Zeichen für das Böse, in denen sich aber volkstümlicher Aberglaube und alchemistische Bedeutung bewahrt haben. Zu ihren Phantasiewelten gehören Bilder von finsternen Schlössern, Burgen, Verliesen, Kerkern und nächtliche Szenarien, die in Nebel und Vollmond eingehüllt sind, die von Hexen, Magiern, Zauberern und Mönchen bevölkert werden. Diese Bildmotive zeugen von einer bestimmten geheimnisvollen, nicht alltäglichen, vergangenheitsbezogenen Atmosphäre, deren Ursprung vor allem in der Literatur der so genannten schwarzen Romantik (genauer: Frühromantik) zu suchen ist. Die Gothics benennen die „gothic novels“ der Romantik auch selbst als Bezugspunkt, was sich an ihrer englischen Bezeichnung „Gothic Punk“ ablesen lässt. Ein kompletter Bildzeichensatz wird übernommen, der Friedhof, die große Bedeutung der Nacht und das Bild der Ruine. Diese retrospektive Jugendkultur schätzt in ihrer Entstehungsphase ihre Symbolik und Geisteshaltung als mittelalterlich ein. Sie

1 Das zeigt sich z.B. im Fürst-der-Welt-Motiv, Der Verführer, 15. Jahrhundert, Straßburger Münster, vgl. Aries 1984: 169.

versteht die historische Epoche des Mittelalters als eine Phase menschlicher Traurigkeit, in der die Beschäftigung mit Gott und die Selbstbezogenheit mit dem eigenen Schicksal verknüpft waren. Das selbstreflexive Individuum ist zu dieser Zeit noch nicht erdacht, so dass es nicht die mittelalterliche Gotik sein kann, auf die sich die Gothics beziehen. Sie gehen, ohne explizit darauf zu verweisen, vom Mittelalter- und Gotikbild der literarischen Romantik aus, das sie fast unverändert übernehmen. In der gotischen Ruine der Romantik drückt die Form das selbstmitleidige Bewusstsein von Fragilität, Einsamkeit, Schermut und Ohnmacht des Menschen aus. Gotische Ruinen tauchen bei C.D. Friedrich auch in Verbindung mit nächtlich-winterlichen Friedhöfen auf, wie z.B. auf dem *Klosterfriedhof im Schnee* von 1817 oder *Abtei im Eichwald* von 1809.

Auch die Beschäftigung mit Zwischenwesen wie Vampiren² und dem Übersinnlichen lässt sich verstärkt in den Grusel- und Schauerromanen der Romantik nachweisen. In der Figur des Vampirs liegt eine Form von gruseligem Vergnügen, weil in ihr Schrecken und Schönheit verwoben sind. Byron initiiert durch *The Giaour* von 1813 oder in *A Fragment* eine regelrechte Vampirmode in der Literatur. Byrons charakteristisches Aussehen wird folgendermaßen beschrieben: bleiche Stirn, schwarze Haare, eingefallene Wangen, böser Blick mit Stolz und Verzweiflung.

Eine von den Gothics sehr geschätzte und oft zitierte Schriftstellerin ist Mary Shelley. Sie schafft in *Frankenstein or the modern Prometheus* von 1818 Bilder und Atmosphären, die die Gothics faszinieren. Shelley thematisiert die Einsamkeit des frühmodernen Menschen, ein Gefühl, das die Gothics intuitiv teilen. Das Problem der Romantik ist die verzweifelte Suche nach Liebe, die in unüberwindbarer Einsamkeit aufgeht und die als quälender, unnatürlicher Zustand menschlicher Existenz empfunden wird. Es findet eine unbewusste Hinwendung zu romantischen Bildern in Kunst und Literatur statt, weil die Romantik ein ähnliches Unbehagen im Umgang mit der Moderne formuliert. Dem „gothic feeling“ der Schwarzen, das einerseits Verkörperung von Fremdheitserfahrung der umgebenden sozialen und kulturellen Welt gegenüber ist und andererseits der Wunsch, Vergangenes zurückzuholen, entspricht das Gefühl, das den Romantiker veranlasste, auf das Bild der Gotik, das für die Größe und Zerbrechlichkeit menschlicher Existenz steht, zurückzugreifen. Vor allem in den 1980er Jahren übernehmen die Gothics Fragmente des romantischen Welt-Deutungssystems in ihrer Konzentration auf das subjektive Gefühlserleben – mittlerweile reichen die geschichtlichen Bezüge vom Mittelalter über Renaissance, Barock, Rokoko bis zur Romantik.

Das Todesbild der Gothics setzt sich auf einer zeichenhaften Ebene dezidiert mit Verfall und Auflösung körperlicher Substanz auseinander. Die Ästhetik recurriert auf außeralltägliche Orte und stilistische Elementen-

2 Die Figur des Vampirs ist schon in der Figur der Lilith im Alten Testament grundgelegt. Sie gilt als blutsaugendes Nachtgespenst; vgl. Lurker 1988: 341-342.

te, die Tod oder das Böse verkörpernd von einer vernunftorientierten Gegenwart ausgeschlossen werden. Das Außergewöhnliche zum Alltag zu machen, ist eine Kritik am durchrationalisierten, säkularisierten Alltag, in dem das Außergewöhnliche, wie das „extrem Fremde“ (Sturm 1985) des Todes nur zu bestimmten Zeiten und an bestimmten Orten zugelassen wird.

2. DER KLEIDERSCHRANK ALS KULTURSPICHER: TYPOLOGIE DER SCHWARZEN BEKLEIDUNG

Seit Mitte der 1990er Jahre findet eine Modernisierung des Gothic-Stiles statt – bspw. eine Anpassung an mediale Standards (Flyer, Events, DJs, Online-Präsenz) und spezifische Körperpraktiken (Tattoos, Piercing) anderer jugendkultureller Szenen. Die Ausweitung der szeneeigenen Infrastruktur bringt spezielle „Schwarze Abende“ in Clubs, eigene Festivals und Zeitschriften (u.a. Zillo, Orkus, Gothic, Sonic Seducer) hervor. Die Gothic-Festivals der Gegenwart bieten, Techno-Events vergleichbar, mehrere Floors mit verschiedenen Musikrichtungen. Flyer werden zum Medium der Veranstaltungsankündigung und durch die digitalen Möglichkeiten entstehen neue ästhetische Verfahren, wie z.B. das des gotischen „Adbusting“ (z.B. Goth Wars T-Shirt mit Star Wars-Typographie, siehe *x-trax Katalog 2002*).

Die Gothics haben 2004 auch eine eigene Musikvideosendung, *Schattenreich*, sie wird auf Onyx gesendet. Die Ausdifferenzierung und Ausdehnung der Szene (geschätzte Mitglieder: 80.000-100.000) ziehen auch Kommerzialisierung und Entsubstantialisierung des Symbolischen nach sich: Die große Produktpalette des schwarzen Merchandising umfasst Kleidung (z.B. Läden wie *Scarface*, *x-trax*), Platten, CDs, Aufkleber, Bücher, Magische Symbole und Amulette, Runen, keltische Ornamente, Parfüm (z.B. Totenkopf-Patchouli) und Zimmerdeko (Totenköpfe). Es zeigt sich ein hochspezialisiertes, auf die Szene zugeschnittenes Angebot. Auf dem *WGT* (Wave Gothic Treffen) in Leipzig und dem *Mera Luna-Festival* in Hildesheim gibt es Gothic-Messen und Mittelalter-Märkte (MA Food Stände z.B. mit Met). Daneben existieren viele kleine Szeneunternehmen. Die große Bedeutung des Versandhandels, jetzt Internet gestützt (www.x-tra-x.de), ist geblieben.

Besonders hervorzuheben sind die Locations: Burgen und Schlösser werden zu Veranstaltungsorten (z.B. *Castle Rock Mülheim Ruhr 2004*). Sie dienen als Kulisse und sind nicht länger nur imaginärer Fluchraum. Vorher waren diese nur Bestandteil des symbolischen Kontexts und der Phantasiewelt.

Die schwarze Ästhetik ist allumfassend und gestaltet das gesamte Lebensumfeld der Schwarzen bis hin zur Kreation eigener öffentlicher

Räume. Die Gothics sind kein Street Style mit öffentlicher Präsenz; die sonst relativ abgeschlossen agierende Szene zeigt sich in ihrer ganzen Vielfalt nur auf Festivals. Die außeralltägliche Kleidung ist weder „Confrontation Dress“ noch bequeme Alltagskluft, Kleidungschnitte und Materialien signalisieren die Feier der eigenen Ausnahmestellung.

Schwarz ist seit den 1980er Jahren die dominante Farbe in Kleidung und Accessoires. Schwarz ist in der westlichen Gesellschaft primär mit Alter, Tod, Verlust und Trauer verknüpft. Schwarz, das Negative an sich, die finstere Nacht und der Tod sind für die Gothics positiv besetzt. Die „Schwarzen“, wie sie sich selbst nennen, nehmen auch die traditionelle Symbolisierung des Bösen, des Satans und seiner Dämonen damit auf. Schwarz, für die zeitlich begrenzte, rituelle Lebensphase der Trauer gedacht, ist bei den Gothics zeitlich, örtlich und situativ vom bestimmten Zweck entbunden und erfährt als entscheidendes Stilmerkmal eine Generalisierung auf alle Lebenssituationen. In Kontrast zu dem Schwarz tritt die silberne Farbe von Schmuck, Metallbeschlägen und -verzierungen, Nieten, Schnallen oder Handschellen.

Die Betrachtung des magisch aufgeladenen Alltags der Gothics konzentriert sich auf das Symboluniversum und die magischen Elemente in der Kleidung. Es folgt die Beschreibung von Kern-Typen der Szene:

Typ 1 Historische Retrofigur: In den 1980er Jahren bezieht sich die Szene nur in ihren Bildwelten auf das Mittelalter (siehe Gotik-Bild der Romantik). In der Gegenwart werden die „mittelalterlichen“ Locations zur konsequenten Umrahmung einer spezifischen Kleidung.



Abbildung 1: Historie 1



Abbildung 2: Historie 2



Abbildung 3: Historiennosferatu

Der abgebildete Ritter (Abb. 4), ein Mann mittleren Alters, ist mit einem mehrschichtigen Kostüm bekleidet. Es besteht aus einem Umhang mit Leopardenmuster, einem schwarzer Lederrock und einer den Oberkörper bedeckenden Lederpelerine und einem zweifach breiten, braunen Leibgurt aus braunem Leder, an dem verschiedene Taschen hängen. Vor dem Körper trägt er eine Art Geldbeutel. Sehr prägnant ist seine Kopfbede-

ckung, eine Kettenmütze, wie sie die mittelalterlichen Turnierritter unter dem Helm trugen. Zeitgenössische Elemente sind schwarze Motorradboots, beide Unterarme sind mit breiten Nietenstulpen bedeckt, wie bei einer mittelalterlichen Panzerung, das Accessoire stammt aus dem Metal-Bereich. Er ist ein Pseudo-Ritter ohne Pferd, die Diskrepanz zwischen historischer Inszenierung und der Umgebung eines Festivalgeländes, wird deutlich.



Abbildung 4: Historische Retrofigur: Ritter

Der Ritter repräsentiert ein potentielles Angebot aus der Palette des Historischen. Zu diesem schwarzen Typus zählen alle vergangenheitsbezogenen Ästhetiken vom Mittelalter über Renaissance, Barock, Rokoko bis hin zur Romantik. Das Interessante ist, dass die romantische Phantasie des Mittelalters nun in die Kleidung Einzug hält, also materiell wird. Die Kostüme sind sorgfältig zusammengestellt und sehr gepflegt. Die Ästhetik des Mittelalters prägt sich in Figuren wie Minnesänger, Musiker, Adelige und Burgfräulein, Ritter, Handwerker, Räuber, Händler und Gaukler aus. Hier findet eine scheinbare Repräsentation der unterschiedlichen Stände des Mittelalters statt. Die authentische Rekonstruktion steht nicht im Mittelpunkt, zu den historischen Kostümen tritt z.B. oft die typische Art des schwarzen Schminkens. Anders als bei jugendlichen Retrokulturen der Gegenwart, wie den Mods oder wie bei Rollenspiel-Gruppen, die historische Situationen nachstellen und auf eine „authentische“ Gewandung (im Gegensatz zum Kostüm) Wert legen, geht es der Szene um die Erzeugung einer bestimmten Atmosphäre, die die punktuelle theatralische Inszenierung des Selbst vor historischer Kulisse möglich macht. Außerhalb der historisch durchgestylten Locations, etwa auf

dem Mera Luna-Festival, dem alten Flughafengelände oder in Mehrzweckhallen, wird die theatralische Kostümierung zum unmittelbaren Ausdruck von Fremdheitserfahrung gegenüber der normalen Welt.

Typ 2: Kinder der Nacht: erweckt Figuren wie Hexen, Magier und zwischenweltliche Wesen wie Vampire zum Leben. Diese Phantasiewelten entstammen Literatur und Kunst der (schwarzen) Romantik, insbesondere wären hier Lord Byron, Mary W. Shelley, Horace Walpole oder H.G. Lewis zu nennen. Die drei abgebildeten hexenartig gestylten Frauen (Abb. 5) sind extrem bleich geschminkt, mit schwarzen oder blassen Lippen und stark Kajal umrandeten Augen. Sie tragen wallende lange Kleider oder Röcke, die bis zum Boden reichen und die Schuhe (Doc-Martens) bedecken. Als Accessoires treten Fächer aus Spitze und ein Sonnenschirm mit angenähter Spitze auf. Bleichheit und Schutz vor Sonne werden in Anknüpfung an adelige Distinktionsmerkmale zelebriert. Die Stilisierung zu Nachtwesen, die den hellen Tag und den Sonnenschein meiden, passt in das romantische Bild der Nacht. Die Hände sind mit Spitzenhandschuhen oder mit bis an die Fingerspitzen reichenden Oberteilen und schwarzen Fingernägeln gestaltet. Schmuck sind Pentagramm, Kreuz, Ringe mit Fledermaus, dezente Nietenaccessoires und Samthalsbänder. Eine der Frauen trägt ein transparentes Spinnennetzoberteil. Die drei schwarzen Frauen nehmen den Begriff des Totentanzes wörtlich. Sie sind ein lebendiges und naturalistisches „memento mori“, das die altersbedingte Metamorphose des Körpers vorwegnimmt. Auf ihren kalkweißen Teint sind Gebilde wie Spinnennetze gezeichnet. Diese „tote“ Schminkweise, das „Totmalen“ oder „Totrumlaufen“, wie die Gothics es nennen, ergibt das Gesamtbild eines lebenden Toten oder eines Vampirs, was durch dunkle Augenhöhlen und nachgemalte Äderchen unterstützt wird. Besonders extrem sind die Teilung des Gesichts durch einen zackigen Strich und die verzerrten Lippen bei einer der Frauen. Sie verwandelt sich in die unheimliche Gestalt eines unerlösten leidenden Zwischenwesens. Die anderen beiden stilisieren sich zu „schönen“ Todesengeln im Stile der „Gothic Novels“, der Schauerromane der Romantik, mit bleichem Körper, der schwarz³ umrahmt wird.

3 Vgl. Luries Begriff „dramatisches Schwarz“ 1981: 169.



Abbildung 5: Kinder der Nacht

Typ 3: Dark Wave ist hauptsächlich durch die Farbe Schwarz und die Materialien Leder und Lack bestimmt. In diese Kategorie fallen die Anhänger der elektronischen Musiksubstile, Waver und *EBM* (Electronic Body Music-)Fans mit ihren Band T-Shirts. Beide abgebildeten Männer (Abb. 6) lassen einen Minimalismus in der schwarzen Kleidung erkennen. Sie ist nüchtern, bis auf die Nietenarmbänder schmucklos. In ihrem risikolosen Stil greifen sie die Klassiker der Szene aus den 1980er Jahren auf, wie seitlich geschnürte Lederhose und DocMartens. Beide tragen die typische Waverfrisur mit kahlrasierten Seiten und breitem, schwarzgefärbtem Kamm mit relativ kurzem Deckhaar. Nur die Sonnenbrille als Rekurs auf den modernen Dracula aus Coppolas Film „Bram Stoker’s Dracula“ ist erwähnenswert. Sonst ist dieser Typus ästhetisch wenig innovativ und hat kaum Bezug zu magischen Welten.



Abbildung 6: Dark Waver

Dem *Typ 4: Cyberpunk* lässt sich eine Vielfalt von Erscheinungen zuordnen, von Industrial Fans über die SM-Anhänger (seit den 1980ern von „Die Form“ initiiert) bis hin zur Zukunft im Cyberpunk. Modische Kennzeichen sind Schnallen wie in den 80ern, hinzukommen Materialien wie Schläuche, Plastik, Gummiplatten in Anknüpfung an SF-Comics (Interview Monaco, Besitzer des Szeneladen *X-trax*). Das abgebildete Paar (Abb. 7) trägt schwarze Kleidung. Lederhose und eine Schweißbrille sind weitere Gemeinsamkeiten. Die Frau trägt die Brille auf dem Kopf als Haarschmuck, der Mann hat seine Brille mit rötlichen Gläsern an die Weste gehängt. Das Outfit des Mannes wirkt durch das Barett und die schwarzen Handschuhe militärisch. Er trägt eine Weste mit Schnallen und sehr vielen Taschen (vgl. Fotografen, Kameramann-Weste). Damit knüpft er an einen zeitgemäßen „Future-and-Utility-Look“ (vgl. Richard 2001) an. Die Frau trägt über einem schwarzen Oberteil und einer schwarzen Hose ein Ensemble aus grüner Fallschirmseide. Von einer breiten Schärpe sind an zwei kleinen Karabinerhaken abtrennbare Beinteile aufgehängt, die die Kniepartie freilassen. Beide präsentieren sich als Agenten aus der Zukunft mit technoidem Outfit, technische Funktionalität suggerierend. Die Verspieltheit der Accessoires zeigt, dass hier ein magisches Bild des Technoiden erzeugt wird.



Abbildung 7: Cyberpunk



Abbildung 8: Cyber-SM-Angel



Abbildung 9: Darktechnocrossover

3. KONSTRUKTIONSPRINZIPIEN MAGISCHER ZEITREISEN

Alle oben beschriebenen Typen existieren nicht nur in Reinform, sondern in den verschiedensten Crossover-Formen. Besonders deutlich wird dies an dem Vampir-Mädchen (Abb. 10), die verschiedenste Accessoires aus den vorgestellten Typen kombiniert. „Naughty Angel“ ist die Aufschrift auf ihrem durchsichtigen Oberteil, das den Blick auf ihre gepiercten Brüste freigibt. Sie trägt eine schwarze Lackhose und einen romantischen Ausgehröck, kombiniert mit einer Federboa und Pyramidennietengürteln. Ihre blutroten Fingernägel sind neben den Lippen der einzige Farbkleck. Der kahlrasierte Kopf ist mit einer Art weißem Diadem mit weißem Kreuzanhänger umschnürt. Ihr Blick erinnert durch ausgefallene Kontaktlinsen an einen Vampir; dieser Ausdruck wird durch weiße und schwarze Striche unter den Augen und am Mund unterstützt.



Abbildung 10: Vampirmädchen

Die Inszenierung in den verschiedenen Typen führt bei den Gothics zu einer mehrstufigen magischen Zeitreise vom Mittelalter bis in die Zukunft. Die ersten beiden sind historisch orientiert, hier werden die meisten magischen Symbole getragen, am konzentriertesten bei den Kindern der Nacht. Die Dark Waver zeigen sich gegenwartsverhaftet, die Cyberpunks zukunftsorientiert.

Der Körper ist bei allen Typen wie in den 1980er Jahren nicht primär sexuell besetzt, sondern Gestaltungsmittel für die Inszenierung als Lebenskunstwerk. Die heterosexuell geprägten Körperbilder der Szene reproduzieren Geschlechterstereotypen wie z.B. Frauen als Prinzessinnen⁴, erlauben aber auch Strategien wie Cross-Dressing, die vor allem von den Männern ausprobiert werden. Androgynität ist jedoch in beide Richtungen möglich. Die historisch orientierten Typen zeigen eine sehr distanzierte Haltung zum eigenen Körper wie sich an Umhängen, Überwürfen, Schals, Draculacapes, Mönchskutten und Priestergewändern belegen lässt. Auch bei Typ 4, der Sadomasochismus als Bild inszeniert ist trotz partieller Entblößung keine offensive Körperlichkeit spürbar. Sadomasochismus passt gut in das Programm der Schwarzen, weil es eine Form von reguliertem Rollenspiel ist und sich gut für dramatische Posen (wie den Partner am Halsband führen) eignet. Es entspricht wiederum dem elitären Gestus der Szene, auch im Bereich der Sexualität ein Bild ihres Spezialwissens über deren dunklen Seiten zu erzeugen. Das Spiel von

4 Siehe Klischees im Katalog von x-tra, auch www.x-tra-x.de.

Dominanz und Unterwerfung ist in der Struktur des schwarzen Stils angelegt, da auch die magischen Rituale Prozesse sind, in denen Macht über andere ausgeübt werden soll.

Im Unterschied zu anderen jugendkulturellen Stilen wie Heavy Metal, die sich auch mit magischen Symbolen umgeben, findet bei den Gothics ein sehr differenzierter Umgang mit den Verbildlichungen der Magie statt, die nicht nur der Provokation dienen. Die magischen und okkulten Praxen sind deshalb attraktiv, weil sie mit einer anderen Zeit und Zivilisationsstufe verbunden sind, die Vergangenheit enthält das uneinlösbare Versprechen zwischenmenschlicher Harmonie und Wärme. Über die Kleidung und somit den Körper wird ein magisches Element als Störfaktor in den rational durchorganisierten Alltag implementiert. Die magische Aufladung des Alltags entspringt dem elitären Bewusstsein, mit dem Geheimwissen über Tod und Magie einen Einblick in die dunklen Seiten des Lebens zu haben, den man anderen voraus hat. Seit den 1980er Jahren halten sich die Gothics für eine Elite, die als einzige gegen die soziale Verdrängung des Todes arbeitet und unerfüllte Liebe, Schmerz, Einsamkeit und Tod akzeptiert und nicht nur – wie eben in ihren Augen alle Nicht-Schwarzen – das Schöne und Bunte im Auge hat. Die schwarzen Gegenwelten – historisch, magisch (märchenhaft) und technoid – sind in ihren unterschiedlichen Modellen bis ins Detail ausgestaltet. Die magische Oberflächenästhetik bildet eine hermetische Grenze, die in einem Spannungsverhältnis zur postulierten gotischen tiefgehenden Nachdenklichkeit steht.

4. IN FEAR OF A GOTHIC PLANET?

SCHWARZE SPINNEN IM VIRTUELLEN NETZ

Bei den Gothics werden die magischen Bildwelten einmal durch körperliche Aneignung wieder belebt, aber auch durch Speicherung und Archivierung von Bildern und Texten ihres Symboluniversums im Internet. Die symbolischen Ressourcen des Stils sind auch im relativ neuen sozialen Raum (vgl. Döring 1999: 409) des Netzes zu finden. Die schwarze Stilbildung kann also auch von der Seite der Ausgestaltung des spezifischen medialen Diskurses des Internets aus betrachtet werden. Bei den Gothics liegt die Initialzündung im materiellen Stil, das Netz ist symbolische Deponie der schwarzen lokalen Selbstinszenierung und zugleich eine globale Erweiterung, an der man sich orientieren kann. Die schwarze Internetlandschaft ist vielfältig, wie alle anderen bedeutenden Szenen der Gegenwart nutzen die Gothics hier alle medialen Angebote. Das schwarze Universum ist gegenwärtig sehr unübersichtlich; ein gigantisches schwarzes Spinnennetz, das Meta-Sites und eigene Suchmaschinen zur Orientierung nötig macht. Der Blick richtet sich auf die übergeordneten

Strukturen, die versuchen das schwarze Netzwerk der Einsamen und Melancholischen, das aber wie alle anderen Jugendkulturen auch, an Kommunikation und Austausch interessiert ist, zu strukturieren. Das gotische Internetuniversum lässt sich wie folgt unterteilen: Zu den Metasites zählen Gothic-Portale (www.batcave.de), Linklisten (z.B. www.darklinks.de), Top-Sites-Listen (www.the-dark-page.de; www.darksidetop100.ch.vu), Webkataloge (www.dunkeltor.de) und Suchmaschinen (www.schwarzfinden.de). Dann folgt die Kategorie der einzeln aufgelisteten Top-Sites, Weblogs (www.follow-the-dark-rabbit.de) und der privaten Gothic-Homepages (www.engel-der-dunkelheit.de). Diese Websites ermöglichen den individuellen Ausdruck im Rahmen der vorgegebenen Zeichen und Symbole. Die besonders raffinierte Collage aus den Versatzstücken und die Vertrautheit mit dem Symboluniversum zeigt den echten Gothic als lokal verwurzeltes Individuum⁵, das sich als ein Teil einer globalen Gemeinschaft präsentiert und so seine Skills demonstriert.

Allgemeine Informationen zur schwarzen Szene und Gothic-Kultur (www.gothics-culture-ev.de), häufige Fragen (FAQ), Studien zur Szene (www.schwarzeseiten.de/ezine/thema/studie/einleit.htm) und Style-Infos (www.die-schwarzen.net), eine Studie der Gothic-Subkultur, eine Innenansicht für Außenseiter (www.geocities.com/gothicculture), die Geschichtsschreibung der Szene (www.ewiglicht.net/gothic_history.htm) und Definitionen (www.die-schwarzen.net/gemeinsamkeiten.html) sind in der nächsten Kategorie zu finden. Dann gibt es unzählige Websites, die sich ganz auf die musikalische Kultur der Szene konzentrieren: Angefangen bei den allgemeinen Merkmalen der Musik und Definitionen (www.schwarzeseiten.de mit Rezensionen von CDs oder Konzerten), geht es dann zu Bandwebsites, die sich grob in Künstler- (www.enemy-mind.de) und Fanwebsites (www.cinema-strange.de) unterteilen lassen, zu schwarzen Radiostationen (www.dunklewelle.com), Labels und Vertrieben.

Die analogen Medien der Szene sind ebenfalls im Netz vertreten, es gibt Zeitschriften und Fanzines im Netz, einmal als Ableger der Printmagazine Zillo (www.zillo.de), Sonic Seducer oder Orkus. Hinzu treten reine Online-Magazine. Weitere Kategorien sind in der szenespezifischen Infrastruktur zu finden: Es gibt Sites von Clubs (www.dark-awakening.de, Mainz oder www.zfall.de, Bochum) und Festivals (www.wave-gotik-treffen.de) und ein breites Angebot an Mailorder-Möglichkeiten für die schwarze Mode, z.B. spezielle selbst genähte Kleidung, Objekte und Accessoires (www.x-tra-x.de; www.teufelskueche.com). Daneben findet man Sites mit thematischen Foci: z.B. Vampire oder Hexen, Magie, Alchemie und Okkultes, romantische Literatur und Filme (www.schwarze-romantik.de) oder Sites für Computerrollenspieler (www.darkages.com).

5 Es gibt viele lokale Seiten, auf denen sich die Szene einer Stadt/Region präsentiert, z.B. www.affliction-magazine.com für die Rhein-Main-Region.

Auch die schwarze Fetischgemeinde hat ihre Webseiten (www.dunkel-lust.com).

Es gilt, zwischen monologischen und interaktiven Websites zu unterscheiden (vgl. Androutsopoulos 2003: 66). Letztere dienen dem Community Building und der Kommunikation, weniger der gesamten Repräsentation des Stils. Auch netzspezifische, interaktive Möglichkeiten wie Chats (www.gothic-chat.de mit verschiedenen Chats und einem e-zine), Newsgroups und Foren und Singlebörsen, wie www.schwarzes-glueck.de oder www.gothicsingle.de, für den direkten Austausch der Mitglieder sind zu finden. Für die eigene kreative Produktion von Bildmaterial gibt es Sites mit schwarzer FanArt: Fotografien (können auch spezifische erotische Fotos sein, sehr beliebt in der Szene, allerdings oft in unbeabsichtigt trashiger Airbrush-Ästhetik), Kunstwelten (www.traenenfluss.de), Malerei, Zeichnungen, aber auch die Gestaltung von Webspezifika wie Banner, Wallpapers oder schwarzen Emoticons.

Es gibt also eine sehr enge Verbindung von virtueller und materieller Kultur der Gothics, das Online-Medium wird für die Präsentation der eigenen kulturellen Inhalte genutzt. Die schon vorhandenen materiellen „schwarzen Netze“, entstanden durch Fanzines und Festivals, werden medial erweitert. Das entscheidende Strukturmerkmal ist der „Link“, die Verbindung zu anderen Gothic-Seiten, der garantiert, dass eine permanente Verknüpfung zu anderen „Schwarzen“ in aller Welt aufrechterhalten werden kann. Als Kommunikationsmedium hebt das Internet aber auch kompensatorisch eine potentielle individuelle Isolation durch nationale und internationale Verbindungen punktuell auf. Es besteht die Möglichkeit der direkten Kommunikation und des Informationsaustauschs mit Gleichgesinnten, die unabhängig von räumlicher Nähe ist. Hier findet die Intensivierung von Nahkontakten, aber auch globaler Austausch statt.

Die Gothics visualisieren auch im virtuellen Raum eine komplexe, historisch orientierte Form der Bewältigung von Melancholie und Depression, die individuellen und kollektiven Tod zusammen denkt. Sie haben extreme und direkte Formen der Beschäftigung mit dem Tod, die vom Rest der Gesellschaft mit Unbehagen aufgenommen werden. Dies liegt an der partiellen Freisetzung und tendenziellen Enttabuisierung von Vorstellungen und Bildern des Todes und der dunklen Seiten des Lebens. Sie konstruieren in unterschiedlichen Medien Nischen, wo die archaisch anmutenden, überkommenen Symbole und Bilder zirkulieren können, z.B. die Gothic Bildergalerien (www.german-gothic-board.de). Der Wunsch nach einer immer präsenten Enzyklopädie und nach einer Genealogie der Bilder des Stils, kann hier adäquat umgesetzt werden. Die wichtigste Funktion der Homepages ist daher, neben der Online-Kommunikation, das *Sammeln und Tauschen von Bildern und Symbolen des Todes und des Magischen*. Repetition und Variantenbildung eines Basisrepertoires an Bildern erheben das Netz zum virtuellen Archiv des Stils. Es bewahrt die Geschichten und Mythen (z.B. über den Gool, ghou, den

Totengräber, über Wiedergänger, über den Selbstmord) und die immateriellen Bild-Repräsentanzen der oben genannten außeralltäglichen Symbolik des Stils, damit sie der stilinternen Autopoiesis immer wieder zur Verfügung stehen.

Die Betrachtung der Bestandsaufnahme der Websites stützt die These, dass das Einloggen ins Web die Gothic Szene in eine vertraute Welt eintauchen lässt, die die Bestandteile der eigenen Kultur bewahrt, überarbeitet und dann wieder zur Verfügung stellt.⁶ Das neue Medium, so Androutsopoulos, werde durch die Reproduktion der eigenen Kulturmuster domestiziert. Sofort stellt sich die Frage, wo der Unterschied zwischen den gotischen und den HipHop-Online-Welten liegt. Wenn das „Keep it real“-Konzept des HipHop die Konzentration auf die realen materiellen Bestandteile und Tätigkeiten in der Szene, also eher eine Orientierung außerhalb des Netzes, nahe legt, liegt dann bei den Gothics der Schwerpunkt doch im virtuellen Gang in eine andere imaginäre Welt, die in ihrer materiellen Realität nicht zu finden ist? Eine Umfrage zur Internetnutzung der Gothic Szene verdeutlicht, dass auch hier die Priorität in der materiellen Welt liegt, was eine intensive Nutzung der schwarzen Internetangebote nicht ausschließt, sondern selbstverständlich zum Alltag dazugehört.⁷ Die Befragung stützt die Argumentation, dass die schwarze Online-Welt als wichtiges Supplement gilt, aber nicht die Welt an sich ist. Der Vorteil der Websites ist, dass es hier gelingen kann, die schwarze Welt ganz vollkommen zu machen und diese Räume nach eigenen Vorstellungen zu gestalten, in einer Art schwarzem Laboratorium des Magischen alternative Schattenwelten und einen virtuellen gotischen Planeten zu entwerfen.

Das körperliche Ausagieren der schwarzen Figurationen bleibt jedoch essentieller Teil des stilistischen Spiels. Der aufwendig dekorierte

6 Vgl. Androutsopoulos (2003: 78), der in der Betrachtung des HipHop als Online-Welt gegen Vogelgesang (2000: 364) argumentiert, das Web lade zur Entdeckungsreise in fremde Welten ein.

7 Das Projekt wurde durchgeführt von Alexandra Feik, im Rahmen aktueller Jugendkulturforschung im Bereich Neue Medien, Universität Frankfurt u.a. Ausstellungsprojekt „Coolhunters, Jugendkulturen zwischen Medien und Markt“ www.coolhunters.net. Voraus ging dem Ende 2002 ein repräsentativer Netscan aller vorhandenen schwarzen Webseiten, Ergebnisse und Linklisten, siehe www.birgitrichard.de. Zur Studie von A. Feik: Die Daten hat Feik im KUZ in Mainz am 26.06.2004 erhoben, wo jeden zweiten Samstag im Monat das „Dark Awakening“ stattfindet. Am Abend der Befragung waren schätzungsweise 450-500 Personen (Grundgesamtheit) anwesend, von denen sie 100 Personen per Zufallsstichprobe befragt hat. Die von ihr aufgestellte Hypothese, dass jemand, der der Gruppe der ständigen Szenegänger(innen) angehört, auch eher der Gruppe der ständigen Internetnutzer(innen) zuzurechnen ist, konnte sie mittels ihrer Befragung für die Grundgesamtheit mit Hilfe des Chiquadrat X²-Tests nachweisen. Feik hat ebenfalls eine aktuelle Linkliste auf der Grundlage der Befragung zusammengestellt, diese Links wurden mit dem Netscan von 2002 abgeglichen und sind auch im Text zu finden. Eine intensive ästhetische und inhaltliche Analyse der Websites steht noch aus.

Körper benötigt nicht zwingend ein dementsprechendes Umfeld (z.B. Schloss oder Ruine), er kann auch in die urbane Kulisse gestellt werden, ohne darin unterzugehen.

Die Gothics kreieren eine schwarze Oberfläche, die die bunte Welt scheinbar überdeckt. Das schwarze Weltbild hat trotz der intensiven inhaltlichen Auseinandersetzung mit kulturellen Symbolen von Religion und Magie keine Tiefe. Daher ist auch das Internet die ideale Resonanzfläche für die Gothics, die es erlaubt, an der weiteren Ästhetisierung dieser Oberfläche zu arbeiten. Obwohl die Szene gegenwärtig scheinbar viel Körper z.B. in Lack- und Lederbekleidungen zeigt, ist der Körper nicht das entscheidende Fundament in der schwarzen Kultur. Daher ist die Szene dafür bekannt, dass auch Idealmaßen nicht entsprechende Körper hier ohne Diskriminierung partizipieren können. Hier zählt nicht der individuelle Körper, sondern seine virtuose und würdevolle, manchmal allerdings auch hyper-arrogant präsentierte Verpackung und Inszenierung. Der Körper ist das Trägermaterial für die Individualisierung der schwarzen Oberfläche. Er wird durch die schwarze Schutzschicht des Stils gegen die bunte Welt abgeschirmt. In der Verwirklichung von immateriellem Austausch und Kommunikation zeigt das Netz eine weitere Abstraktionsstufe vom Körper.

Die magisch-theatralische Inszenierung der Gothics ist eine Transzendierung des Alltäglichen, die auf der Erzeugung von Bildern und *Tableaus*⁸ beruht. Im Unterschied zum bewegungslosen *Tableau Vivant*, das paradoxerweise lebendiges Bild bedeutet, sind die Gruppen-Bilder der Szene meist in Bewegung, nur manchmal erstarren die Körper in historischen Posen vor inszenierten Kulissen. Die Anlehnung an Bild-Referenzen ist nicht auf authentische Rekonstruktion ausgerichtet, sondern bemüht auch zeitgenössische mediale Adaptionen der Kern-Figuren, wie z.B. den Vampir aus dem Film Bram Stoker's Dracula.

Die Gothics bauen eine technische multimediale Extension des Magischen auf, der oben benannte Typ 4 des Cyberpunk verbildlicht diesen Sachverhalt. Diese Szene ist weder technikfeindlich noch rückwärts gewandt, sondern steht voll im medialen Alltagsleben, trotz symbolärer Todes- und Vergangenheitsverliebtheit. Die Gothic-Szene ist ganz in der Welt, wenn auch in ihrer selbst ausgeschmückten schwarzen Enklave, die sie trotzigt inmitten der bunten realen und virtuellen Räume platziert.

8 *Tableau Vivant*, Ursprung im 18. Jh. siehe <http://iasl.uni-muenchen.de>.

LITERATUR

- Androustopoulos, Jannis (2003): Musikszene im Netz. Felder, Nutzer, Codes. In: Merckens, Hans; Zinnecker, Jürgen; Neumann-Braun, Klaus (Hg.): Jahrbuch Jugendforschung. Heft 3, 57-82.
- Aries, Philippe (1984): Bilder zur Geschichte des Todes. München und Wien: Carl Hanser.
- Aries, Philippe (1987): Geschichte des Todes. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Bächthold-Stäubli, Hanns; Hoffmann-Krayer, Eduard (1927) (Hg.): Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens. Band. 1. Berlin und Leipzig: De Gruyter.
- Baudrillard, Jean (2000): Die Stadt und der Hass. In: Keller, Ursula (Hg.): Perspektiven metropolitaner Kultur. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 130-141.
- Clarke, John (1998 [1979]): Stilschöpfung. In: Kemper, Peter; Langhoff, Thomas; Sonnenschein, Ulrich (Hg.): But I like it. Jugendkultur und Popmusik. Stuttgart: Reclam, 375-392.
- Döring, Nicola (²1999): Identitäten, soziale Beziehungen und Gemeinschaften im Internet. In: Batinic, Bernard (Hg.): Das Internet für Psychologen. Göttingen: Verlag für Psychologie, 379-416.
- Hebdige, Dick (1979): Subculture. The Meaning of Style. London und New York: Routledge.
- Helsper, Werner (1992): Okkultismus. Die neue Jugendreligion? Opladen: Leske + Budrich.
- Hoffmeister, Gerhart (1983): Byron und der europäische Byronismus. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Lurie, Alison (1981): The Language of Clothes. New York: Random House.
- Lurker, Manfred (1988): Wörterbuch der Symbolik. Stuttgart: Kröner.
- Massari, Roberto (1989): Mary Shelleys „Frankenstein“. Vom romantischen Mythos zu den Anfängen der Science Fiction. Hamburg: Junius.
- Richard, Birgit; Neumann-Braun, Klaus; Schmidt, Axel (2003): Gothics. Die magische Verzauberung des Alltags. In: Kunstforum International. Band 164: Das Magische II (hrsg. zusammen mit Sven Drühl), 106-123.
- Richard, Birgit (2001): Odyssee in Fashion 2001. Electro-Textiles und Cargo Mode. In: Aigner, Carl; Marchsteiner, Ulrich (Hg.): Vergangene Zukunft. Krems: Ausstellung Kunsthalle Krems, 62-69.
- Richard, Birgit (1995): Todesbilder. Kunst Subkultur Medien. München: Fink.
- Sturm, Hermann (1985) (Hg.): Das Fremde. Ästhetische Erfahrungen beim Graben, Reisen, Messen, Sterben. Aachen: o.V.
- Vogelgesang, Waldemar (2000): Das Internet als jugendkultureller Erlebnisraum. In: Marotzki, Winfried; Meister, Dorothee M.; Sander, Uwe (Hg.): Zum Bildungswert des Internet. Opladen: Leske + Budrich, 363-385.

Zinnecker, Jürgen; Behnken, Imbke; Maschke, Sabine; Stecher, Ludwig (2002): Null zoff & voll busy. Die erste Jugendgeneration des neuen Jahrhunderts. Opladen: Leske + Budrich.

Alle im Text aufgeführten URLs wurden am 23.08.04 abgerufen. Die Fotos stammen von Marcus Recht und sind auf dem Wave Gotik-Treffen 2004 in Leipzig aufgenommen worden.

WENN DIE LAUTEN SIGNALE UNHÖRBAR WERDEN, IST ES ZEIT FÜR EIN FEINES, LEISES LIED: MODE ALS KOMMUNIKATIONSMITTEL IN DER ÄRA DER GLEICHZEITIGKEIT

SILKE HOHMANN

Als sich Mitte Oktober 2004 in Karlsruhe eine Expertenrunde zusammen fand, um die gegenwärtige Mode auf ihren militärischen Gehalt hin zu untersuchen, da war der Military-Trend bereits gute vier Jahre zuvor im Mainstream angekommen und die Frage immer noch aktuell: Wie subversiv ist das Tragen von Tarnmustern, beziehungsweise: Wie unfreiwillig uniformiert ist eigentlich das Heer der Zivilisten? Schon steht die Frage im Raum, ob Mode überhaupt noch nach Kriterien wie Konformität oder Nonkonformität unterteilt werden kann. Anhand des Military-Themas (auch die Textilbranche spricht vom „Military-Thema“, auch wenn damit vor allem Farben und Schnitte der Kollektion gemeint sind), lässt sich der Fragestellung nach der heutigen Funktion und dem gegenwärtigen Potenzial von Mode nicht zuletzt deshalb gut nachgehen, weil es sowohl Uniformierung als auch ein Durchbrechen der Norm bedeutet. Was hier keinen Widerspruch darstellt. Daran anschließend soll auch in anderen Bereichen der jüngeren Mode-Entwicklung untersucht werden, was Mode in den letzten Jahren versucht hat, zu sein, und was sie bestenfalls immer noch ist: ein Materialangebot für die Suche nach einer individuellen Ausdrucksform.

Der ursprüngliche Tabubruch, eindeutig militärische Farb- und Formgebungen unmodifiziert in die Alltagskleidung zu übertragen, ist inzwischen längst keiner mehr: Mittvierzigerinnen aus besten Kreisen ziehen Tarnmustersöckchen zu weißen Wildlederslippern an, der junge Bankangestellte trägt in seiner Freizeit funktionale Cargohosen, in deren geräumige Seitentaschen links und rechts des Oberschenkels bestenfalls ein Handy oder Palm gesteckt werden, niemals aber Munition, Gerät oder Verpflegung. Die signifikanten Merkmale, mit denen sich das Militär einst von der Zivilbevölkerung unterscheiden ließ und unterschieden

werden wollte, ist zu großen Teilen längst in den Modekanon eingegangen – und wird vermutlich in dieser Massierung genau so episodenhaft wieder verschwinden wie die einstmals so beliebte Applikation chinesischer Schriftzeichen auf jedwede Oberbekleidung, oder das rätselhafte Phänomen „Hosenträger“.

Dabei gab es in Subkulturen – linken wie rechten – immer eine Affinität zur Uniform: Sei es der doppelreihige schwarze Kurzmantel oder der Bundeswehrparka der Linksalternativen, sei es die abgeschnittene olivgrüne Armeehose der Punks, oder eben der Flirt mit dem Militarismus als ungebrochenes Zitat, wie er bei Skinheads oder anderen rechten Gruppierungen zu beobachten war und ist: Das Zugreifen auf die Klamottenkiste der Bundeswehr oder US-Army hat fast nie eine direkt das Militär betreffende politische Motivation und enthält auch keine direkte Stellungnahme zu Themen wie Gewalt oder Unterdrückung, sondern ist vielmehr Ausdruck eines Distinktionswillens, der über den Wunsch nach einem individuellen Äußeren hinaus geht. Hier, so lautet die Botschaft, ist jemand so wenig mit den gesellschaftlichen Vereinbarungen einverstanden, dass er ihre Kleiderordnung demonstrativ übertritt. Ein Wunsch, dem nun mit diesen Mitteln durch die erwähnten Trends wohl nicht mehr allzu bald nachzukommen ist. Denn wo Patronengurte bereits zum *H&M*-Accessoire geworden sind, ist von verwaschenem Drillich in Oliv nicht mehr viel Abgrenzungsleistung zu erwarten.

Aber sogar die regelmäßige auftretende Wiederbelebung des „Marine-Looks“ in Zeitschriften wie *Brigitte* und *Für Sie*, die im alles andere als „cutting edge“ zu nennenden Modeteil das Tragen von Baretts, Uniformjacken und Bügelfalten nahe legen, zeigen, dass das Uniformieren schon immer einen anderen, provokativen Reiz hatte, der im erotisch grundierten Rollenspiel verankert ist. Ist das Tragen von Uniformen doch aufreizend ambivalent: Einerseits gibt sich der Träger oder die Trägerin selbst kämpferisch, andererseits unterwirft sich die Person freiwillig einer unbequemen Kleidernorm, der sie keinesfalls gehorchen müsste. Einerseits ist die Maskerade spielerische Einladung, auf die Provokation einzugehen, andererseits hat die autoritäre Ausstrahlung der Uniform selbst als Zitation noch das Zeug zur barschen Zurückweisung – ein Grund, warum Frauen laut einer in der Musikzeitschrift *Spex* im Oktober 2004 abgedruckten Untersuchung in Uniform immer noch zu den beliebtesten Erotik-Fantasien der Gegenwart zählen.

„Die Tatsache, dass es (starke) Frauen sind, welche der einst virilen Logik des Panzers und der kalten Persona eine neue Logik aufdrängen, macht deutlich, dass sich dieser Panzer anders verstehen will, als in sturer Kriegstaktik. [...] Frauen verschaffen den Uniformen rundere Formen und damit einen weicheren Grundzug. In derselben Geste gelingt es, die Tyrannei der Intimität zu forcieren und zurück zu nehmen.“ (Poschardt 2000: 295)

Voraussetzung für die lustvolle Decodierung ist dabei immer das Besondere, Andere, aus dem sich die Zitate speisen. Mit dem Einmarsch der Tarnmuster und Schulterklappen, der Springerstiefel und Geländewagen wie der martialische SUV Hummer in die Alltagskultur werden die tabuisierten Zonen, mit denen sich spielen lässt, immer enger, und die einst außerordentlich starken Zeichen immer schwächer – wovon lediglich der Fetisch-Kult mit seiner wiederum hoch artifiziellen, nahezu hermetischen Aufbereitung des Themas unbetroffen geblieben ist.

1. WENN MODE ZU SCHLAU WIRD

Auf dem Gipfel der Nivellierung kam die Military-Bewegung erstmals an, als der US-Bekleidungsriese *GAP* gegen Ende der neunziger Jahre die Cargo-Hose in Eigenproduktion anbot. Das einstmals ausschließlich funktional gemeinte Beinkleid aus strapazierfähigem Material und mit vielen Details, die dem Überleben in den Dschungeln der Kriegsgebiete dienlich sein sollten, hing plötzlich auf den Kleiderstangen des Mainstream-Anbieters, den der Autor von „Generation X“, Douglas Coupland, bereits heranzog, um die erfolgsgläubigen Kinder der achtziger Jahre und junge Erwachsene der späten Neunziger zu beschreiben, die zielstrebig und doch hohl, konform und ungefährlich durch die Städte hetzen – und sie schlicht „GAP-Klone“ (Coupland 2002: 108) nannte. Die Cargohose war von der Uniform zum frechen Modekommentar und wieder zur Uniform geworden – ein Kreislauf, aus dem es so bald kein Entkommen zu geben schien.

Lediglich mit dem Versuch, Kleidung auch über den Mode-Aspekt hinaus als Verlängerung des eigenen Status' zu launchen, probierte die Modeindustrie Ende der Neunziger noch mal einen großen Wurf: Funktionale Mode sollte nicht mehr nur dem Gesetz des feindlichen Dschungels, sondern auch dem urbanen Dschungel der Business-Welt die Stirn bieten. Den Erfordernissen der Dotcom-Generation wurde mit in die Bekleidung eingebauten Musikabspielgeräten, Handhelds und Pagers begegnet. Wie Multi-Media-Anwendungen sollten die „Wearables“ alle möglichen Funktionen umfassen, eingebettet in neuartige Stoffe, denen Attribute wie „Denkt mit!“ angedichtet wurden. Doch mit dem wirtschaftlichen Niedergang der Dotcom-Szene ging auch die Bemühung unter, vollvernetzte Kleidung an den Käufer zu bringen. Ist es doch etwas anderes, ob man dem Handy einen bunten Flokatipelz überzieht, oder ob die eigene Garderobe selbst das Mobiltelefon ist. Möglicherweise einfach ein unangenehmer Gedanke, dass die eigene Daunenjacke klüger ist als man selbst.

Eine andere Form der „intelligenten“ Mode kam zur selben Zeit auf. Sie verfügte zwar nicht über technologische Funktionen, die weit über das Bekleiden hinausgehen. Doch in der Mode von Martin Margiela oder

Vronique Branquinho, zwei Absolventen der *Königlichen Akademie Antwerpen*, verdichteten sich im glücklichsten Falle wie in einer künstlerischen Skulptur das Wissen um gesellschaftliche Zustände und zugleich ein Kommentar darauf – dabei aber die Tragbarkeit nicht zugunsten eines künstlerischen Konzeptes außer Acht lassend. Mit auf Links gedrehtem oder unvernünftigem verarbeitetem teuren Tuch setzten sie in Zeiten der *Gucci-Prada*-Euphorie, von der die Mittneunziger-Prosperität modisch begleitet wurde, kontrastreiche Zeichen: Im offensiven Verzicht auf Glamour entstand in der Mode eine neue Ebene der Distinktion, die nicht darin bestand, eine echte *Fendi*-Tasche von einer gefälschten zu unterscheiden, sondern von jeglichen Insignien der Couture befreite, für den Laien geradezu zerlumpt aussehende Kleidungsstücke als hochwertige, intellektuell überbaute Mode zu identifizieren. Kontemplative, unpräntöse Mode in Schwarz, Weiß und einigen blassen Farben einerseits, andererseits durch die verschlüsselten, gewissermaßen im Unscheinbaren „getarnten“ Details von einer Exklusivität zweiten Grades.

Ganz auf die Sophistication der Gesellschaft verließ sich der belgische Designer allerdings dennoch nicht: Bei *Margiela* half dabei auch das hinten mit grobem weißen Faden eingenähte Etikett, dessen vier grobe Stiche auch von außen zwischen den Schulterblättern sichtbar bleiben: Ein geheimbündlerisches Erkennungszeichen der Eingeweihten, bedeutungslos und unauffällig genug für den Nicht-Kenner – der Inbegriff der codierten Mode; eine zu Markte getragene, doppelbödig Bescheidenheit allerdings. Eine Strategie, die in Zeiten der Krise, die gerade zu jenem Zeitpunkt ausbrach, als der Dekonstruktivist *Margiela* sich einen festen Platz in den Boutiquen erobert hatte, aber noch nicht – wie der ähnlich arbeitende Helmut Lang – in die Kaufhäuser eingedrungen war, überraschend versagte: Im Angesicht der zunächst nur befürchteten, dann aber tatsächlich eintretenden neuen Armut bekam das aggressive Understatement plötzlich eine ungewollte, unschön-kokette Wendung. Der hochpreisige Anti-Glamour wirkte im Zeichen von Hartz-IV und Agenda 2010 auf einmal viel zynischer als ein fröhlich zur Schau getragenes, Tanz-auf-der-Titanic-haftes *Dior*-und-*Chanel*-Geklimper – ob nun „fak“ oder nicht.

Heute nehmen den Platz der Modemarken mit gesellschaftlichem Bewusstsein Firmen wie *American Apparel* ein, die über ihre politisch korrekte Unternehmensführung bereits im Verkaufsraum mittels Plakaten lautstark informieren. Der erste *Flagship*-Store des Unternehmens in Deutschland verkauft seine unaufgeregten Baumwoll-„Basics“ in den Räumen des ehemaligen Concept-Stores „Bergman“, der nach Pariser Vorbild hochwertige, hippe Lebensrequisiten aus Mode, Popkultur und Design vertrieb, bis die Rezession das *Concept* nicht mehr trug. Wo vormals *Margiela* hing, um mit seinem mehrfach gebrochenem Schönheitsbegriff gleichzeitig Mode zu leisten, kommentieren und zu analysieren, und sich so gleichzeitig innerhalb und außerhalb des Kanons zu be-

finden, hängen nun einfarbige, kaum überteuerte Baumwoll-T-Shirts und Polohemden, deren Mehrwert nicht modisch, sondern viel mehr moralisch zu nennen wäre, für dieselbe Klientel.

Inzwischen ist beim anspruchsvollen Modekonsumenten also längst eine Bildung gefragt, die über die innerhalb der Textilindustrie herrschenden Codes (Material, Verarbeitung, Schnitt etc.) hinaus geht und (wie im Falle von *Margiela* und *Branquinho*) an das Verständnis von Konzeptkunst anschließt, gleichzeitig aber auch Kenntnisse über Produktionsmethoden, Unternehmensführung und eventuelles soziales Engagement umfasst. Längst ist nicht mehr das modische Statement die Aussage – das kann man schließlich auch bei *H&M* erwerben – sondern *Spezialwissen um einen Apparat*, dessen Strukturen zwischen Verführung und beinhardter Vermarktung denen der Popbranche nicht unähnlich ist.

Ist im Musikgewerbe doch das Geschäft mit der Rebellion spätestens seit den *Sex Pistols* als ein lohnendes bekannt, wie Ulf Poschardt in *Anpassen* beschreibt.

„Als Johnny Lydon zu dieser Zeit mit einem selbstgemalten ‚I hate Pink Floyd‘-T-Shirt die King’s Road in London herunterlief, wurde er von Bernie Rhodes angesprochen und noch am selben Abend von Malcolm McLaren für ein Band-Projekt engagiert. [...] Er war fasziniert von dem jungen Lydon, der ein Hippie-T-Shirt von Pink Floyd mit einem einfachen ‚I hate‘ umdrehte.“ (Poschardt 1998: 261)

Fast genau so schnell wie Lydon das *Pink-Floyd*-Fan-Shirt in einen giftigen Kommentar gegen die Band verwandelte, entwickelte sich der rebellische, nihilistische Gestus des Punk in eine Bewegung und damit in einen Markt, den zu bedienen und von ihm zu profitieren McLaren als Erster verstand.

Bis heute – und gerade heute wieder im besonderen Maße – hat sich nichts daran geändert, dass die Musikindustrie den zornigen jungen Mann (und in wenigen Fällen auch die junge Frau, so lange sie optisch nicht gegen den Geschmack der Massen verstößt) für sich singen lässt und dabei nicht zu fürchten braucht, dass sich seine Botschaften gegen die eigenen Strukturen richten würden. Sind die doch längst so weitreichend und allumfassend, dass man das, was man nicht verhindern kann, einfach vereinnahmt. Im Augenblick wären das vor allem ein gewisses „Second-Hand“-Rebellentum: zahlreiche junge, meist ausschließlich männlich besetzte und stark gitarrenorientierte Bands bereiten den New Yorker Punk und No-Wave der späten siebziger Jahre wieder auf – rau, schnell, wütend, aber eben doch nur als „Cut-Up“-Collage. Verdienstvoll ist daran allerdings durchaus, dass – wenn es schon keine eigenen mehr gibt – eine Art historisches Bewusstsein für Subkulturen geschaffen wird.

2. AM AUSGRABUNGORT DER STILE

Wie von einer Halde aus über einander geschichteten Entwicklungen wird Lage um Lage abgetragen, die über die Jahrzehnte angesammelte Abfolge von Trends wieder aufbereitet. Seit den späten achtziger Jahren funktionieren Trends in der Massenmode nach dem chronologischen Ausschluss-Prinzip: in zeitlich korrekt aufeinander folgender Reihenfolge findet ein kontinuierliches Jahrzehnte-Recycling, flankiert von aktuellen, entsprechenden musikalischen Entwicklungen, statt. In den späten Achtzigern – nicht zuletzt anlässlich des Woodstock-Jubiläums zum 20. Jahrestag und des Oliver-Stone-Films über die Band *The Doors* – kam der Hippie-Look wieder auf und kreuzte sich bald mit den Karohemden und zerrissenen 501-Jeans der Grunge-Bands aus Seattle zu einem betont ungestylten Look, der sich nichtsdestotrotz in Lifestyle-Zeitschriften wie *The Face* als teure und aufwändig inszenierte Designerware wieder fand. Als die siebziger Jahre dann erst einmal entdeckt waren – man näherte sich ihnen von den Rändern her – folgten wahllose Streifzüge durch die Kleiderkammern dieser zum damaligen Zeitpunkt rund zwanzig Jahre zurück liegenden Dekade. Und zwar auch in die spießigsten, angepassten Nischen der Siebziger. Nicht nur die Außenseitermode von damals wurde wieder entdeckt, sondern auch Dralonpullunder und die langen Krägen der ersten Jägermeister-Generation. So kleideten sich nicht wenige junge Menschen in genau demselben Stil, den sie bereits auf den Fotos von ihrer Einschulung aufweisen konnten. Womit erstmals seit den Jahren des Punk wieder etwas wie Witz und Ironie in die Mode einzog – allerdings so lange blieb, bis keiner mehr darüber lachte.

Die letzte große und als solche erkennbare Revival-Welle, die in dem großen *Anything-Goes*-Puzzle noch gefehlt hatte, war die Wiederbelebung der achtziger Jahre. Wie routiniert diese Wiedereinführung einer in formaler Hinsicht durchaus zweifelhaft zu nennenden Dekade vonstatten ging, taugt als Lehrstück über die Beschaffenheit der kulturellen Gegenwart: Zunächst tauchten vereinzelt Zitate wie asymmetrisch geschnittene Bekleidung und Protest-Buttons auf, die kurz an das rebellische Potenzial von Popkultur – auch innerhalb der Mode – erinnerten. Fast im selben Moment allerdings erwies sich, dass mittels schneller Datenübermittlung die einstigen Insignien von Nicht-Einverstandensein augenblicklich und in atemloser Geschwindigkeit aufgegriffen, für den Mainstream zugänglich gemacht, umarmt und erdrückt wurden – was in einem riesigen Zitaten-Schlamassel endete: Der ehemals aggressive Nietengürtel wurde zusammen mit dem ehemals klassendünkelnden Lacoste-Polohemd getragen, der teilrasierte Irokesenschnitt findet sich mittlerweile in der Soft-Version auch hinter den Schaltern von Kreissparkassen wieder.

So erweist sich die gegenwärtige Ära der Zitationen auch als Zeitalter einer Zeichenlehre, die der altgewohnten Inhaltlichkeit entbehrt und

in der offenbar nur noch Nischen gefüllt werden, die auch immer Marktnischen sind. Gelegentlich geschieht der Kopiervorgang auch ganz ohne das Zutun der aktuellen Protagonisten: Epigonen der „Neuen Deutschen Welle“ etwa, als die man Bands wie *MIA* oder *Spillsbury* bezeichnen kann, behaupten, von *Extrabreit* und *Ideal* nie gehört zu haben – und man muss es ihnen fast glauben, lauten doch die Geburtsjahre der Sängerinnen auf geschätzte 1980.

Alle je da gewesen kommunikativen Leistungen von Mode, so scheint es, sind längst ausgeschlachtet. Alle prägnanten Punkte mindestens einmal wiederholt und nach aktuellen Bedürfnissen modifiziert worden – das Bescheidene wie das Protzige, das Berechnende wie das Naive, das aufreizend Widerspenstige wie das übertrieben Affirmative. Konsequenz wäre, die Zeit des Schweigens auszurufen. Aber: „You cannot not communicate“ – „Man kann sich nicht nicht verhalten.“ (Watzlawick/Beavin/Jackson 1990: 50) Ebenso ist es – zumindest im größten Teil allen menschlichen Zusammenseins – nicht möglich, sich nicht anzuziehen. Und so, um beim Beispiel der Mode als Kommunikationsmittel zu bleiben, bleibt in Zeiten, in denen keine starken Aussagen entstehen, geschweige denn, sich ein dynamischer Diskurs anbietet, nur das mal mehr, mal weniger geschwätzig Rekapitulieren von bereits Dagewesenem.

So lässt sich eine Einteilung in dumme und kluge Mode vornehmen, bei der es allerdings nicht darum geht, den Bekleidungs geschmack der Massen zu bewerten. Der speist sich in erster Linie aus reiner Zweckmäßigkeit (Preis-Leistung, klimatische Erfordernisse etc.) Als Kommunikationsmittel allerdings funktioniert diese Konfektionsware nur rudimentär. Bestenfalls lässt sich mit den Produkten aus Kaufhäusern, Kaffeeröstereien oder Supermärkten ein Anerkennen der gesellschaftlichen Vereinbarungen ausdrücken.

Ob durch Anpassung an den gegenwärtigen Konsens oder durch demonstratives Dagegensein – jeder Distinktionsversuch findet auf der Grundlage eines gesellschaftlichen Durchschnitts statt, eines Konsenses, dem es entweder zu entsprechen oder den es bewusst zu konterkarieren gilt – je nach dem, wie deutlich Mode vom Benutzer als Kommunikationsmedium wahr genommen und genutzt wird. Wobei die Anpassung an den Durchschnittswert in kommunikativer Hinsicht mit schweigendem Einverständnis gleichzusetzen wäre, wenn man bei der Parallele von Kleiden und Kommunizieren bleiben will, und eine deutliche Abgrenzung mehr oder weniger gewitzt oder gleichgültig entweder Desinteresse oder Aufbegehren bedeuten. Das schwierigste daran ist, siehe Watzlawick, modisch zu schweigen.

Im letzten Jahr gab es einige modische Vorstöße in diese Richtung, etwa mit Pullovern, die aussahen wie ein Quelle-Bestellartikel von etwa 1989, der selbst an den Lidl-Kassen von Bebra oder Bottrop seit einiger Zeit verschwunden war. Mittlerweile hängen diese Acryl- und Lurexphantasien als exakte Kopien der Originale, die wie immer von einigen

Opinionleadern aus irgend welchen „Second-Hand“-Läden gezerrt wurden, bei *H&M* auf dem Bügel, ohne dabei einen langwierigen Umweg über die „High Fashion“ gemacht zu haben – beides passiert heute so gut wie gleichzeitig, so kurz wie heute waren die Wege noch nie. Verweigerung ist entsprechend schwierig geworden. Ein Trugschluss, etwas könnte „so daneben“ sein, dass es vom Verwertungskreislauf ausgeschlossen und damit exklusiv bleibt. Wenn noch irgendetwas schocken kann, dann muss es auch zugänglich und verwertbar gemacht werden – und sei es die Garderobe eines „Low-Budget“-Spießertums, die in manchen preisbewussten Kaufhäusern und Großmärkten immer noch erhältlich ist und in einigen wenigen exklusiven Boutiquen als Turbodestillat schon wieder.

3. DIE PROVOKATION ALS ACCESSOIRE

Trotzdem misst sich jede Entscheidung für oder gegen ein bestimmtes individuelles Auftreten an einer gefühlten Null-Achse, dem modischen Mittelwert. Dabei unterliegt dieser zwar zum einen dem subjektiven Eindruck und außerdem selbst einer ständigen, langsamen Modifikation, weil in den gesellschaftlichen Kanon beständig neue Entwicklungen einfließen. Doch weil diese Veränderungen deutlich langsamer vonstatten gehen als das Leben selbst, kann der Einzelne sie im Alltag vernachlässigen und den jeweiligen „Status Quo“ für absolut erklären. Erst in den Kreisen, die für Mode bereit sind, Geld auszugeben, wird das Sich-Kleiden als Signalisieren von Zugehörigkeiten bzw. zur Abgrenzung eingesetzt. Aber auch der nur oberflächlich interessierte Mainstream reklamiert für sich das Recht auf Andersartigkeit, und lässt sich nicht mehr so einfach mit ein paar Markennamen abspeisen. Beschleunigt durch den Durchlauf von Trends in Popkanälen und die neuen Lifestyle-Shows, ist die Provokation selbst bereits längst Accessoire der Massen geworden.

Während etwa noch vor rund 15 Jahren Tätowierungen eine Ausnahmeerscheinung waren und sich eher an den Rändern der Gesellschaft oder bei den Mitgliedern bündlerischer Vereinigungen kennzeichneten, sind sie heute bei unter Dreißigjährigen fast die Regel. Die einstige selbst gewählte Brandmarkung, die an versteckter oder offensichtlicher Stelle den Unterschied zur „normalen“ Gesellschaft, also den Andersartigen, Mutigen kennzeichnen sollte, der es wagt, sich auf Lebzeiten ein Kennntnis in die Haut zu ritzen, entscheidet man sich heute für eine Tätowierung fast wie für eine neue Haarfarbe oder Frisur. Auch hier hat seit den neunziger Jahren die Nivellierung der starken Zeichen statt gefunden. In diesem Fall ist es einer der größten Eingriffe, die man legaler Weise an sich vornehmen lassen kann: die körperliche Unversehrtheit wird absichtlich mit einer Markierung, einem Makel versehen. Die Tatsache, dass Tätowierungen längst zum Massenphänomen geworden sind und somit nicht mehr zur Abgrenzung taugen, könnte erwarten lassen,

dass sich bald eine noch drastischere Methode der körperlichen Eingriffe Bahn bricht, um dem Willen zur Unterschiedlichkeit Ausdruck zu verleihen. Statt dessen aber tritt die totale Affirmation auf den Plan: Schönheitsoperationen, die über den korrigierenden Eingriff einer den Betreffenden psychisch belastenden körperlichen Abweichung hinaus gehen, sind nicht mehr einer „Peergroup“ vorbehalten, die sich diesen klandestinen Luxus leistet, um dann darüber zu schweigen, sondern haben inzwischen fast den Stellenwert von kostspieligen Urlaubsreisen, die man sich ein, vielleicht auch zwei, drei mal im Leben leistet – und werden mit den selben Worten beschrieben. Von der Professionalität der Veranstalter, dem anschließenden neuen Lebensgefühl bis hin zu den bequemen Betten und der guten Verpflegung wird auf schwere, schmerzhaft und aus medizinischer Sicht vollkommen überflüssige Operationen dasselbe Vokabular angewandt wie auf einen Tauchkurs auf den Seychellen. Hier mag es, wie bei der Tätowierung, die waghalsige Übertretung einer Vernunftsgrenze, das Sich-Trauen sein, die den Unterschied zu den anderen markiert. Das Ergebnis allerdings ist das Gegenteil von Abgrenzung.

Der Eingriff selbst ist eine „dumme“ Maßnahme ohne kulturelle Grundierung – anders als die Tätowierung, bei der in der Auswahl der Motive oft Bekenntnischarakter steckt: Die Applikation „fremder“ kultureller Zeichen wie die Ornamentik der kanadischen Nordwestküsten-Ureinwohner oder Zeichen aus dem Zen-Buddhismus nehmen den Stellenwert einer persönlichen Formel ein, die einerseits das aktuelle Lebensgefühl auf den Punkt bringen, andererseits eine Dauer und Tradition verkörpern sollen – zwei Aspekte, die sich in der Ikonografie der eigenen Kultur weitaus schwieriger finden lassen als in einer, über die man nur auszugsweise informiert ist.

Doch gibt es in der Tattoo-Branche auch eine selbstreferenzielle Strömung, die sich mit der Historie der Tätowierung selbst auseinandersetzt und sich auf „Old-School-Motive“ konzentriert. Hierbei geht es um Rituale und Zeichen, die seit zweihundert Jahren innerhalb der eigenen Kultur, aber eben nur in bestimmten Berufsgruppen gepflegt werden. Die Seefahrer-Tätowierungen wie flammende Herzen, Schwalben mit Brief im Schnabel oder geschwungene Banderolen mit Schriftzug sollen auch in der Zitation noch Authentizität bezeugen. Wer die historischen Codes der Tätowierkunst kennt und für sich in Anspruch nimmt, grenzt sich damit wiederum von der zeitgeistigen Verwendung modischer Embleme auf der Haut ab. Was die „authentischen“ Zeichen – wie jeden Diversifikationsversuch – allerdings dennoch nicht davor feht, selbst wieder zu solchen zu werden.

So hat der Unterwäsche-Hersteller *Schiesser* einen jungen Tätowierer beauftragt, Old-School-Tattoo-Motive für die Winterkollektion 2004/2005 zu entwerfen. Die historisch-hippen Seemannsmotive sollen, wenn schon nicht auf der Epidermis, so doch zumindest auf der zweiten Haut tragbar sein, die wiederum die eigene Historie zitiert: Feinripp-Wäsche,

die seit den siebziger Jahren für unmodisch gehalten wurde und in den Neunzigern als ironisches Zitat in der Unterhaltungsbranche wieder auferstand, ist das Archaischste, was der Wäschemarkt zu bieten hat und qualifiziert sich allein dadurch für eine offizielle Wiedereinführung in den Modezyklus. Dass dies in letzter Instanz auch immer öfter durch den einstigen Erfinder der Originalvorlage geschieht, zeigt, dass die Unternehmen die Retro-Trends der letzten Zeit unter genauer Szene-Beobachtung und -Auswertung mehr und mehr für sich zu nutzen wissen. Womit der eklektizistisch-ironische Umgang mit Zitaten zusehends schneller verunmöglicht wird, weil auch die abseitigsten Nischen, in denen die zitatwürdigen Elemente von einigen Wenigen entdeckt werden, immer schneller und direkter wieder in den Verwertungskreislauf eingespeist werden.

4. FIRMENHISTORIE ALS UNIQUE SELLING POINT

Paradebeispiel dafür ist die Firma *Adidas*, die auf das historische Potenzial der eigenen Marke förmlich gestoßen werden musste: 1984 starteten bei den Olympischen Spielen in Los Angeles 124 von 140 Nationen in *Adidas*. Die Marke war unsterblich geworden, mit dem Unternehmen ging es trotzdem bergab. Denn in einer kleinen Garage im US-Bundesstaat Oregon hatte jemand flüssiges Latex in das Waffeleisen seiner Frau gekippt, damit die Sohle des Laufschuhs revolutioniert und sich daran gemacht, den Turnschuh neu zu erfinden. Die Firma *Nike* war auf dem Turnschuh-Vormarsch. In Herzogenaurach bei *Adidas* widmete man sich derweil lieber biederer Freizeitkleidung und schickte ab und zu Innovationen wie den Klettverschluss oder Turnschuhe zum Selbstbemalen ins Rennen. *Adidas* verschlief den Lifestyle-Boom. Und das, obwohl die Popkultur dem Unternehmen mehr als einmal die Hand zu reichen versuchte: In Madison Square Garden performte 1986 eine schwarze Rap-Combo namens *Run DMC* ihren Song „My Adidas“ und brachte das Publikum dazu, tausende von *Adidas-Sneakers* in die Höhe zu halten. In Herzogenaurach wunderte man sich. Und als in dem Hollywood-Film *Rocky IV* (1985), dem „Kampf des Jahrhunderts“ Rocky Balboa, dargestellt von Sylvester Stallone, *Nike* trägt, während das personifizierte Böse, der Russe Ivan Drago in *Adidas* antritt, ist die Lage mehr als bedenklich. 1989 verkauft die Familie Dassler das Unternehmen, das fast Konkurs geht. Erst Anfang der Neunziger Jahre besinnt sich ein neuer Kopf auf alte Werte: Mit „Equipment“ setzt *Adidas* wieder ganz auf Funktionalität und Qualität, und der neue Geschäftsführer Robert Louis-Dreyfus tauscht die komplette Belegschaft aus Design und Marketing aus. Auf den Schuhen wird sogar ganz auf die Streifen verzichtet. Streetball und Funsport können den Markt von *Nike*, *Reebok* und anderen teilweise zurückerobern.

Die Liebe zu den drei Streifen bleibt aber denen vorbehalten, die nie eine Aschebahn mit einer bestimmten Zahl im Kopf überqueren. Dafür wissen sie, dass kein Schuh so gut auf der Tanzfläche gleitet wie „Gazelle“, der Klassiker aus den Sechzigern. Die Archivare des *Adidas*-Kults tragen die Schuhe heute so, wie es nie gedacht war: „Samba“ zum Anzug, das *Run-DMC*-Modell „Superstar“ im Club. Die „Old-School“-Modelle sind das modische Statement der Neunziger. Adidas ist unfreiwillig Pop geworden. Und hat daraus gelernt.¹

Mit der „Originals“-Reihe besinnt sich Adidas seit zwei Jahren ganz bewusst auf die Modelle früherer Dekaden und arbeitet sie für eine junge modisch orientierte Zielgruppe wieder auf. So schickt das Unternehmen zum Beispiel Mitarbeiter in „Second-Hand“-Läden in Tokio, wo sich Exemplare aus den achtziger Jahren finden, die in Europa nie auf den Markt gekommen sind. Wie bei einem Artenschutz-Projekt wird immer, wenn in freier Wildbahn ein ausgestorben geglaubtes Modell entdeckt wird, dieses geklont und für die Nachwelt erhalten. Dabei entsteht eine seltsame Mischung aus Authentizität und Durchschnittsgeschmack, aus Exklusivität und Verfügbarkeit für jedermann: *Adidas* simuliert Geschichte, und nicht nur das, sondern auch das Wissen um die Provenienz, die Hintergrundinformationen zu jedem einzelnen Stück und die aktuelle Form- und Farbgebung unterliegen weniger einem der historischen Wahrheit verpflichteten Konzept, sondern einer markttauglichen Modifikation, bei der wiederum, wie bei *Margiela*, das Wissen um den Kontext des einzelnen Kleidungsstücks quasi als immaterielles Accessoire mit verkauft wird.

Dass in der vermeintlich beflissenen Vergangenheits- und Herkunftsforschung – die bislang in diesen Ausmaßen nur in der Musik zu finden war – so einiges unterschlagen werden und schief gehen kann, zeigte im Sommer 2004 deutlich das Aufkommen einer neuen kalifornischen Kleidermarke namens *Von Dutch*. Namensgeber war ein 1926 geborener Autolackierer, der sich mit der Zunft des „Pinstripens“, dem Verzierern von Oldtimern mit von Hand aufgemalten Ornamenten, bald in Hollywood einen Namen machte. Der als rassistischer Psychopath bekannte Einzelgänger wurde zum Underground-Heroen der „Hot-Rod“-Szene², der für seine Dienste bald praktisch jeden Preis verlangen konnte. In einer kleinen Gemeinde von Comic- und „Westcoast-Art“-Fans gilt er noch heute als bahnbrechende Persönlichkeit in künstlerischer Hinsicht, während seine eigenartigen Ansichten und seine ausgelebte Menschenfeindlichkeit in Kauf genommen werden.

1 Vgl. Hohmann 1999.

2 Die Hot-Rod-Bewegung aus den fünfziger Jahren der USA schuf aus Oldtimern neue, kuriose Gefährte, die mit besonderen Lackierungen, Verzierungen und technischen Erfindungen eine frühe Form des Autotuning begründete. Begleitet von entsprechenden modischen und musikalischen Erscheinungen wird sie heute noch von Rockabillys auf Treffen und Messen fortgesetzt.

Seit 2003 allerdings zierte seine Unterschrift, für die seine Erben nach seinem Tod im Jahre 1992 die Lizenz verkauften, T-Shirts und Baseball-Mützen der Hollywood-Bourgeoisie. So trug beispielsweise Britney Spears in ihrem Video zu „Everytime“ eine Mütze mit dem Schriftzug des begabten Outlaws, und auch afroamerikanische Rapstars zeigten sich mit dem Logo des verschrobenen Misanthropen, der kurz vor seinem Tod einen Brief mit „Heil Hitler“ unterschrieben haben soll.³

Trotzdem lässt sich die Underground-Ikone von einst prächtig vermarkten, denn wenn man nur oberflächlich genug die Fakten für die Pressemeldungen zusammen trägt, wird aus dem komplizierten Künstler mit der fragwürdigen Weltanschauung zuerst ein Szene-Geheimtipp aus dem Rebellen-Fundus, um sich dann innerhalb einer Saison zur Massenerscheinung zu entwickeln – im Flirt mit dem Underdog als eine Art umgekehrter Distinktionsgewinn.

Besonders bei Frauen ist der *Von-Dutch*-Schriftzug populär – auf engen T-Shirts als Brustaufdruck. Zur selben Zeit kam auch der Landmaschinen-Hersteller *John Deere* auf die Idee, in den Mode-Markt einzusteigen, und auch hier sind es vorwiegend Frauen, für die das Logo mit dem springenden Hirsch das Bekenntnis der Saison ist. Aber Bekenntnis zu was? Ähnlich wie bei *Von Dutch* und der sich Männern gegenüber stets servil gebenden Britney Spears ist es eine atmosphärische Mischung aus Autowerkstatt und Erotik, mit der kokettiert wird – die Männerdomäne Maschinenpark wird zum Phantasiespielfeld, wie er zuvor nur auf den *Pin-up*-Fotos von Drehbank-Kalendern oder in der Pornografie stattgefunden hat. Endlich gibt es sie also, die Männerverstherin: mit niedrig geschnittenen, engen Jeans und Portemonnaie an der langen Kette, vielleicht dem einen oder anderen Schraubenschlüssel am Hosensack, und dann auch noch einem engen T-Shirt mit den Emblemen der frühesten Jungsphantasien aus dem Kinderzimmer versehen.⁴

5. IGNORIEREN DER ÜBERTRETUNGSFÄLLEN ALS AUSWEG

Was aber ist der Ausweg aus einer „dummen“ Mode, die selbst in ihren neuesten, noch geheimen Trends bei näherer Betrachtung immer schon durchgeplant und unrettbar verramscht wirkt? Die Verwertungszyklen werden immer enger, die einst klandestinen Nischen des Trash – und der Tabus, siehe Uniform und Militär – immer schneller offenbar und ausgebeutet, und die Kostenfrage, die früher das Tragen von Mode möglich oder eben unmöglich gemacht hat, stellt sich bei den heutigen Produktionsweisen auch nicht mehr. Selbst Vorsprünge durch Geheimwissen, wie

3 Vgl. zum Beispiel <http://www.ocweekly.com/ink/04/18/cover-douglas.php>.

4 Vgl. Hohmann 2004 über die Modemesse „Bread and Butter“ in Berlin.

die Beherrschung kompliziertester Codes und Aufnahme in die Wartelisten der *Hermès*-Filialen dieser Welt ändern nichts daran: Die Grenze zwischen „in“ und „out“, zwischen „cool“ und „uncool“ verläuft nicht an der Kreditlinie. Wo die Embleme – die teuren wie die von der Straße – entwertet sind und wo sie folglich der zu dekorierenden Trägeroberfläche Mensch keinen rechten Dienst mehr erweisen, muss der Träger eben selbst die Botschaft überbringen.

Kein leichtes Unterfangen in einem Sujet, das von Übertretungsfallen geradezu lebt: Die Formulierung „Do’s and Don’ts“ kommt nicht von ungefähr aus der Modebranche, die letztlich mit einem fast flagellantenhaften Vokabular aus Lob und Strafe, mit Verdammnis und Vergötterung, aus Abhängigkeiten und Gefügigmachung ein höchst autoritäres Konstrukt bildet. Glaubt man den Fernsehserien wie „Sex and the City“, katapultiert man sich mit keinem Vergehen so zuverlässig und dauerhaft ins gesellschaftliche Aus wie mit modischen Fehlritten. Wie aufrichtig und mit entblößter Brust voranschreitend wirkt da Johnny Rotten mit seinem „I hate Pink Floyd“-T-Shirt. Punk ist – weniger ästhetisch als theoretisch – ein Vorbild für eine „private“ Mode. Aus der im übrigen schon immer letztlich fast jeder Trend der Massen entstanden ist.

In seiner Autobiografie schreibt der Hamburger Entertainer und Musiker Rocko Schamoni, der in den achtziger Jahren in einer schleswig-holsteinischen Kleinstadt aufwuchs und als Zwölfjähriger beschloss, Punk zu leben:

„Aber irgendwie entstand nie ein engerer Draht zu den Eutnern und den Kiefern, die waren so straight, hatten alle Regeln drauf, hießen Kiki, Pogo, Ratte und Sid und hätten im Leben niemals ABC gehört. Wir stanken nach Feuer, trugen zerrissene Gabardinehosen und hörten Tapes, auf denen direkt hinter den Pistols Kajagoogoo kam.“ (Schamoni 2004: 164)

Der Ausweg ist zwar nicht zwangsläufig Punk, aber das Schaffen einer Unabhängigkeit, die sich eine formale Bahn brechen muss. Trotz aller Konflikte mit dem Elternhaus und der Dorfgemeinschaft gelingt es Schamoni, mit einer trotzigsten, aber grundironischen Einstellung zu den Dingen eben diesen zu widerstehen. Nicht das Durchziehen einer wie auch immer genormten Jugend-Protestkultur war die emanzipatorische Leistung, sondern das dauerhafte Aushalten der Reaktionen darauf – auch und vor allem auf die selbst für Punk-Verhältnisse unkonventionelle Weise, sich zu kleiden. „Die Leute beäugten mich misstrauisch, sie verstanden meinen Style nicht, hatten Angst vor mir“, schildert er seine Begegnungen mit den Bürgern der achtziger Jahre. „Vor ihnen stand ein großer, dünner junger Mann mit gefärbten Haaren und einem zerrissenen blauen Anzug, der vormals einem kleinen dicken Mann gehört hatte. Ich trug eine Spiegelbrille, und die Hose hatte ich mit Sachsband zusammen

gebunden. Ich rollte auf meinem kleinen blauen Skateboard den Gang entlang und sah meiner Meinung nach sexy aus.“ (Ebd.: 195)

Die Entwicklung eines solchen Stils erfordert allerdings die Gabe zu einem Blick auf die Dinge, der frei ist von jeder Zweckmäßigkeits-Prüfung. Der so unabhängig von bestehenden Trends wie nur möglich die auszuwählenden Elemente auf ihre eigene Aussagekraft, nicht auf ihre mögliche Stimme im Bekleidungs-Kanon prüft. Es ist gerade diese Fähigkeit, die den auf Effizienz und Pragmatismus geschulten Generationen seit den achtziger Jahren stetig abhanden kommt. So lange sich das nicht ändert, wird Mode immer langweiliger werden und damit jungen Menschen, die zu den Nicht-Einverstandenen gehören, ein umso leichter beispielbares Feld für Gegenversuche bereiten. Adam Green, ein 1981 geborener New Yorker Songschreiber der Antifolk-Szene, ist von eher schlaksiger Statur und trägt gelegentlich ein blaues Uniform-Jackett, das zuvor definitiv einem kleinen dicken Mann gehört haben muss. Die Ärmelnaht ist in der Schulterregion ein bisschen aufgeplatzt, so dass eine sichtbare Lücke klappt. Sie ist nicht als ein Zeichen der Verwahrlosung zu lesen und nicht als planvoll-provokative Künstlergeste. Es ist die Lücke, aus der nach unendlich anstrengenden Phasen der Überwindung von Trends, Codes und Coolness die neuen Ideen schlüpfen.

LITERATUR

- Coupland, Douglas (2002): *Alle Familien sind verkorkst*. Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Hohmann, Silke (1999): *Drei Streifen sollt ihr sein*. Silke Hohmann über das Corporate Design von Adidas. In: *Form. Zeitschrift für Gestaltung*. Heft 167. Mai/Juni 1999, 49.
- Hohmann, Silke (2004): *Das harte Leben anziehen*. In: *Frankfurter Rundschau*. Nr. 16 vom 22.7.2004, 26.
- Poschardt, Ulf (1998): *Anpassen*. Hamburg: Rogner und Bernhard bei Zweitausendeins.
- Poschardt, Ulf (2000): *Cool*. Hamburg: Rogner und Bernhard bei Zweitausendeins.
- Schamoni, Rocko (2004): *Dorfpunks*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Watzlawick, Paul; Beavin, Janet H.; Jackson, Don D. (1990): *Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien*. Nachdruck 1993 der 8., unveränderten Auflage 1990: Huber.

INSTABIL. MUSIK UND DIGITALITÄT ALS MOMENTE DER VERSCHIEBUNG

MERCEDES BUNZ

In der Debatte um Digitalität und das Urheberrecht spielt Musik eine herausragende Rolle. Beinahe exemplarisch hat hier die digitale Vernetzung für Unruhe gesorgt. Sie hat in den späten Neunzigern die kleine amerikanische Firma *Napster Inc.* zum Ausgangsort eines Paradigmenwechsels gemacht, ein Paradigmenwechsel, der via *Filesharing* das digitale Format MP3 neben die herkömmlichen Tonträger hat treten lassen. Sie hat global in zahlreichen Ländern eine neue Urheberrechtsgesetzgebung¹ und – mit „Creative Commons“² – ein neues Lizenzverfahren angeregt. Und sie ist bis in die Hinterhöfe der Schulen gedrungen, um aus Schülern Raubkopierer zu machen.³ Die Diskussion um die Vernetzung von Musik hat also ökonomische, künstlerische und juristische Diskurse auf den Plan gerufen und miteinander verzahnt. Diese Diskurse zueinander in Stellung zu bringen, damit wird nun versucht, das Aufeinandertreffen von Musik und Digitalität zu regulieren. Dass Unruhe eingetreten ist, ist also nicht zu übersehen – interessant ist jedoch, wieso ausgerechnet Musik zum Ort der Auseinandersetzung geworden ist. Denn das Urheberrecht sowie die Digitalisierung betreffen ebenso Filme, Bilder oder Texte – Auslöser der Urheberrechtsdebatte ist jedoch das digitale Kopieren von Musik gewesen. Diese Auffälligkeit soll hier ins Auge gefasst, ihr soll auf den Grund gegangen werden. Die These, der dabei gefolgt wird, lautet: *Das Digitale und die Musik teilen eine Gemeinsamkeit, sie sind grundlegend von einer Eigenschaft bestimmt, die man als „Instabilität“ bezeichnen kann.* Instabilität, eine Unbeständigkeit, die

1 Etwa die Richtlinie 2001/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 22. Mai 2001 zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft.

2 Creative Commons ist eine alternative Lizenzierung, die das bisherige Urheberrecht konkretisiert. Vgl. Lessig 2004: 282-286 und <http://creativecommons.org>.

3 Vgl. die Kampagne Copy kills music – <http://www.copykillsmusic.de>.

dazu führt, dass sich das Digitale und die Musik auf je andere und je eigene Weise einem Ursprung und damit einer festgelegten Ordnung entziehen. Musik und Digitalität teilen – das wird zu zeigen sein – einen gemeinsamen Moment. Sie entziehen sich beide einem eindeutig zu verortenden Ursprung, auch wenn sie diese Instabilität, die ihnen gemeinsam ist, auf je verschiedene Weise produzieren.

1. DIE MOMENTHAFTIGKEIT DER MUSIK

Tatsächlich ist die Instabilität der Musik keine Eigenschaft, die erst im Zeitalter des Digitalen eingetreten ist. Vielmehr hat bereits Jean-Jacques Rousseau diesem Moment besondere Aufmerksamkeit gewidmet. In seinem Versuch über den „Ursprung der Sprachen, in dem von der Melodie und der musikalischen Nachahmung die Rede ist“, schreibt der französische Philosoph:

„Ein Ton hat an sich kein für sich bestehendes Merkmal, an dem man ihn erkennen könnte. Er ist tief oder hoch, laut oder leise in Bezug auf einen anderen; in sich selbst ist er nichts von alledem. Im harmonischen System ist ein beliebiger Ton ebenfalls nichts von Natur aus: Er ist weder Tonika noch Dominante, weder Nebenton noch Grundton, denn alle diese Eigenschaften sind nichts als Bezüge; und da das gesamte System zwischen Tief und Hoch wechseln kann, verändert jeder Ton seinen Stand und Rang innerhalb des Systems, entsprechend der graduellen Veränderungen des Systems.“ (Rousseau 1996: 212)

Das musikalische Zeichen verweist also auf nichts; der Ton bekommt Bedeutung nur, „in Bezug auf einen anderen“. Aus sich heraus entbehrt er jeder Stabilität, er ist kein für sich bestehendes Merkmal. Diese Beobachtung Rousseaus lässt sich in alle Winkel des Musikalischen verfolgen. Denn nicht nur der Ton ist flüchtig, auch die Notation: Als Notation hat der Ton für sich keine Bedeutung, er wird erst etwas in seiner Aufführung. Sie kann auf den verschiedensten Instrumenten hergestellt werden, ihr Klang wird sich mit jedem Mal radikal verändern. Und nicht nur zwischen den Aufführungen auf unterschiedlichen Instrumenten, auch innerhalb eines Instruments selbst ist der gleiche Klang des Tons keineswegs gesichert. Die Kunstfertigkeit des Spielens eines Instruments besteht darin, mühsam zu lernen, einen Klang auf den Punkt genau wiederholen zu können. Die Instabilität des musikalischen Zeichens ist damit offensichtlich: Der Ton zeichnet sich durch eine extreme Beweglichkeit aus, die nur schwer eingefangen werden kann. Musik ist verdammt, präzisiert Paul de Man diese Beobachtung, „dazu verdammt, stets nur als Moment zu existieren.“ (de Man 1993: 213) Und an diesem Moment muss man festhalten.

Tatsächlich erscheint die Momenthaftigkeit als eine Kerneigenschaft der Musik. Dieser Punkt ist gemeinhin anerkannt. Interessanterweise bezieht sich darauf etwa auch die Ästhetik des deutschen Idealismus, die allerdings auf das Momenthafte mit einer sehr anderen Perspektive als Rousseau blickt. Die Verschiebung dieses Blicks könnte nicht zu divergenteren Schlüssen führen: Während für Rousseau die Momenthaftigkeit der Musik ihre Ursprungslosigkeit bezeugt, wird vom deutschen Idealismus dieselbe Momenthaftigkeit als ein Indiz dafür gelesen, den Ursprung unverfälscht zu transportieren. Beide Male wird also der Ton als ein nicht für sich bestehendes Merkmal gedacht. Während die Unsichtbarkeit und Instabilität des Tonträgers allerdings für Rousseau anzeigt, dass der Ton nur abhängig von seinem Bezugssystem Bedeutung bekommt, führt dieselbe materielle Unbeständigkeit im Idealismus dazu, Musik als eines der künstlerischen Formate zu lesen, dem eine besondere Zeugenschaft des inneren Empfindens zukommt. Die Annahme lautet: Musik überträgt das innere Empfinden des Menschen besonders, denn kein Material verstellt die Übertragung. Bei Hegel etwa ist die Momenthaftigkeit deshalb Garant für „Seelentöne“ einer „wortlosen Innerlichkeit“, wie er im dritten Band seiner Ästhetik meint:

„Soll nun aber das Innere, wie dies bereits im Prinzip der Malerei der Fall ist, in der Tat als subjektive Innerlichkeit sich kundgeben, so darf das wahrhaft entsprechende Material nicht von der Art sein, dass es noch für sich Bestand hat. [...] Es hilft nichts, diese Kunstwerke sind und bleiben [trotz Versenkung, M.B.] für sich bestehende Objekte [...], in der Musik aber fällt diese Unterscheidung fort.“ (Hegel 1986: 133)⁴

Diese Innerlichkeit, die von Hegel hier auf den Punkt gebracht wird, ist für die Rezeption von Musik lange entscheidend gewesen. Bis tief in den popkulturellen Diskurs hinein findet man ihre Spuren – Rock hat sich etwa immer als Form eines ungebrochenen, ungezähmten Ausdrucks verstanden. Damals wie heute baut man also auf die Idee eines Ausdrucks auf, der direkt aus einem Inneren kommt, einem Innen, das als Ursprung

4 Interessant ist hier, dass auch für Rousseau in der Musik die Innerlichkeit eine Rolle spielt, doch diese Innerlichkeit wird nicht ausgedrückt, sie wird vielmehr hervorgebracht – und zwar durch die Bewegung der Musik: „[...] der bloße Anblick der bekümmerten Person wird euch schwerlich zu Tränen rühren, lasst ihr aber Zeit, euch all das zu sagen, was sie empfindet, und ihr werdet alsbald in Tränen ausbrechen. [...] Die Leidenschaften haben ihre Gebärden, aber sie haben auch ihre eigenen Töne, und diese Töne, denen man sein Organ nicht verschließen kann, dringen durch es ins tiefste Herz hinein, sie tragen gegen unseren Willen die Bewegungen, die sie hervorbringen, dorthin und lassen uns empfinden, was wir hören. Lasst uns daraus schließen, dass die sichtbaren Zeichen die Nachahmung genauer machen, während die Anteilnahme eher durch die Töne geweckt wird.“ (Rousseau 1996: 168) Für Rousseau ist dagegen das ausschlaggebende an der Musik nicht, dass sie die Empfindungen des Sängers oder Autors transportiert, sondern dass sie Empfindungen nachahmt und abbildet. (Vgl. ebd.: 208)

des Subjektiven ausgemacht wird. Einwände gegen diese Verortung des Ausdrucks sind in den letzten Jahrzehnten immer wieder vehement gemacht und auch gehört worden – tatsächlich muss man sich fragen, ob das Subjekt je von seiner Objekthaftigkeit bereinigt werden kann. Entscheidend ist hier, aus der Perspektive der Musik, jedoch ein anderer Punkt. Entscheidend ist hier vor allem, dass die ausgezeichnete Nähe zum Subjekt und seinem Ausdruck, in ihrer vermeintlichen Immaterialität der Musik gesehen wird. Die Immaterialität ist das Entscheidende, was die Musik auszeichnet, denn das Subjekt äußert sich, und je mehr diese Äußerung sich materialisiert, je mehr sie zu einem Objekt wird, desto mehr wird sie dem Subjekt entfremdet. Man muss sich jedoch fragen, ob Musik wirklich immateriell ist. Sicher hat der Ton „kein für sich bestehendes Merkmal“, sicher besteht seine Existenz im Verklingen. Es ist jedoch eine Fehleinschätzung, etwas als immateriell zu verstehen, nur weil es nicht gesichert werden kann. Nur weil es auf unsichtbarem Trägermaterial aufsetzt, nur weil es flüchtig ist, kann man etwas nicht als „immateriell“ bezeichnen.⁵ Um genau zu sein – und das ist keine pingelige Erbsenzählerei – ist Musik nie immateriell gewesen, sondern von Luftschwingungen abhängig.

2. ÜBEN, WIE EIN SUBJEKT ZU KLINGEN

Immerhin kann man der Ausdrucksthese zugestehen, dass in ihrem Namen und mit ihrem idealen Glauben immer wieder die – wie paradox – Form revolutioniert worden ist. Immer wieder hat man im Namen des Ausdrucks Musik zu Mutationen gezwungen, immer wieder hat man Gepflogenheiten, Regeln, Gerüste von Tonfolgen um die Erzeugung von Musik abgebaut, sehr produktiv abgebaut, jedes Mal, wenn ein musikalisches Format auf das Bedürfnis nach einem neuen und anderen Ausdruck traf. Wieder und wieder hat sich über eine Verschiebung des Ausdrucks eine Verschiebung der musikalischen Formen ereignet. Es bleibt jedoch die Frage, ob dieses mutierende Moment tatsächlich in so was wie Ausdruck zu suchen ist oder eher der instabilen Struktur der Musik geschuldet ist, jener Instabilität, der wir hier auf der Spur sind. Denn tatsächlich kann man sich nicht einfach ausdrücken – gerade in der Musik nicht. Dass sich in der Musik eine „subjektive Innerlichkeit“ kundgeben kann, muss vielmehr als zweifelhaft gelten, denn dieser direkte Ausdruck einer „wortlosen Innerlichkeit“ muss zunächst einmal jahrelang täglich geübt werden. Man kann es nicht überhören: Der Ausdruck ist alles andere als natürlich und unverstellt. Eltern, Kinder und Nachbarn haben diese Erfahrung gemacht: Klavier, Geige oder Trompete zu spielen, das beginnt

5 Eine fehlerhafte Annahme, die im Übrigen auch ab und an in der Medientheorie anzutreffen ist.

immer mit ersten kläglichen Versuchen. Man muss üben, minimale Bewegungsabläufe zu optimieren, um den Ton und damit den Ausdruck zu treffen. Man muss üben, um überhaupt erst an den Punkt kommen zu können, an dem ein Ton klar als Ausdruck erkennbar ist. Denn: Nicht durch die Innerlichkeit, sondern durch die potentielle Wiederholbarkeit wird etwas zum Ausdruck – und nicht etwa zu einem schräg abrutschen den Quieten. „[...] als musikalisches Zeichen betrachtet ist der einzelne Ton in Wahrheit die Melodie seiner potentiellen Wiederholung“, schreibt de Man (1993: 213). Erst durch die gekonnte Wiederholung wird also das Geräusch zum Ton.

Wenn Punk Ende der siebziger Jahre die Musik vereinfacht, indem man Songs aus drei Akkorden und drei Minuten bestehen lässt, wenn Punk damit die Musik aus dem Korsett der humanistischen Bildung der Mittelschicht befreit und allen verfügbar macht, dann erfolgt dies einfach durch die Reduktion der Bandbreite, die beherrscht werden muss. Es sind nur noch drei Akkorde, mit denen ein Song aufgebaut wird – aber immer noch müssen die drei Akkorde wieder erkennbar sein, d.h. diese Akkorde müssen gekonnt, sie müssen wiederholt werden können. Der Musik als Ausdruck des Subjekts geht also immer noch eine Subjektivierung der Töne voraus – sie ist jetzt nur etwas weniger mühsam, wenn auch nicht weniger waghalsig oder intensiv.

In Bezug auf Musik kann man also zusammenfassen: Der Ausdruck auch wortloser Innerlichkeit muss zunächst geübt werden, denn bevor sich ein Musikstück überhaupt ereignet, müssen alle Anstrengungen genau auf dieses Moment gerichtet werden. Der Moment des Musizierens hat also sozusagen lange begonnen, bevor er stattgefunden hat. Auch dann, wenn es einem gelungen ist, die Wiederholung anzugleichen, auch dann, wenn man solange trainiert hat, dass etwas Subjektives entstehen kann, steht man vor zahllosen Schwierigkeiten, einen Ursprung der Musik zu bestimmen und die Musik an einem Ort festzumachen. Denn von Beginn an ist die Musik aufgefächert, führt sie über das Subjekt hinaus, besteht sie aus Fragmenten, Synthesizern, Samplern, ist beeinflusst durch Pressung, Clubanlage, verändert sich durch Arrangement, Studio, Aufnahme, Abspielgerät oder zerfasert sich in Komposition, Interpretation, Instrumentierung, Aufführung, Konzertsaal. Sie besteht an und aus vielen verschiedenen Punkten, die ihr Ereignis ausmachen, und sie ist dabei strukturiert durch eine Flüchtigkeit, die sich durch diese Punkte zieht. Sie lässt sich nicht an einem Punkt festmachen. Der Ton hat kein Zuhause, die Musik hat keinen Ursprung. Sie lässt sich nicht auf ein Original zurückführen.

3. URSPRUNGSLOSIGKEIT VS. VERVIELFÄLTIGUNG

In gewisser Weise ist Digitalität das Gegenteil von Musik, zumindest an einer bestimmten Stelle: der Wiederholung. Während das Digitale identisch kopiert werden kann, ist die Wiederholung eines Tons immer ungesichert – um Rousseau noch einmal zu zitieren: „Die Töne verklingen, und man hat nie die Gewissheit, dass die, die neu entstehen, die gleichen sind wie die, die verklangen“ (Rousseau 1996: 212), eine Eigenschaft, die sich seit dem Einbruch des Speichermediums Schallplatte nur vorübergründig verändert hat. Denn natürlich ist wenig mehr und intensiver als der Klang an seinen Kontext gebunden, natürlich klingt das Konzert anders als die Aufnahme und die Aufnahme wiederum auf verschiedenen Abspielmedien verschieden, ja selbst dieselbe Aufnahme in verschiedenen Räumen anders. Wiederum hier: Musik hat keinen Ursprung, sie lässt sich nicht auf ein Original zurückführen – und genau in diesem Punkt trifft sie paradoxer Weise das Digitale, paradox, weil sich das Digitale mit einer vollkommen anderen und entgegen gesetzten Anlage des Ursprungs entledigt. Denn digitale Daten zeichnet aus, dass man sie identisch kopieren kann. Der Grund dafür: Digitales wird als Zahlenfolge gespeichert, Zahlenfolgen, die man durch Prüfsummenverfahren kontrollieren kann und für die Fehler korrigierende Programme Teil des Kopiervorgangs sind. Weil die Übertragung digitaler Daten beim Kopiervorgang also mathematisch gesichert ist, sind digitale Kopien „identische Kopien“ (Bunz 2004a: 163-166). Die bisherige Bedeutung des Begriffes „Kopie“ wird damit verschoben.

Bislang ist die Kopie immer vom Original abhängig gewesen. Auch wenn die Reproduktionen mitunter – Walter Benjamin (1993) hat darauf verwiesen – an die Stelle des Originals treten, speisen die Reproduktionen ihre Wirkung durch den Bezug auf das Original, sie speisen ihre Wirkung ausgehend von dem Original als ihren Ursprung. Der Status der Kopie ist im Verhältnis zum Original sekundär, die Kopie ist eine „Praktik des Sekundären“ (Fehrmann/Linz/Schumacher/Weingart 2004). Die digitale Kopie entzieht sich jedoch ihrer Sekundarisierung. Sie kopiert das vorausgehende Original nicht, *sie verdoppelt es*. Damit ist die Abhängigkeit von einer ersten Version nicht mehr wie althergebracht gegeben, denn die zweite Version ist von der ersten nicht unterschieden. Während das Original bislang die ursprüngliche Identität darstellte, von der etwas abgesetzt wird, während man bislang die Kopie als Derivat des Ursprungs behandelt hat, tritt an die Stelle dieser hierarchischen Unterscheidung eine pure Differenzierung: Man hat nun zwei Originale – oder hat man zwei Kopien? An die Stelle des Gegensatzes von Original und Kopie tritt jedenfalls eine Verdopplung, die Verdoppelung des Ursprungs, an die Stelle der Repräsentation tritt die Deterritorialisierung (vgl. Siegert 2003: 17): Wie die Musik lässt sich die digitale Kopie damit

nicht auf einen Ursprung zurückführen. Wie die Musik hat sie keinen Ursprung, wie die Musik verwirrt sie die Bezugssysteme.

4. TRANSPORT ALS VERDOPPELUNG

Wenn Musik vertrieben wird, indem sie gespeichert wird, dann bedeutet diese Speicherung in digitalen Medien damit auch immer zugleich ihre potentielle Vervielfachung und Verdoppelung: „Filesharing“. „Filesharing“ ist eine Software, die im Prinzip nichts anderes erlaubt, als das Suchen nach Dateien und zwar – und das ist das Besondere – nicht zentral bei einem Anbieter, sondern verstreut auf den Festplatten verschiedener PCs, die über ein „Filesharing“-Programm direkt miteinander verbunden sind – „Peer-to-Peer“, wie es in der Fachsprache heißt. Dateien, die in diesem Netzwerk gefunden werden, d.h. Musik, aber auch Texte, Bilder, Programme oder ganze Filme, können anschließend auf den eigenen Rechner kopiert werden. Das Internet erweitert dadurch seine Ressourcen, denn durch „Filesharing“ werden PCs an das Internet neu und anders angeschlossen als bisher. Rein technisch gesehen waren PCs bis dahin mehr oder weniger Anhängsel des Netzes, sie waren Clients. Jetzt laden sie nicht mehr nur Daten aus dem Netz, sie bieten selbst im Netz Daten an. Die Beweglichkeit der Daten und damit das Potential ihrer Verstreuerung potenziert sich also. Doch die Beweglichkeit ist nicht nur für die Daten, sondern auch für „Filesharing“-Netzwerke selbst ein entscheidendes Faktum, denn die Unbeständigkeit ihrer eigenen Architektur wird zu einem wichtigen Kriterium. Mehr oder weniger ist, wie man im Folgenden sehen kann, ihr Bestehen davon abhängig, denn eine instabile, d.h. eine flexible und dynamische Organisation des Netzwerkes ist einer zentralen Ausrichtung, wie sie etwa noch bei frühen Netzwerken wie *Napster* praktiziert wurde, überlegen.

Tatsächlich ist *Napster* noch nicht vollständig in einem verteilten Netzwerk angekommen, tatsächlich arbeitete *Napster* nur teilweise mit jener verstreuten Technologie, die es so berühmt machen wird, „Peer-to-Peer“. Bei einer Suchanfrage kontaktierte das Programm nicht die verschiedenen User, sondern vielmehr einen zentralen Server, der Information über die User gespeichert hat. Dieser Server, der von der Firma betrieben wird und auf den das Programm beständig zurückgreift, zeigt an, bei welchem User das gesuchte Stück Musik zu finden ist. Ein Doppelklick, erst dann wird der Kontakt mit diesem User aufgenommen und das Stück direkt von einem *Peer* zum anderen heruntergeladen. Die Programmkommunikation ist hier nicht vollständig in der Struktur eines verteilten Netzwerkes gehalten, denn für die Suchanfrage ist noch ein zentraler Server zuständig – und genau das wird *Napster* zum Verhängnis. Nachdem *Napster* immer populärer wird, nachdem *Napster* sehr schnell eine Menge von Usern hat, die in die Millionenhöhe geht, sieht auch die

Musikindustrie nicht mehr tatenlos zu, wie sich jemand auf ihrem haus-eigenen Gebiet, dem Vertrieb von Musik, zu schaffen macht – und noch dazu kostenlos an ihnen vorbei die Songs weitergibt. Die Firma *Napster Inc.* wird mit gerichtlichen Klagen überzogen. Die Argumentation der Verteidigung, dass *Napster* nichts anderes als eine Suchmaschine für Daten sei und für den Austausch urheberrechtsgeschützter Musik nichts könne, greift nicht. Sehr schnell wird klar, dass *Napster* auf Grund der Server, welche die Suche der User koordinieren, sehr wohl fähig ist, urheberrechtsgeschütztes Material zu sperren. *Napster* verfängt sich bei seiner Rechtfertigung, weil das Programm mit einem Fuß noch in der „alten“ zentralen Ordnung verblieben ist. Eine Weile liefern sich die User *qua* Umbenennung der Titel oder der Interpreten ein Katz-und-Maus-Spiel, letztendlich wird *Napster* jedoch abgeschaltet. Auch die zwischenzeitliche Unterstützung von Bertelsmann hat das Unternehmen nicht retten können – damals träumte die Musikindustrie noch davon, dass es möglich sei, das digitale Medium im Ganzen zu umgehen und lehnt deshalb jede Einigung ab.

Tatsächlich wird *Napster* also abgeschaltet, weil es noch nicht vollständig in der dezentralen Technologie von „Peer-to-Peer“ angekommen ist. Es wird abgeschaltet, weil es noch mit stabilen, zentralen Einheiten operiert. Das, wofür „Filesharing“ stehen wird, für die Kommunikation direkt zwischen den Usern, findet erst teilweise statt. In der Folge erscheint jedoch eine Reihe von Programmen, welche sich stärker auf eine verteilte Kommunikation einlassen. Das verteilte Operieren des *Gnutella*-Protokolls kann etwa dem Schicksal von *Napster* entgehen, schlichtweg weil man *Gnutella* als verteiltes und damit instabil agierendes System nicht abschalten kann. Suchanfragen greifen bei *Gnutella* nicht auf eine zentrale Liste zurück. Die Anfrage wird anstelle dessen an umliegende Rechner weitergeleitet, bis eine bestimmte, festgelegte Anzahl von Anfragen losgeschickt worden ist. Nachdem tausende von Usern nach der einstweiligen Verfügung gegen *Napster* mit einem Schlag zu *Gnutella* wechseln, ist die Tauschbörse allerdings schlichtweg überlastet und nicht mehr funktionsfähig (vgl. Röttgers 2003: 25). Mit *Kazaa* wird deshalb schließlich eine dritte Form von „Filesharing“ entwickelt, welche in gewisser Weise die Zentralität von *Napster* mit der verteilten Herangehensweise von *Gnutella* vereint. Bei *Kazaa* werden die Anfragen der User vor allem an so genannte „Supernodes“ weitergeleitet, an Rechner von großer Kapazität, die sich dann mit weiteren *Supernodes* in Verbindung setzten – auf diese Weise können Suchanfragen schnell und effektiv weitergeleitet werden, sind aber nicht wie bei *Napster* kontrollierbar (vgl. ebd.: 26). Während die Netzwerkkommunikation durch eine Hierarchisierung ihrer Kanäle also besser organisiert wird, bleibt sie verstreut, sie bleibt verteilt. Die Architektur, die dem „Filesharing“-System von *Kazaa* zu Grunde liegt, orientiert sich an der Kapazität der Rechner, sie bleibt aber prinzipiell dynamisch, sie bleibt instabil und unbeständig.

Deshalb kann man *Kazaa* ebenso wenig wie *Gnutella* abschalten. Digitale Vertriebsmöglichkeiten treten damit in dieselbe Momenthaftigkeit ein, die man schon bei Musik beobachten konnte.

5. INSTABILITÄT, NEUSTART, WIEDERHOLUNG

Folgt man dieser strukturellen Ähnlichkeit, kann man in ihr einen Grund dafür finden, warum es die Musik gewesen ist, die in der Debatte um das Urheberrecht eine entscheidende Rolle gespielt hat. Das Digitale und die Musik teilen eine gemeinsame, eine spezifische Affinität ihrer Kerneigenschaften, sie teilen eine „Zerstreuung des Ursprungs“. Musik ist bestimmt nicht „per se“ revolutionär – man ist nie automatisch auf der richtigen Seite – aber ihr wohnt hier „qua“ ihrer Struktur eine spezifische Fragilität, eine Instabilität inne, die sie auszeichnet und zu etwas Besonderem macht. Nicht von ungefähr ist es ausgerechnet dieses Format, dieses instabile Format Popmusik, in dem junge Leute einen Platz finden, einen ersten eigenen Platz, und sich einrichten, bevor sie zu neuer Musik weiterwandern. Musik, strukturell dazu verdammt, stets nur als Moment zu existieren, ist mit einer Dynamik versehen, die sie immer auf ihre Wiederholung in der Zukunft ausgerichtet sein lässt, auf einen beständigen – um den Musiker Ekkehard Ehlers (2003: Klappentext) zu zitieren – „Neustart“ und dieser beständige Neustart beginnt mit einem Abfragen des Betriebssystems. Genau damit, mit dieser Überprüfung, ist die Instabilität, die den beständigen Neustart einleitet, jedoch ein Moment des Politischen – zumindest, wenn man bereit ist, den Begriff der Politik aus den Fluren der staatlichen Behörden zu entlassen, wenn man bereit ist, das Politische nicht nur in staatlichen Angelegenheiten zu suchen. Hier geht es vielmehr darum, das Politische als einen Akt zu begreifen, der einen Raum neu ordnet, indem er vielleicht auch nur eine spezifische Verteilung, eine Ordnung als Ordnung sichtbar macht und ihr jedes „Natürliche“ nimmt (vgl. Rancière 2002: 41). Wenn Musik „qua“ ihrer Instabilität auf Wiederholung angewiesen ist und mit jeder Wiederholung „qua“ ihrer Momenthaftigkeit zur Wahl steht, die bestehende Form fortzusetzen oder sie zu verschieben, dann stellt Musik als unbeständiges und instabiles Format „qua“ dieser Momenthaftigkeit die Ordnung aus. Ordnung ist für Musik nie natürlich, sie muss mühsam wiederholt werden. Und vor diese Wahl, die Ordnung zu wiederholen oder sie zu verschieben, stellt uns derzeit auch die Digitalität.

Tatsächlich arbeitet man im Bereich des Digitalen händierend an der Sicherstellung einer Wiederholung der bisherigen Regeln, tatsächlich versucht man mit allen Mitteln, die Dissemination digitaler Daten zu unterbinden. Maßnahmen wie „Digital Rights Management“ sollen das Kopieren digitaler Daten künstlich eindämmen und eine Verschärfung des Urheberrechts sichert diese Beschränkung der Kopierbarkeit wiederum

rechtlich ab. Die bestehenden Regeln von geistigem Eigentum sollen also fortgesetzt werden - unter dem Verweis, der Künstler müsse von etwas leben. Natürlich kommt dieser Verweis nur selten von den Künstlern selbst. Selten, denn man kann feststellen, dass das geistige Eigentum immer weniger seine klassische Aufgabe als Produkt einnimmt. Immer weniger ist das Buch oder das Musikstück die finanziell wichtigste Quelle des Künstlers. Das Gros der Einnahmen wird über Konzerte und Merchandising bei Musikern, über Lesereisen oder Stipendien bei Buchautoren generiert (vgl. N.N. 2004). Das Buch oder der Song wird mehr und mehr zu einem Ausgangsort um wahrgenommen zu werden, es wird zum Ausgangsort für weitere Auftritte, Auftragsarbeiten oder Auslandsaufenthalte. Doch gleich, ob der Künstler vom bezahlten Vertrieb seines Produktes abhängt oder nicht: Das Potential dieser Verschiebung zu sehen, das ist auch deshalb wichtig, weil es in der Frage um das Urheberrecht und um „Filesharing“ um mehr geht, als um die Entlohnung eines Künstlers. Der konstante Fokus auf die vermeintliche Abhängigkeit des Künstlers vom Verkauf seines Produktes verstellt ein basales Moment. Es geht hier nicht nur um den Vertrieb. Es geht auch um die Produktion, die diesem Vertrieb vorausgeht. Denn tatsächlich wird in einer Welt der digitalen Produktion die Kopie zur kreativen Grundlage – das Arbeiten in einem „Photoshop“-Programm beginnt man nicht mit einer leeren Datei. Die Bearbeitung von Material tritt an die Stelle seiner alten originären Herstellung – „Kulturschutt“ ist sozusagen das kommende Produktionsmittel. Die bestehenden Regeln hier zu wiederholen, das würde bedeuten, dass man sich in Zukunft folgende Frage stellen muss: Wer darf kreativ sein, wer kann es sich nicht leisten? Wer wird von der Ökonomie ausgeschlossen, weil er oder sie die Lizenzen nicht bezahlen oder die Rechte nicht klären können? Diese Fragen ernst zu nehmen, das bedeutet keineswegs, das Urheberrecht „per se“ in Frage zu stellen. Es bedeutet jedoch, dass die Anwendung dieses Rechts nicht einfach so wiederholt werden kann. Wenn das Recht weiterhin als gerecht gelten soll und nicht nur dem nützt, der sich leisten kann, es anzurufen, dann bedarf es in Zukunft so etwas wie einer „Economical Correctness“ (vgl. Bunz 2004b). Denn wie in den meisten Fällen ist die Wiederholung des Bestehenden mehr als nur eine simple Wiederholung. Die Wiederholung kommt hier einer Verschiebung gleich, sie besteht in einer Verteilung der Produktionsmittel, und eben darauf verweist die Debatte um „Filesharing“ und Musik. Genau das ist es, was ihre Instabilität offen legt.

LITERATUR

- Benjamin, Walter (1993): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bunz, Mercedes (2004a): *Die Utopie der Kopie*. In: Maresch, Rudolf; Rötzer, Florian: *Renaissance der Utopie*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 156-171.
- Bunz, Mercedes (2004b): *Zum Projekt einer Economical Correctness*. In: Fehrmann, Gisela; Linz, Erika; Schumacher, Eckhard; Weingart, Brigitte (Hg.): *Originalkopie. Praktiken des Sekundären*. Köln: DuMont, 304-309.
- Ehlers, Ekkehard (2003): *Politik braucht keinen Feind*. CD 41. Köln: Staubgold.
- Fehrmann, Gisela; Linz, Erika; Schumacher, Eckhard; Weingart, Brigitte (2004) (Hg.): *Originalkopie. Praktiken des Sekundären*. Köln: DuMont.
- Hegel, Georg Friedrich Wilhelm (1986): *Vorlesung über die Ästhetik III*. Werke Bd. 15. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Lessig, Lawrence (2004): *Free Culture. How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin Press.
- Man, Paul de (1993): *Die Rhetorik der Blindheit*. Jacques Derridas Rousseauinterpretation. In: de Man, Paul: *Die Ideologie des Ästhetischen*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 185-230.
- N.N. (2004): *Die Businesspläne der Poeten. Geschäftsmodelle von fünf zeitgenössischen Autoren*. In: *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* Nr. 226 vom 28.09.2004, 20.
- Rancière, Jacques (2002): *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Röttgers, Janko (2003): *Mix, Burn & R.I.P. Das Ende der Musikindustrie*. Hannover: Heise.
- Rousseau, Jean-Jacques (1996): *Versuch über den Ursprung der Sprachen, in dem von der Melodie und der musikalischen Nachahmung die Rede ist*. In: Rousseau, Jean-Jacques: *Sozialphilosophische und Politische Schriften*. Düsseldorf: Artemis & Winkler, 163-221.
- Richtlinie 2001/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 22. Mai 2001 zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft
- Siebert, Bernhard (2003): *Passage des Digitalen. Zeichenpraktiken der neuzeitlichen Wissenschaften. 1500-1900*. Berlin: Brinkman + Bose.

THEATERDEPONIEREN. EINE POLEMIK!

JÖRG VAN DER HORST

„Eine Vorstellung von Theater ist verlorengegangen. Und solange das Theater sich darauf beschränkt, uns Zugang zum Innenleben von ein paar Hampelmännern zu verschaffen, solange es das Publikum zum Voyeur macht, ist es verständlich, dass ihm die Elite den Rücken kehrt und die große Masse im Kino [...] nach heftigen Befriedigungen sucht, deren Gehalt sie nicht enttäuscht.“

(Antonin Artaud, *Das Theater der Grausamkeit*)

1. VERSUCHTES THEATER

Als der Bühnen- und Straßenregisseur Christoph Schlingensiefel im Januar 2004 „begeisterte Theatertruppen oder theaterfanatische Familien“¹ in einer dpa-Meldung dazu aufrief, sich für ein am noch jungen Berliner Theater „Hebbel am Ufer“ (HAU) geplantes Projekt zu bewerben, ging ein müdes Klagen durch die kunstbeblumte deutsche Theaterwüste und die ihr angeschlossenen Feuilletonredaktionen. Zehn auserkorene Bewerber sollten bekannte Theaterszenen von zwei bis drei Minuten Länge binnen einer Märzwoche probieren und aufführen, um Einlass auf die Welt bedeutenden Bretter zu erlangen. Unter dem Vorsitz des Initiators wollte eine vermeintlich fachkundige Jury aus Theaterwissenschaftlern und -praktikern die Darbietungen begutachten, bevor ein ebenfalls anwesendes reguläres Theaterpublikum per Mehrheitsentscheid den Gewinner bestimmen sollte. Für den Sieger wurden 5000 Euro ausgelobt, zugunsten einer eigenen Inszenierung am HAU.

Dem Aufruf ginge die Gewissheit voran, „dass das etablierte Theater am Ende angelangt“ und „seine Zeit der durchgeprobten Manipulatio-

1 Hebbel Theater am Ufer: Pressemitteilung zu „Deutschland sucht den Superamateur“, 16.01.2004.

nen“² vorbei seien, oder wie der Anstifter sagte: „Theater hat keine Zukunft, höchstens noch Gegenwart. Theater 2004, das sind megalomane Intendanten, alkoholabhängige, allabendlich abgeschlachtete Rampensäue, Bühnenbilder, Kostüme, Requisiten und gelangweilte Kritiker.“³ Dementsprechend waren es keine kulturjournalistischen Angstschreie, die man angesichts des plumpen Projekttitels „Deutschland sucht den Superamateur“ und bei gleichzeitig schmerzlicher Erinnerung an die jüngere Fernsehvergangenheit noch hätte nachvollziehen können; es war besagte Langeweile, die sich breit machte. „Die Projektbegründung“, so der Tenor einer schnellen Aburteilung, sei „sattsam bekannt und fad zugleich“ (Werner 2004: 14). Im Anschluss an ähnlich lautende TV-Formate schien das Projekt dem herkömmlichen Kritiker längst von der mediokrinen Medienwirklichkeit überholt. Man wolle sich wohl an die erfolgsgewöhnten Massenprodukte der Fernsehfabriken hängen, wo bliebe denn da das Theater?

Gewiss, es wäre womöglich eine in jeder Hinsicht grausame Woche geworden, versehen mit grausamen Darbietungen, grausamen Kommentaren „vom Fach“ und noch grausameren Eindrücken davon, wie billig die Bühnenanleihe eines Fernsehevents geraten sei. Dass es genau darum ging, um die recht ungelenke Theateradaption eines Quotenkönigs, um die synchrone Vorführung von TV- und Theaterwirklichkeit, um einen „künstlich“ am Leben gehaltenen Kontrast zwischen Massen- und Kunstmedium, der de facto nicht (mehr) existiert, war eine Sichtweise, zu der sich niemand aufrufen konnte. Oder wollte sich niemand aufrufen? Zu sehr hätte ein simples Konzept an den Grundfesten des eingerasteten Kultursystems gerüttelt, hätte Wissenschaft, Theaterpraxis und Rezension gleichermaßen so alt aussehen lassen, wie das Medium selbst ist; emphatischer als die Vorführung der „Theaterfanatiker“ wäre die „Vorführung“ der Theaterwisser geraten. Letztere hätte sinnbildlich für den Theaterschutt gestanden, den man seit Jahren unter den Teppich der Kultur fegt.

„Deutschland sucht den Superamateur“ hätte allseits Bereitschaft zur kritischen Selbstbetrachtung verlangt, Mut zur Bestandsaufnahme, den letztlich leider auch der Initiator verlor. Das deutsche Theater suchte den Superamateur nicht und konnte also auch nichts finden, erst recht nicht sich selbst.

2 Beides ders.: Programmtext zu „Deutschland sucht den Superamateur“, Leporello Nr. 3/2004 (unveröffentlicht).

3 Ders., Pressemitteilung vom 16.01.2004.

2. THEATERMANIEN UND ZWANGSVORSTELLUNGEN

Gefunden hätte es einen selbstgenügsamen Apparat, der sich gegenüber den massenmedialen Realitätsspeichern nur allzu gern in die bequeme Nische der Kunst hat drängen lassen. Theater und die, die es machen, genießen den Diskurs an der Ästhetikfront, an der außer ihnen nur noch jene im gleichen Schützengraben liegen, die ihre Existenzberechtigung aus dem Theater ziehen – die Theaterkritiker, die Kunstphilosophen, die Kulturpolitik. Zwischen ihnen allen spielen sich beizeiten Scheingefechte ab⁴, bei denen es sich im leicht verschränkten Baudrillard'schen Sinn um lebenserhaltende Simulationen handelt, um „künstliche Beatmung“, denn nur so kann Theater sich noch über seine gesellschaftliche Bedeutungslosigkeit hinwegtäuschen (vgl. Baudrillard 1978).⁵

Demgemäß bliesen im Februar 2006 Theaterszene und Feuilleton zu einem Wasserglassturm auf die Theatergrenzen, die manche für brutal überschritten und andere für unüberwindbar hielten. Während der Premiere von Ionescos Stück „Das große Massakerspiel oder Triumph des Todes“ an der Nebenspielstätte des Schauspiels Frankfurt war ein Darsteller offenbar aus seiner Rolle gefallen und hatte einen in Theater- und Feuilletonkreisen überregional bekannten Kritiker der FAZ verbal attackiert, ihm seinen Spiralblock entrissen und schließlich, als dieser empört den Saal verließ, „Hau ab, du Arsch“ hinterhergerufen. Aus diesem einfältigen Aussetzer eines Schauspielers und der lädierten Arroganz eines Kritikers heraus, der unter der Überschrift „Ein Angriff“ (Stadelmaier 2006: 35) prompt einen detailgetreuen „Bericht von einer Attacke auf mich im Schauspiel Frankfurt“ (ebd.) nachreichte, erwuchs, besser wucherte in der Folgezeit ein Kulturkampf um die Freiheit der Presse, die Freiheit der Kunst sowie das brüllende, blutende, kotzende, schreiende und urinierende Regie- und Mitmachtheater. Einsatz in Mainhattan: Die Kulturbewahrer aller Lager hatten das Scheinwerferlicht der Öffentlichkeit erblickt und gaben bereitwillig Zeitungs-, Fernseh- und Radiointerviews. Dem Prozesshaften am Theater wurde der Prozess gemacht, obwohl es doch gar nichts getan hatte. Der betreffende Schauspieler kündigte und kam einer von der wahlkämpfenden Oberbürgermeisterin medienwirksam geforderten Entlassung zuvor; der FAZ-Kritiker erklärte der Kulturnation in der BILD-Zeitung unter der verzagten Überschrift „Warum ist unser Theater so versaut?“ (N.N. 2006a: 1), wie verroht das

4. erinnert sei an das beiderseits peinliche Trennungsgeplänkel zwischen dem vom DGB beherrschten Aufsichtsrat der Ruhrfestspiele Recklinghausen und ihrem kurzzeitigen Intendanten Frank Castorf im Sommer 2004. Ersterer zeigte sich schockiert von den Zuschauereinbrüchen, Zweiter gefiel sich in der Pose des missverstandenen Künstlers, der seiner Zeit voraus und zugleich von ihr verfolgt wird.

5. „Die Simulation stellt die Differenz zwischen ‚Wahrem‘ und ‚Falschem‘, ‚Realem‘ und ‚Imaginärem‘ immer wieder in Frage.“ (Baudrillard 1978: 10)

„Müll- und Trash-Theater“ (ebd.) sei und wie gehaltvoll es gefällt zu sein habe; die Intendantin des Schauspiels Frankfurt sah die Stunde des politischen Retro-Theaters gekommen und ließ in aller Eile eine Podiumsdiskussion unter dem beinahe groschenhefttauglichen Titel „Freiheit für wen?“ organisieren, um den „künstlerischen Gestaltungs- und Schutzraum zu wahren“⁶. Die Aktion eines Schauspielers, die nicht einmal aus seinem Schauspiel hervorging, sondern aus einer privat gehegten Antipathie gegen den seinerseits drastisch fabulierenden Kritikkünstler, stand in keinem Verhältnis mehr zu dem Aufwand, den alle Seiten betrieben, um aus ihrem Metier heraus der Welt ein Lebenszeichen zu geben. Bei all dem Theater vom Theater keine Rede. Ein Theater aber, das auf solche Signale angewiesen ist, ist tot – und sämtliche Teilnehmer an diesem hier nur auf das Nötigste zusammengefassten Kulturkrampf sind seine Totengräber. Das Theater existiert nur noch im Verhältnis zu sich selbst, das heißt weit unterhalb des Existenzminimums.

Auf den Bühnen tut sich unterdessen noch weniger als hinter diesen Kulissen. Über die Entdramatisierung des Theaters hinaus, die mit dem Aufkommen der Performancekunst in den sechziger Jahren ihren Ausgang nahm und bis heute unter dem allenthalben wenig sagenden Modebegriff „Postdrama“⁷ verallgemeinert wird, tendieren die deutschen Theater zu Beginn des 21. Jahrhunderts dazu, es sich und ihrem Publikum im Großen Saal gemütlich zu machen wie im Kino oder vor dem heimischen Fernsehgerät. Mit Verweis auf Benjamin (1977: 31f.) beruft man sich gern auf den auratischen Urzustand von Theater. Gleich einem Reflex wird immer wieder die offenbar über jeden Zweifel erhabene Verbindung zwischen Schauspielern auf und Zuschauern vor der Bühne ins Feld geführt, wenn vom unvergleichlichen Moment des Theaters die Rede ist. In sich paradox spricht Lehmann vom Ort der „realen Versammlung, an dem eine einzigartige Überschneidung von ästhetisch organisiertem und alltäglich realem Leben geschieht“ (Lehmann 2000: 12). Aber die Versammlung ist ein Mythos. Und der Mythos ist tot.

Unbestritten ist, dass ein vernehmbar gut gelauntes Publikum einen Schauspieler zu einer eher guten und weniger launischen Vorstellung animieren kann, doch bedeutet dies nichts für das Unmittelbarkeitspotential von Theater. Wenn man so will, dann gestatten derartige „Einflussnahme“ inzwischen auch neuere Medien.⁸ Damit ist nichts über Kräfte des theatralen Erlebens, über den Prozess von Theater gesagt, den man in

6 Schauspiel Frankfurt: Pressemitteilung, 22.02.2006.

7 Den nicht minder unzulänglichen Begriff „Postdramatisches Theater“ empfiehlt der Theaterwissenschaftler Hans-Thies Lehmann anlässlich seines Versuchs, „das neue Theater in der Vielfalt seiner Theaterrmittel detaillierter im Licht der postdramatischen Ästhetiken zu messen“ (Lehmann 2000: 29).

8 So musste 2004 in einem Kölner Kino eine Sneak Preview nach wenigen Minuten abgebrochen werden, weil Kinobesucher gegen die Präsentation des Films „Daniel, der Zauberer“ über den RTL-Superstar Daniel Küblböck protestierten.

Anlehnung an Fiskes Fernsehtheorie als „Textualität“ (Fiske 1989: 235)⁹ bezeichnen kann. Gegenüber seinen eigenen, einstigen Ansprüchen läuft Theater Gefahr, einmal mehr als hermetische Kunstform im Elfenbeinturm, im Elfenbeintheater, zu landen, wo wirklichkeitsfremde, wenn nicht gar wirklichkeitsmüde Verwalter vegetieren. Sie stehen in der Tradition eines Grenztheaters, das sich vom Menschen in der Masse, dem Massenindividuum der globalisierten Welt, distanziert. Sie proben nicht nur, nein sie inszenieren schon den Rückzug aus dem Leben; sie geben Hamlet in der Matrix ebenso wie die Gegenwartsparodie, interessanterweise beides gerade unter Hinweis auf aktuelle Bezugnahmen. Auf Basis ihrer Ideenarmut ist das Sprechtheater am Anfang des 21. Jahrhunderts im wahrsten Wortsinn zu einem viel sagenden, aber nichtssagendem mittelständischen Unterhaltungsunternehmen in einer geschlossenen Handelszone geworden.

3. PERFEKTIONSHALDEN ODER DAS ZEITALTER DES REPRODUKTIONSTHEATERS

Das deutsche Sprechtheater folgt derzeit zwei Richtungen. Entlang der einen, der längeren und beharrlich ausgebauten Route schleppen sich die neuen Alten ziellos voran; auf der anderen, einem in den Augen ihrer Nutzer niemals endenden, weil parallel zur Zeit verlaufenden Schnellwegs, rast das Adaptionstheater auf der Stelle, das sich mit Blick auf Zuschauer-, Verkaufszahlen und Einschaltquoten seinen Stoff im Kino, in Bestsellerlisten und selbst aus dem Fernsehen besorgt. Mögen beide Richtungen auch Spielbetriebe aufrechterhalten, mögen sie ihren Teilhaben dies- und jenseits der Rampe vorgaukeln, an einem über den theatralen Raum hinausreichenden Diskurs mitzuwirken, so sind sie doch nicht mehr als am Fließband produzierte Mogelpackungen. Nach den Lichtspielhäusern und den Fernsehstuben bleibt dem Theater in seiner jetzigen Verfassung nur die Dunkelkammer, in der einfallslos nachbeleuchtet wird. Theater heute, das ist Resteverwertung, die beschriebenen Richtungen sind Einbahnstraßen ohne Output. Als „Möglichkeitsform menschlichen Handelns“ findet Theater nicht statt, denn das menschliche Handeln, das dort Platz hätte, wird ersetzt durch das vorproduzierte Agieren professionalisierter Schauspieler. Es ist einstudiert, perfektioniert, ästhetisiert und stilisiert. Mit einem Wort, es ist lebensfern und hat mit den Menschen außerhalb des Elfenbeintheaters nichts mehr gemein. Alles ist durchgeprobt, auch die Irritation, sogar die Improvisation. Vermutlich gegen seine Absicht hat noch Handkes „Publikumsbeschimpf-

9 Fiske verweigert sich den Begriffen „Text“ und „Publikum“ im Sinn einer Sender-Empfänger-Zuordnung herkömmlicher Kommunikationsmodelle (vgl. ebd.: 234f).

fung“¹⁰ den hinter dem offensichtlichsten Kollisionskurs unentdeckt gebliebenen Nachweis dafür geliefert, dass sogar die vermeintlich unmittelbare Anrede des Zuschauers organisiert ist. Sein „Nicht“-Stück über den Theaterzuschauer als „Couch-Potato“ bleibt Inszenierung und fällt dort in sich zusammen, wo die im Inszenierungsrahmen heraufbeschworenen Reaktionen des Betrachters eben diesen Rahmen verlassen.

Der Theaterabend ist in Gänze ein Fakt, der keinen Platz lässt für Eventualitäten, die aus dem Augenblick heraus entstehen. Mit Verweis auf einen vielleicht als „kybernetischen Imperativ“¹¹ zu bezeichnenden Satz Heinz von Foerstlers verlangt der Dramaturg Sebastian Huber nach einem Theater als „Ort der Überschussproduktion von Wirklichkeit“ (Huber 1998: 17). Dieser aber müsste gerade als solcher einen Bezug zum weltlichen, zum Alltagstheater jenseits der Kunst besitzen, denn selbst der Überschuss von Wirklichkeit bleibt doch Wirklichkeit. Dabei gilt es an dieser Stelle, nicht den für diese Zeit markanten Verfall der Dramatik und der dazugehörigen Dramatiker zu betrauern (vgl. Stadelmaier 2004a: 29). Alarmierender ist der Umstand, dass Regisseure, die im Zuge des Autorentheaters deren Position eingenommen haben, diese fast ausschließlich zum Zwecke der Eigenhuldigung füllen, eine Neigung, mit der auch Schauspieler so einvernehmlich wie unaufgefordert anbändeln (vgl. Detje 2004: 30).¹² Das ehemals aufbegehrende Gefühl von der epochalen Notwendigkeit eines neuen, grundlegenden Theatergedankens wird von denen, die behaupten Theater „zu machen“, in eitler Fahrlässigkeit gehandhabt wie ein Amt, versehen mit der unangepassten Geste von der Freiheit der Kunst.¹³

4. AN DER RESTERAMPE

Es ist eine Sache, dass sich das Theater vor der Konfrontation mit den Wirklichkeiten vor seinen Mauern genau hinter diesen versteckt; eine andere ist es, dass Theater vor lauter Visionsverlust in hilflose Intermedialität verfällt. Damit nicht genug, wännen sich die Theatralen alles andere als entfremdet. Zwischen Affekt und Affektiertheit wagen sie noch die

10 Uraufführung 1966

11 „Ich meine, dass sich in der Verwirrung, die neue Möglichkeiten sichtbar werden lässt, ein ethisches Grundprinzip manifestiert. Es entsteht Freiheit. Ich habe einmal gesagt: ‚Handle stets so, dass die Anzahl der Möglichkeiten wächst.‘“ (Zit. nach Huber 1998: 17)

12 Anlässlich einer Präsentation neuer deutscher Dramatik in New York kommt Detje zum zwischenzeitlichen Fazit, dass „der deutsche Künstler sich selbst das größte Kunstwerk [ist]“ (Detje 2004: 30).

13 Einen Eindruck davon liefert in unregelmäßigen Abständen Intendant und Regisseur Claus Peymann, der auf seinen Pressekonferenzen mit Vorliebe den Theaterretter gibt und das Berliner Ensemble damit bis an den Rand der Entweihung getrieben hat, zumal die Inszenierung seiner Öffentlichkeitsarbeit gemeinhin nachhaltiger ist als seine Inszenierungen.

Behauptung, die Fragen der Zeit dingfest zu machen und zitieren mit Parolen wie „Den Glauben ans Theater, zumindest, sollten wir bestärken“ (Burckhardt 2004: 1/2) am liebsten sich selbst. Den Beweis eigener Standfestigkeit in Zeiten der Desorientierung tritt man dann im doppelten Sinn mit der Flucht in die Arme der Fiktion an.

Der dauerhafte Trend zur aktualisierten Klassikerinszenierung ist ein Trend zur Ratlosigkeit. Das meint hier keine Entwürdigung des klassischen Theaters, sehr wohl aber eine Antipathie gegen die permanente Verschränkung, in der Häuser und Regisseure ihre Bearbeitungen mit dem eigenen Erstaunen über die immer neu entdeckte Aktualität der Griechen, englischen Könige und russischen Großinquisitoren rechtfertigen. Der Klassiker – vor dem Hintergrund „seiner“ Zeit ein stets aktuelles Stück – und die Zeitlosigkeit werden gerade dort missbraucht, wo man sich an keine Zeit als an die vergangene bindet. Natürlich zeigt man dem Zuschauer bereitwillig die kapitalisierte und leere, beziehungsunfähige und sexualisierte, lust-, weil arbeitslose Gesellschaft, doch geschieht dies in der Regel mit verschworenem Unterton, als hätten alle Anwesenden einen Meter vor all diesen wirklichen Abgründen doch noch den Absprung ins Theater geschafft. Und darin besteht die ganze Kunst, die Theaterkunst: im Glauben daran, dass man dieser Gesellschaft außen vorsteht, als Besucher anderer Leute Leben. Es ist ein Theater der Karikatur, in der stets der Übernächste zu erkennen ist. Zum gesellschaftlichen Klima dieser Tage, in dem die Ziele, die man formuliert, uneingeschränkt gestrige sind, bietet Theater keine Gegenposition, sondern löst die Gruppenkarte zum Mitschwimmen (vgl. Thomä 2004: 12). In ganz dunklen Gedankengängen vermittelt sich hier die Ahnung von einer Zeit, die ein solches Theater, das sich mit dem Auftauen antiker und aufklärerischer Weisheiten aus dem Tiefkühlfach der Kulturgeschichte begnügt, nicht mehr braucht.

„Das Theater muss nämlich durchaus etwas Überflüssiges bleiben dürfen, was freilich dann bedeutet, dass man für den Überfluss ja lebt. Weniger als alles andere brauchen Vergnügungen eine Verteidigung.“ (Brecht 1997: 522) Auch Brecht fehlte erkennbar die visionäre Kraft zu erahnen, wie sehr sich seine Worte heute gegen ihn richten. Darauf beharrend, Kunstform zu sein, ist Theater zur bloßen Vergnügung abgestiegen und zwar in mehrerlei Hinsicht. Auf breiterer Ebene als die Kolonisierung von Fernsehgesichtern¹⁴ auf Bühnenbrettern ist die Einschleppung von Buch-, Film- und Fernsehstoffen im Theater zu beobachten. In

14 Stellvertretend für eine Reihe von Einzelfällen sei das Engagement des damaligen Late-Night-Talkers Harald Schmidt am Schauspielhaus Bochum in 2002 genannt. Noch bevor Schmidt einen Fuß auf die Bühnenbretter setzte, hatte das Haus in Gestalt von Intendant und Regisseur Matthias Hartmann seine Verpflichtung so medienwirksam inszeniert wie eine zeitversetzte Übertragung von Christi Himmelfahrt, wobei die tragenden Rollen (Messias = Schmidt) und Ort des Wunders (Himmel = Schauspielhaus) leicht zuzuordnen sind.

den Spielzeiten 04/05 und 05/06 erreicht diese Wiederverwendung einen vorläufigen Höhepunkt. Kleine, aber nicht minder die großen Häuser bedienen sich bei neueren Kinokassenschlagern genauso wie bei jüngeren Erfolgen auf dem Buchmarkt. Zugleich schwatzen sie beiden Medien auch noch deren Klassiker ab. Mit Aki Kaurismäkis *Leben der Bohème*¹⁵ und *Mann ohne Vergangenheit*¹⁶ sowie Ingmar Bergmans *Szenen einer Ehe*¹⁷ rollt eine Adaptionswelle aus dem (skandinavischen) Kino auf das deutschsprachige Theater zu. Sie markiert die Entwicklung zum Theater als 3D-Filmkopie, wenn auch Vinterbergs *Das Fest* auf Bühnen in Bremen, Hamburg und Graz oder von Triers *Idioten* in Frankfurt vielleicht in einer thüringischen Kleinstadt spielen, und nicht in Dänemark; eine Gemeinsamkeit mehr mit den reproduzierten Hamlets. Was in der letzten oder der laufenden Saison so klangvoll kläffend als *Dogville*¹⁸ daherkommt, fährt mit *Clockwork Orange*¹⁹ auf Almodóvars *High Heels*²⁰ über David Lynchs *Mullholland Drive*²¹ und wird im Sinn dieser Zustandsbeschreibung mit einer ganzen Reihe weiterer Bearbeitungen als *Würgeengel*²² enden. Eine Theaterdeponie, auf der sich Theater verliert. Auch „Die Zehn Gebote“, die in Anlehnung an Krzysztof Kieslowskis „Dekalog 10“ an den Münchner Kammerspielen inszeniert werden, sind nicht dazu angetan, an einen grundlegenden Neuanfang zu glauben. Die Sprache, in der Theater spricht, leiht es sich bei externen Arbeiten, weil es „keine eigene Sprache und fremde Wirklichkeit mehr kennt und ein Video schon mit der Außenwelt verwechselt“ (von Becker 2004: 130). Wie dürftig muss es um den Findungsreichtum der Theatermacher bestellt sein, dass sie statt nach neuen Arten des theatralen Fingerabdrucks zu suchen doch lieber ins Filmarchiv oder in die Videothek torkeln?²³ Ein Armutszeugnis auch in der Hinsicht, dass das Reproduktionstheater sich damit automatisch in Relation zum nicht allein technisch ungleich

15 Premiere am Theater Basel.

16 Premiere am Staatsschauspiel Dresden.

17 Premiere an den Städtischen Bühnen Münster.

18 Premieren am Staatstheater Stuttgart, Staatstheater Braunschweig, Theaterfabrik Hamburg.

19 Premieren am Schauspiel Frankfurt, Theater Magdeburg.

20 Premiere am Theater Basel.

21 Premiere am Burgtheater Wien.

22 Premiere am Theater Bonn.

23 Den sicher nur zwischenzeitlichen Tiefpunkt dieser Entwicklung kennzeichnet der ehemalige Heiner-Müller-Intimus Dimiter Gottscheff, der Marco Ferreris Skandalfilm „Das große Fressen“ (1973) an der Volksbühne Am Rosa-Luxemburg-Platz als endzeitliches Comedy-Koch-Scharmützel inszeniert (Premiere 2006), und damit zugleich die gar nicht mehr so schleichende Demontage eines Theaters vorantreibt, das sich noch bis in die Gegenwart hinein als künstlerisch-brisantes Bollwerk gegen Entsozialisierung und Entsolidarisierung verstanden wissen will. Von der affirmativen Dekadenz, dem existentiellen Zynismus und der grausamen Obsession des Originals bleibt im Theaterabklatsch – um im Film zu bleiben – nur eine ganz laue Blähung.

versierteren Filmmedium stellt, anstatt sich von vornherein auf eigene Stärken zu besinnen.

Ähnlich verhält es sich mit Literaturadaptionen. Die Vielzahl an Büchern auf der Bühne steht dem Film im Theater nicht nach. Zwischen Basel, Frankfurt/Main und Zürich hätte Max Frisch einige seiner Hauptwerke im Schauspielkostüm betrachten können.²⁴ Am Wiener Burgtheater dient Hesses *Steppenwolf* einer Bestandsaufnahme der zerstoßenen Utopien der 68er-Generation. Auch hier ein Indiz für den chronischen Blick zurück.

Die mit Spielzeitbeginn immer hörbare Ambition der Regisseure, Dramaturgen und Akteure, andere Gegenstände, hier andere Medien, auf ihre Bühnentauglichkeit hin zu untersuchen, ist eine Notlüge. Sie wird letztlich in das genaue Gegenteil umschlagen, die Untauglichkeit der Bühne bis hin zur Selbstaufgabe. Intendanten lieben volle Häuser. Autoren, Regisseure und Schauspieler lieben das Image des vermeintlichen Stars. Dramaturgen haben Minderwertigkeitskomplexe. So kommen alle darin überein, dass Theater sich dem Mainstream hingibt, sich einordnet, um vom Medienkuchen ein in aller Regel vorgekauft Stück abzukriegen.

Gegenüber dem alles beherrschenden Fernsehen ist der Untertan Theater mittlerweile auch zu noch größeren Frondiensten bereit. So bringt das Maxim Gorki Theater Berlin *Die Bibel* als fünfteilige Soap auf die Bühne, „im Zeichen von Sinnsuche und Glaubensfragen“ (N.N. 2004b: T03), und kopiert damit gleich ein ganzes TV-Genre.²⁵ Ein letztes Lachen.

5. KLASSISCH TREU UND KLINISCH TOT: MÜLLBERG-PREDIGTEN

Mehr als nur gegen ein einfallsloses Theater der Plagiate und über das Theaterjahr 2006 hinaus richtet sich die Forderung nicht minder einfältiger Theaterreaktionäre unter der Schirmherrschaft von Bundespräsident Horst Köhler, klassische Stücke zukünftig wieder „ungekürzt“ und „werktreu“ aufzuführen. Während einer Matinee zum Schiller-Jahr am 17. April 2005 im Berliner Ensemble beschwor er in einer Morgenandacht die versammelte Kulturgemeinde, sich zukünftig auf ein Theater als „Moralische Anstalt“ zurückzubedenken. Ungeachtet des Widerspruchs, der sich wie selbstverständlich aus dieser Formel ergibt, er-

24 „Andorra“ (Theater Basel), „Homo Faber“ (Schauspielhaus Zürich), „Stiller“ (Theater Basel, Schauspiel Frankfurt).

25 „Entlang des Alten Testaments werden die großen Entwicklungsschritte der Menschheit thematisiert. In einem großwahnsinnigen Akt probiert die Truppe die großen Geschichten der Bibel im Spiel aus, befragt sie, taucht in sie ein, führt sie vor.“ (3sat: Foyer – Das Theatermagazin vom 16.11.2004)

mahnte Köhler An- und Abwesende, Schiller & Co. „in ihrer Schönheit und Kraft, in ihrer Komplexität und ihrem Anspruch zu präsentieren“.²⁶ Der Bundespräsident gewährte tiefe Einsichten in sein Kulturverständnis – abgründtiefe. Proletarier aller Bühnen und Kritiker sämtlicher Feuilletons machten sich anschließend daran, Köhlers Rede in der Luft zu zerreißen, von einem unzumutbaren Eingriff in die Freiheit der Kunst, einer Beschneidung des Theaters als zeitgemäßer Ausdrucksform wurde schwadroniert.

Angesichts ihrer Naivität hatte die Rede es einerseits verdient. Andererseits genossen alle derart Ermahnten das Gefühl, dass außerhalb besagter Anstalt noch jemand frei herumläuft, der Theater für relevant hält. Über Wochen hielt man sich an der Frage fest, wie man Schiller inszenieren dürfe, Zeitungskommentare, Podiumsdiskussionen, Experten-Interviews im Kultur-TV... So herrlich fadenscheinig wie Theater nun einmal auch hinter den Kulissen ist, puschte man sich gegenseitig darin, sich vorzugaukeln, dass mit dem Theater tatsächlich noch zu rechnen sei, dass es in gesellschaftlichen Zusammenhängen noch irgendeine Bedeutung habe.

Wie es aber tatsächlich um das deutsche Theater steht, entlarvte sich bei der gleichen Veranstaltung im Berliner Ensemble, dem Theatertempel für Kulturtouristen, am Beispiel einer der mittlerweile schon nicht mal mehr gewöhnungsbedürftigen Kanzelpredigten seines Intendanten und selbst gekürten Bundesbrechterben Claus Peymann. Gegenüber Köhlers Parolen wider klassische Notschlachtungen meinte dieser, das Theater zu verteidigen, indem er Regisseure das Recht zusprach, Klassiker für heutige Zuschauer „verständlich“ zu machen. Erlaubt sei alles, „wenn man es kann“.²⁷ Nicht genug damit, dass Peymann und andere Stilisten wissen, wie Shakespeare und Schiller zu verstehen sind, was gut und demnach (Theater-)Kunst ist, sie lassen sich orakelgleich auch noch dazu herab, es den ahnungslosen Massen mitzuteilen, kämen sie denn ins Theater. Wen dieses Requiem auf ein Medium noch nicht traurig stimmte, dem mussten spätestens die Tränen kommen, als Peymann die Toten, die „Träumer“ (Herr P. über Schiller) und „Märchenerzähler“ (Herr P. über Brecht), und ihre toten Klassiker als „versinnbildlichten Ethik-Unterricht“²⁸ deklarierte.

Diese theatrale Weltanschauung legt den Kardinalsfehler frei. Es ist dieses ewige Belehren-Wollen, das Besserwissen, das Theater für Viele bis an den Bühnenrand der Unerträglichkeit gezerrt hat, dieses abstoßend altkluge „Wir hier oben erklären Euch da unten mal kurz die Lage“. Würste man es nicht besser, könnte man beinahe glauben, Regisseure und Schauspieler seien humane Idealisten und ideale Menschenkenner,

26 dpa: Versinnbildlichter Ethikunterricht, Pressemeldung, 18.04.2005.

27 Ebd.

28 Ebd.

die vor lauter Gerechtigkeitssinn und Freiheitsdrang zur Nachhilfe läuten: Publikumsbelehrung. Dabei sind viele Fachangestellte selbst das Geschwür im Theaterorganismus, dozierendes Leergut, das mit den Idealen, die es vermeintlich vor sich her trägt, oder auch nur mit den Realitäten außerhalb des Theaters, auf die es diese Ideale anzuwenden vorgibt, rein gar nichts zu tun hat. Auf der Bühne stehen sie wenigstens niemandem im Weg. Hier kann man Theater dulden, weil von ihm keinerlei Gefahr ausgeht, andererseits aber auch nicht das Glück des Erkenntnisgewinns.

Der Bundespräsident hat Theater mit Museum verwechselt. Das ist nicht verwerflich für einen „Politiker“, dessen Berufsfeld dem Theater an Inszenierungsprofessionalität längst den Rang abgelaufen hat. Umso wichtiger ist es deshalb, das Theater nicht auch noch der Politik zu überlassen. Ebenso wenig darf Theater dem Theater überlassen bleiben. Weder Köhlers Marionettentheorietheorie noch Peymanns Märchenstunde sind von Format. An beiden Positionshorizonten versinkt das Theater in völliger Weltfremde. Die Rückkehr des deutschen Geistesmenschen als Genie, die beide heraufbeschwören, ist genauso geistlos wie jene Gesinnungselite, die sich nicht erst im Zuge dieser Null-Diskussion zum Gegenwartsmodell des Stürmers und Drängers erhoben hat, die erst den aufklärerischen Gedanken aufnehmen muss, bevor sie einen eigenen entwickelt. Theater animiert nicht, es reanimiert nur, und das ist eindeutig zu wenig.

6. KULTKOMPLEXE DES MAINSTREAMS: POLLESCH, PUCHER, POPCORN THEATER

Der Mainstream hat im Theater in einer ganzen Serie von Regisseuren und Autoren populäre, d.h. poppige Vertreter gefunden. Entgegen der Selbstetickettierung sind sie weder „frisch“ noch „frech“, denn ihre Arbeiten wirken gerade nicht über die unmittelbare Kollision. Sie sind Serienprodukt²⁹, tragische Comedy anstelle von Tragikomödie. Jeder Stoff wird schematisch durchexerziert oder, mit Popsongs unterspült, durchstilisiert. Einzig kollektive Aufgabe im gleichbleibenden Warenangebot ist die Ortung des zeitgeistigen Widerspruchs, über den man anschließend, wie über einen verstandenen Witz, noch mal so aufgeklärt lacht.³⁰

Grundidee ist eine hysterische Kreuzung von Fernsehunterhaltung und Wissenschaftsdiskurs, die sich und ihre Zuhörerschaft in Sachbuch-

29 Was bei Regisseur und Autor René Pollesch inzwischen dahin gehend ausartet, dass er im Auftrag von Theatern in Hamburg, Hannover, München, Stuttgart und Wien gleich fünf Produktionen einer Serie zusagt, die über eine potentielle Beteiligung noch nicht hinausgekommen sind (vgl. Burckhardt 2004: 2).

30 So Regisseur Stefan Pucher und seine Inszenierung des Pollesch-Textes „Bei Banküberfällen wird mit wahrer Liebe gehandelt“, Schauspielhaus Zürich, 2003/04.

monologen zu Themen wie Outsourcing, Biopolitik, Neues Wohnen, Sex und World Wide Web verbraucht.³¹ Beharrlich ästhetisierend spricht man auch hier von einer „satirischen Montage“ (Briegleb 2004: Internet), gemäß dem Szenekult schwatzt man über „Ally McBeal als linke Buchhandlung auf Speed“ (ebd.). Man kann es auch als einfallslosen und schnell maroden Schutt bezeichnen, wobei bewusst auf den Begriff „Trash“ verzichtet wird, der im Popcorntheater schon wieder positiv konnotiert.

Andere Vertreter zeichnen sich durch eine immer gleiche, auch hier schablonenhafte Herangehensweise aus. Sie inszenieren in aller Regel nur noch Texteingangs- und effekthaschende Kommentare zum (klassischen) Stück, die ihre mit Mikros verstöpselten Schauspieler für sie aufsagen.³² Dem Publikum, das nicht schon vor Betreten des Kunst- oder Kult- oder Cooltempels mit dem Inhalt des gleich zu gebenden Stücks vertraut ist, bietet sich zumeist keine Möglichkeit, in die Aufführung zu finden, es ist von vornherein zum Zusehen verurteilt.

(Un-)Artverwandt ist das seit geraumer Zeit auftretende Phänomen, Kolumnen der Popliteratur ins Theater zu treiben.³³ Zwischen hippen Sinnsprüchen und nackten Tatsachen kommen so auch Spätpubertät und Sinnkrise ab 30, gescheiterte Broker und minderjährige Karrierefrauen zu ihrem Auftritt; man endlagert Problemchen einfach auf der Bühne, um von den Problemen dahinter abzulenken.

Um diese trendforschenden Regisseure und Schreiber wird, forciert durch die auftraggebenden Häuser, ein Hype veranstaltet, der, in den Maßstäben von Theater, an die Verehrung von Showstars grenzt. Im deutschsprachigen Raum wird soviel Ehrfurcht nur noch durch eine gottgleiche Unterwürfigkeit gegenüber dem Vorzeigezertrümmerer Frank Castorf überboten. Seine Inszenierungen sind einerseits gänzlich auf dem Weg in die Videokunst, auf dem sich Theater vom Theater verabschiedet, um ganz Kunst zu sein. In der beinahe schon wieder vergangenen Hochzeit rasanter Bilder und schneller Schnitte sind seine Multiplikationen des Bühnengeschehens andererseits nur noch ein verspätetes Zitat desselben. Alles in allem: „Dekonstruktion für Arme“ (Müller 2005: 224).

Gemeinhin möchte man ja „Missstände aufdecken“, aber nicht um den Preis der guten Laune. Auf unbestimmte Zeit gibt man sich mit dem Gewinn der Erkenntnis zufrieden, dass die Welt unglaublich schnell, ziemlich korrupt und manchmal ein Dorf ist. Die New Economy, die auch nach ihrem Zusammenbruch dauerndes Thema des Popcorntheaters

31 So Polleschs „World Wide Web-Slums 1-10“, Dt. Schauspielhaus Hamburg, 2000/01. „Prater Trilogie“, Prater der Berliner Volksbühne, 2001/02. „Strepitolino – I Giovanotti Disgraziati“, Prater, 2006.

32 So Regisseur Nicolas Stemann und seine Inszenierungen „Verschwörung“ (nach „Clavigo“), Kampnagel Hamburg 1999, und „Hamlet“, Schauspiel Hannover 2001.

33 Z.B. Sybille Berg, Moritz von Uslar, Christian Kracht

bleibt, hat ihre Kritiker auf dem Theater eingeholt. Vor allem Regisseure sind zu ihrem Markenzeichen geworden. Quasi marktüblich passen sie Aussagen ihrem Corporate Design an, stehen sie „für das Primat des Stils über den Stoff“ (Kümmel 2004: 29)³⁴, was ihnen wiederum der Theaterapparat als ungemeine Flexibilität und nimmermüde Mobilität gutschreibt (vgl. Burckhardt 2004: 2). Popcorntheater ist immer „well-made-play“, weil das aufgesetzte Kunstförmchen stets das Gleiche hervorbringt, egal was man vorher hineingepresst hat. Der Zuschauer sitzt auch hier, wo es inszeniert uninszeniert oder wüst hergeht, nur davor und wird in den vielen Momenten, in denen das mutmaßlich anti-theatral Wilde zum plumpen Theatermechanismus verkommt, durch die Arglosigkeit im Sitz gehalten, es handele sich um *Sex and the City*, *Hinter Gittern* oder *Sieben Tage, sieben Köpfe*.³⁵ Ein Erkenntniswert wird durch den Wert der Wiedererkennung abgelöst. Die Couch-Potato hält Einzug ins Theater. Sie hat ihren Aktions-, eher ihren Passivitätsraum bedenklich ausgedehnt. In diesem werden Snacks geboten, leicht verdauliche Clips und Gags und Spots...

Ganz gegen die Entwürfe Antonin Artauds hat sich in Deutschland ein grausames Theater etabliert, das weder seiner Zeit, noch jedweder Vision standhält. Es ist auf einen „beschaulichen“ Wiederkäufer abgemagert, ganz gleich wie schrill es auch tönt; es ist ein Blindbild, egal wie viele Monitore und Leinwände sich mit der Bühne überlappen. Theater, das eigentlich seinerseits den Anspruch erheben sollte, Massenmedium zu sein, hat sich den Massenmedien ergeben. Eine TV-Anstalt ohne TV, deren Insassen mal eben so kurz wie kunstvoll die Welt erklären.

7. PFANDFLASCHEN

Vom kollektiven Intellekt ihrer Mitglieder wie gewohnt berauscht, nahm sich die Deutsche Akademie für Sprache und Dichtung auf der Herbsttagung 2004 des Patienten an und verabreichte dem deutschen Theater Placebos bis an den Rand der Überdosis oder auch darüber hinaus (vgl. Michalzik 2004: 23). „Wohin treibt das Theater?“ wurde da ganz fatalistisch und dennoch rein rhetorisch gefragt, denn das eigentliche „Abtreiben“, „Abdriften“ wurde einmal mehr nicht dem Theater selbst bescheinigt, dafür den theaterfernen Umwelten („der“ Jugend, „den“ Medien...) und theaterfeindlichen Unterwelten (Feuilleton), schließlich der triviali-

34 Weiter sieht Kümmel den deutschen (Theater-)Künstler „in seinem Stilbunker, in der Festung seiner Methoden“ (Kümmel 2004: 29).

35 Eine gewohnt beflissene Jury wie die der 31. Mülheimer Theatertage 2006 vergibt den Stücke-Preis an Polleschs *Cappuccetto Rosso* demgemäß mit der Begründung, es handele sich dabei um *Top of the Pops* (Kiehl 2006: 13) auf der Bühne, Pollesch selbst sei „eine Art Andy Warhol des deutschen Theaters.“ (Keim 2006: 27)

sierten Gesellschaft per se (vgl. Kümmel 2005: 32). Am treffendsten brachte die Regisseurin Andrea Breth den unhaltbaren Theaterzustand auf den Punkt, nicht jedoch, weil sie ihn angemessen darlegte, sondern weil ihr Beitrag, von der Fachzeitschrift „Theater heute“ als „Plädoyer für ein Theater der Zumutungen, das keine Angst hat, sich angreifbar macht“ (Breth 2004: 16) gefeiert und gedruckt, seinerseits den unhaltbaren Zustand, die Bedeutungslosigkeit des Theaters repräsentierte. Unfreiwillig und trotzdem anstandslos handelte es sich bei ihren wohlformulierten Gemeinplätzen um die eigentliche Zumutung. In den spaßgesellschaftlichen Strömungen, so Breth, sei das Kulturflugschiff Theater zum „Unterhaltungsdampfer“ (ebd.: 17) verkommen, auf dem der Respekt vor der Sprache und „ein Hauch Demut“ (ebd.) vor dem geschriebenen Wort verloren gegangen seien: „Theater ist Konflikt. Der erste Konflikt ist der mit dem Text, ist das Eingeständnis der Frage, die Erfahrung des Scheiterns und die Lust des Entdeckens.“ (Ebd.) Das sind erhabene Worte, geradeso wie man sie auf dem Theater erwartet. Bedauerlich nur, dass sie mit Theater zu Beginn des 21. Jahrhunderts nichts zu tun haben. Kläglich gar, bedenkt man, dass die hier und an anderer Stelle gebrauchten, missbrauchten Schlagwörter wie „Konfliktbereitschaft“, „Experimentierfreude“, „Abenteuerlust“ oder „Kompromisslosigkeit“ auch bei größter Definitionsfreiheit nicht zu jenem Theater passen wollen, für das Breth steht. Wo beweist ihr und anderer Stilisten³⁶ Theater den direkten Mut zum Scheitern, wenn doch Star- und Stammensembles jedes Scheitern zuvor wochen- oder monatelang durchproben? Mit „dem“ Scheitern, das Theater erfahren müsste, um sich selbst neu zu erleben, hat das nichts gemein. Erklärt hier also eine vom Star- und Stammpublikum beklatschte Regisseurin ihren Abschied vom Theater? Es kommt schlimmer...

„Theater“, sinniert Breth weiter, „beginnt für mich mit einer Verunsicherung“ (ebd.), doch über die herkömmliche intellektuelle Verklammerung des Nichts hinaus weiß auch sie die Verunsicherung nicht mit Leben zu füllen, und sei es noch so inszeniert. Das Theater der Demütigen, der Dramenliebhaber, der in seine Helden und in sich selbst Verliebten, bietet keinen Anlass, über eine lebendige, d.h. auch lebende Bühne abseits der leeren Ästhetik nachzudenken. Gerade ihr Theater beginnt nicht mit einer Verunsicherung, weil jene, die es machen und jene, die es gerne sehen, nicht verunsichert, hinter ihr eigenes Licht geführt, sondern unterhalten werden wollen. Niemand macht ihnen ihre „Kunst um der Kunst Willen“ streitig. Bestreitbar allerdings sind sie da, wo sie ihren routinierten Inszenierungen und gleich noch sich selbst einen theaterübergreifenden, universalen Einfluss beimessen. Gegenüber dem Leben, den Menschen draußen, bleibt ihr Theater nicht mehr als ein wortwörtliches Nebenbeimedium, eine feine Parallelgesellschaft, die Versicherung gegen jede notwendige Verunsicherung. Von der gemeinsamen Erfah-

36 Z.B. Luc Bondy, Elmar Goerden, Peter Stein, Peter Zadek.

rung der Unmittelbarkeit, derer sich Theater noch heute rühmt, ist hier schon nichts mehr übrig. Doch ist auch dieser Verlust lediglich als Kollateralschaden zu verbuchen, gemessen an der Tatsache, dass Theater „unmittelbar“ davor steht, in Gänze überflüssig zu werden, was wiederum die einzige Unmittelbarkeit ist, die dem Theater noch bleibt. Wer den Tod der Schillers und Brechts behauptet, ist in den „Stil-Augen“ der Konformisten banal oder blasphemisch. Er wird vom Bannstrahl der Götzenverehrer getroffen, die Klassik, Sturm und Drang und moderne Klassik als Allzweckwaffen auf die Bühne schmeißen, die aber keinen eigenen Ausgangsgedanken fassen können. Sie werfen unentwegt den Blick zurück, weil ihnen zu unseren Gegenwarten und Wirklichkeiten nichts mehr einfällt.³⁷ Sie machen sich längst gewonnene Ansichten Dritter zu eigen. Sie inszenieren auf Pfand.

Die Verteidiger des „well made play“ wenigstens verlieren dann doch einmal die Contenance und tadeln die „Theaterhasser und Dreckverehrer“ (Stadelmaier 2004b: 30), die dem Theater den Anschluss ans Leben, gar den Anschluss an die Kunst absprechen (vgl. Lange 2005: 12). Das Theater der Unterhaltung bietet ein Schauspiel der Konfliktscheue und Kompromissfülle, das sich in Gänze der dekadenten Künstlerhaltung hingibt, keinen Standpunkt vertreten, keine Haltung ausdrücken zu müssen, nichts zu sein als Kunst. Gleichzeitig unterstellt es sich eine über den Bühnenrand hinausreichende politische, soziale, ja gesamtgesellschaftliche Relevanz, die es nicht hat, weil es vermeintlich kritische Stellungnahmen in Zitaten besagter Klassiker verpackt, auspackt und sich dann daran befriedigt, wie jetztig die Theatervorfahren doch damals schon waren (vgl. Breth 2006: 39).³⁸ Es ist alles gesagt. Dem Publikum bleibt lediglich die Rolle des Schülers, der von den Erbschleichern und Besserwissern jenseits der Rampe belehrt wird. Ihm wird nichts mehr abverlangt, kein williges Fleisch, kein Geist. Sitzfleisch braucht es noch. Das Pfandtheater leistet sich den Luxus des Outsiders, der die Kunst liebt und die böse Natur des Menschen anklagt. Es möchte schön weit außen stehen, um ungestört die Störungen zu kommentieren, die Kriege, die Reizflut, den Bildungsnotstand, den Zerfall der Familien...

37 Diesen Eindruck bestätigte so ungewollt wie unübertrefflich der amtierende Intendant der Ruhrfestspiele, Frank Hoffmann, der allen Ernstes die Devise ausgab: „Wir müssen immer auch an Hartz IV denken, wenn wir Shakespeare inszenieren.“ (Zit. nach N. N. 2006b: Internet.) Was Hoffmann zufolge den Anspruch von Theater untermauert, aktuelle soziale und politische Probleme bei der Inszenierung von Klassikern zu behandeln, spiegelt tatsächlich nichts anderes als das kaum noch vorhandene Niveau, auf dem dieses Theater sich händelnd einen Anschluss an die Lebenswirklichkeit quittiert.

38 Breth erhebt mit Vorliebe Schiller in den Stand eines ewigen Zeitgenossen, ihres Zeitgenossen, und beansprucht eine seltsame Deutungshoheit darüber, wie Schiller gedacht hat und wie er heute zu denken ist. In berüchtigt oberlehrerhafter Manier schreckt sie dabei inzwischen auch nicht mehr davor zurück, sich selbst in den Stand seiner direkten Nachfahrin zu versetzen (vgl. Kümmel 2005: 32).

Theater sind genau jene Bunker, die heute in sehr ungesundem Maße deren eigentliche Bestimmung erfüllen: Sie schotten ihre Insassen vom „Krieg“ ab, und damit auch vom Draußen. In den Isolationszellen herrschen Nahrungsnot und Sauerstoffmangel, und so geht den Häusern auch in diesem Sinne der Stoff aus.

Nirgendwo Aufbruch, nirgendwo Forschung. Keine Experimente! Dem Theater fehlt der Mut, sich selbst auszusetzen, einzugestehen, dass es auch nicht weiter weiß. Stattdessen bietet es wertlose Lösungen, so wie die Politik, die es notorisch anfeindet. Dabei wäre die Ausweglosigkeit eine ideale Startrampe für ein unbelehrbares und nicht belehrendes Theater, das dem Publikum seinerseits die Frage stellt, ob es sich traut, kompromisslos zu sein. Man verschließt sich der Masse, bevorzugt die elitäre Attitüde, die dem amerikanischen Kritiker Hilton Als bei seiner Bestandsaufnahme des deutschen Theaters jüngst die Bezeichnung „Theaterfaschismus“ (Als 2005: 21) entlockte. Andererseits bedient man die Eliteschüler auf biederem Mainstream-Niveau, was sich Theatermacher dann wieder als horrend riskanten und oppositionellen Ausdruck zu Gute halten. Ihr Theater ist eine größere Scheinwelt, als es ihm lieb sein kann, will es am Sein festhalten. Teufelskreise soweit das Auge reicht.

Andrea Breth stellt dem die Forderung nach einer neuen „moralischen Anstalt“ (Breth 2004: 19) gegenüber und erteilt dem Theater sogleich noch einen „Bildungsauftrag“ (ebd.). Provokation, so Breth, liege ausschließlich in inhaltlicher Schärfe, in der Zumutung, denken zu müssen (vgl. ebd.: 18). Doch auch damit belegt sie einmal mehr nichts weiter als persönliche Anmaßung und die Realitätsblindheit ihres Theaters. Provokation, so fahrlässig der Begriff auch gebraucht wird, ist immer ein Mittel derer, die von sich glauben, die Weisheit mit Löffeln gefressen zu haben, die sich als Sender über die Empfänger stellen, um letztere spielend leicht zu Azubis zu degradieren. Wo aber provoziert sich Theater selbst? „Linie“ und „Bedeutung“ sind Schlagwörter, die es vor sich her näselt. Der Sehnsucht nach klaren Verhältnissen und der Angst vor dem Disparaten steht die Notwendigkeit der eigenen Überforderung und Selbstprovokation gegenüber, das Bedürfnis nach einem Theater, das im Guten und im Bösen so vielfältig ist wie die Welt, das sich als Teil dieser Welt versteht. Es gibt keine Fast-Food-Ästhetik, die man sich am Drive-In-Theater abholen kann. Es gibt keine Fließbandproduktion von Moralisten und Gutmenschen.

Aufgabe eines wirklichen Theaterlabors, das selbstbewusst genug ist, sich gegenüber den technischen Referenzmedien Film und Fernsehen und ihrer sterilen Professionalität nicht als Medium zweiter Klasse zu begreifen, wäre der Bruch mit der eigenen Tradition, der eigenen Professionalität, der theaterimmanenten Erkenntnis Konstruktion, wäre der Selbstversuch, die Bündelung der Transformationskräfte in Kunst und Leben.

8. SÉANCE MIT ARTAUD UND DEN ANDEREN

„Es muss endlich eine Aktivität entstehen, welche die Masse nicht stumm zuschauen lässt, [...] sondern sie zugreifen, mittun und auf der höchsten Stufe einer erlösenden Ekstase mit der Aktion der Bühne zusammenfließen lässt.“ (Laszlo Moholy-Nagy, Theater, Zirkus, Variété)

Die beschriebenen Zustände erhärten den Verdacht, dass der von Artaud zu Beginn der 30er Jahre geäußerte Vorwurf, die Idee des Theaters sei prostituiert worden, auch über 70 Jahre später (noch oder wieder) aktuell sein könnte. Mahnt auch die Tatsache zur Vorsicht, dass der Untergang der Kulturen, speziell der Kunst, zu jeder Neuzeit heraufbeschworen wurde, so scheint doch speziell das Theater deutscher Prägung an einem Punkt angelangt, an dem es sich entweder für lange Zeit in die Schwülstigkeit der reinen Ästhetik, der Figurendramatik und Sprachspieldiskurse verabschiedet, womit jene gesellschaftliche Belanglosigkeit einherginge, für die die Perfektionshalden, Resterampen und Reproduktionstheater heute schon stehen, oder sich in Richtung einer Lebenswirklichkeit öffnet, die ja an sich schon Lebens-Kunst ist. Und wie sehr auch immer sich Theaterpraxis und die ihr angeschlossene, eingeschlossene Wissenschaft mit Artauds Theater der Grausamkeit befasst haben mögen, seit einer in mehrerlei Hinsicht „wahnsinnig“ missglückten Uraufführung seines Entwurfs *Les Cenci*³⁹ hat es de facto keine gewissenhaften Versuche einer Umsetzung mehr gegeben. Nun gilt es nicht, Artaud zu exhumieren, es geht um kein beiläufiges Recycling einer Idee, die in ihrer Tiefe noch unangetastet zur Verwertung steht. Es macht aber Sinn, auf Basis dieser Idee ein neues Theater zu denken, dass sich vom konventionellen und post-konventionellen Ballast lossagt. Im Gegensatz zur müden, blasierten und damit in Theaterlandschaften weit verbreiteten Auffassung, die Zeit des Artaudschen Theaters sei vorüber⁴⁰, hat sie praktisch noch nicht einmal angefangen.

Ausgangspunkt des Grausamen Theaters ist die prinzipielle Verwerfung des traditionellen, erhabenen und moralisierenden Kunstmediums. Es setzt ihm Verklärung und Mythos entgegen. Artaud befürwortet ein Theater, „in dem körperliche, gewaltsame Bilder die Sensibilität des Zuschauers, der im Theater wie in einem Wirbelsturm höherer Kräfte gefangen ist, zermalmen und hypnotisieren“ (Artaud 1996: 88). Nicht ohne Pathos beschwört er eine metaphysische Theaterreligion, gemäß derer sich einmalige Zeremonien vollziehen, die den großen, übersinnlichen Erfahrungen – Geburt, Schicksal (Leben und Chaos), Tod – entsprechen.

39 Uraufführung 1935.

40 So Catherine David, Künstlerische Leiterin der *documenta X*, während einer Podiumsdiskussion zur Finissage der Ausstellung „Kontaktbögen“ mit Fotos des 2001 verstorbenen Theaterregisseurs Einar Schlee, Akademie der Künste Berlin, 29.03.2006.

„Die Idee des Theaters“, so Artaud im Ersten Manifest „[besitzt] nur in einer magischen, furchtbaren Verbindung mit der Wirklichkeit und mit der Gefahr Gültigkeit.“ (ebd.: 95) Die Gefahr, die er damit beschreibt, ist keine andere als die Befreiung des Theaters von seinen Konformitäten und die Auflösung typischer Rollenmuster sowohl auf als auch vor der Bühne. Es ist der Abschied von einer eindeutigen Wertebotschaft, von einer Botschaft überhaupt – und es ist schließlich nicht weniger als ein Ende des Theaters. Die Wirklichkeit, die Artauds „Theater nach dem Theater“ fordert, vertritt niemand anderes als der Zuschauer selbst, der damit zugleich kein Zuschauer mehr ist. Er steht im Zentrum des Geschehens. Er selbst ist die Instanz des Wandels, den er bislang einem leblosen Körper wie dem Theater überlassen hat.

Zu seinem eigenen Vorteil hat das Theater die bloße Anwesenheit des Zuschauers immer schon mit Teilnahme gleichgesetzt. So ungeniert wie einfach nimmt es damit eine Wirklichkeit für sich in Anspruch, die schlichtweg nicht gegeben, geschweige denn wahrzunehmen ist. Dieser Hütchenspielertrick wird auch nicht besser, indem man das Verfahren umkehrt und sogenannte „Experten aus der Wirklichkeit“⁴¹ Theater spielen lässt. Frei nach von Foerster ist also auch hier der Erfinder der Wirklichkeit, das Theater, ein Lügner. Das eigentliche Potential des Publikums liegt gerade in der Aufforderung an dieses, sich ins Theater einzuschalten, sich seiner zu bemächtigen, ohne dass diese Übernahme zuvor erarbeitet und einstudiert werden muss. Im synkretistischen Sinn muss es doch gerade darum gehen, sich im einmaligen, konstellativen und spontanen Ereignis körperlich und sinnlich auf eine Eigenproduktion von Sinn und eine Reflexion eigener Erfahrungen gebracht zu sehen. Theater muss Organismus sein!⁴² Theater zu Beginn des 21. Jahrhunderts wird dieser Forderung nicht gerecht, kein dramatisches und auch kein postdramatisches, entgrenztes Theater. Die Zeit der in welcher Weise auch immer entstellten Wirklichkeit ist vorbei. Mit Artaud, mit Moholy-Nagy bringt uns dies dazu, „die gewohnten Begrenztheiten des Menschen und

41 Unter dieser Bezeichnung arbeitet das Regie-Trio *Rimini Protokoll* in seinen zwischen dokumentarischen und raumspeziellen Laienspielen anzusiedelnden Projekten wie *Call Cutta* (Hebbel Theater, 2005) oder *Blaiberg und Sweetheart*¹⁹ (Schauspielhaus Zürich, 2006) mit theaterexternen Spezialisten, die als Vertreter einer prägnanten Außenwelt, einer Berufs- oder Wissenschafts-spezies referierend in Erscheinung treten. Anhand dieser erklärt *Rimini Protokoll*, die Wirklichkeit ins Theater zu holen. Tatsächlich aber praktizieren sie das genaue Gegenteil und verlegen das Theater betont „authentisch“, betont „echt“ in die Wirklichkeit. Wirklichkeit wird nachgespielt, sie wird parodiert, eine Theatervariante, derer man im Zuge performativer Abarbeitungen von Alltagsinszenierungen schon wieder überdrüssig ist. Sie wird aber nicht wirklich zugelassen, sie verkommt zur Masche.

42 Vgl. hierzu Moholy-Nagys Forderung an sein Konzept eines Totalen Theaters: „Ebenso muss das Theater der Totalität mit seinen mannigfaltigen Beziehungskomplexen von Licht, Raum, Fläche, Form, Bewegung, Ton, Mensch – mit allen Variations- und Kombinationsmöglichkeiten dieser Elemente untereinander – künstlerische Gestaltung: ORGANISMUS sein.“ (Moholy-Nagy 2000: 157).

seiner Fähigkeiten zu verwerfen und die Grenzen dessen, was man Realität nennt, ins Unendliche zu erweitern“ (ebd.: 15), zu einem mythischen Erlebnis der Überschussproduktion von Wirklichkeiten.

9. FÜR EIN THEATER DER WIRKLICHKEITEN

Die Wirklichkeiten des Theaters bemessen sich an der Zahl seiner Teilnehmer, Akteure wie Besucher. Niemand nimmt als ein anderer am Ereignis teil, als der er ins Theater gekommen ist. Jeder Miterlebende ist eine Wirklichkeit und er allein verantwortet sie, und er verantwortet sie erst Recht im Theater der Wirklichkeiten.

Das Theater der Wirklichkeiten bezeichnet ein Gebrauchstheater für den medial geprägten Einzelnen aus der Masse, das sämtliche sich bietenden Kunst- und Medienformen aufgreift. Im Widerspruch der Begrifflichkeiten (Theater/Wirklichkeit) markiert es die Auflösung des Theatralen und das Selbstverständnis als Multi-Medium, als ein Massenmedium im doppelten Wortsinn. Zum einen umreißt es die vorbehaltlose Nutzung aller technisch-medialen Mittel, zum anderen die Öffnung des Raumes über ein theaterkonditioniertes Publikum hinaus für die breite Masse, die sich autonom bewegt und entdeckt. Im Aufeinandertreffen von Kunst und Mensch (Wirklichkeit) beschwört es eine radikale Wirklichkeit. In Zeiten sogenannter Mediendemokratie kann dieses Theater ein Medium markieren, dass die Menschen nicht scheinheilig in die Sitze verbannt, sondern sie aktiviert und wider die Doppelzüngigkeit der Medienrealität ganz unumwunden das richtige Leben im falschen (Kunst) erfahren lässt. Nicht die Kunst erweckt das Theater der Wirklichkeiten zum Leben, sondern die Menschen, die in dieses hineintreten und es durchkämmen. In dieser Aktivität liegt auch eine politische Dimension des wirklichen Theaters, das Angebot zur selbständigen Reflexion, der Wiedergewinn der Subjektivität. Beide haben uns Medien und Politik beharrlich abtrainiert. Eben darum geht es hier nun nicht mehr um schauspielerische Leistungen in kompakter Vor-Führung vor einem Publikum, sondern um die Auflösung von Theaterkonstanten wie Regisseur, Schauspieler, Inszenierung und Zuschauer, um einen oftmals verkündeten, aber niemals vollzogenen Abschied vom Illusions- und auch Dekonstruktionstheater, schließlich vom Theater als Kunstform selbst. Stattdessen ist es ein einmaliges, inhaltlich nicht reproduzierbares Erlebnis der teilnehmenden „Masse“, eine Lebens-Kunst-Erfahrung der spontanen Atmung. Mittels der Einzug haltenden Wirklichkeiten lösen sich die Kunstsphären auf. Die verlorengegangene Vorstellung von Theater wird zugunsten eines neuen Multikomplexes zurückgelassen, der das wirkliche Theater zwar voreilig in die Nähe eines Museums drängen könnte, wenn aber ein Museum, dann mit dem ausschlaggebenden Unterschied, dass niemand unter Einhaltung des Sicherheitsabstandes vor dem Kunstwerk stehen bleiben

muss, sondern im Gegenteil noch dazu animiert wird, ins Werk „hineinzuspringen“. Mit dieser Pflichtnahme eines bislang taten- und erfahrungslosen Publikums wird ein großer Schritt getan, weg vom Perfektionismus und hin zum Ursprünglichen, von der Größe zur Kleinheit, von der Einheit zur Vielfalt, vom Theater des Brauchtums zu einem Gebrauchskörper. Er ist am ehesten mit einer begehbaren Installation zu vergleichen, in der Bauten, Malereien, Musiken, Requisiten, Skulpturen, Video, Licht und Ton zu einer kryptischen Konstellation verschmelzen, die es außerhalb ihrer Zusammenschau nicht gibt.⁴³

Im Theater der Wirklichkeiten gilt nicht die Überwindung der Norm, denn das hieße, sich weiterhin an der Norm zu messen. Zu seinen Prinzipien zählen weder die Provokation noch die Affirmation, die beide selbst bereits normativ geworden sind. Das Theater der Wirklichkeiten an sich ist ein Anti-Theater und nur dieses vermag es, das Imaginäre durch das Reale zu beweisen.⁴⁴ In ihm gilt die Missachtung der Norm, des Schönen, Guten und Edlen, so als hätte es sie nie gegeben, als hätte es das Theater als Kunstform nie gegeben. Es gilt die Aussperrung der Inszenierung. Aus ihrer Ächtung heraus ist die Idee des wirklichen Theaters, der Wille zur pausenlosen, massenhaften Ausartung und zur direkten Begegnung zuallererst entstanden. Von einer Kunst soll in ihrem Zusammenhang überhaupt nur noch da die Rede sein, wo diese aufhört zu sein, nicht dort, wo sie vehement behauptet oder radikal verneint wird. Denn es ist gerade dieses oberflächliche Geplänkel, das den Apparat am Leben hält, und mit einem zur Schau gestellten Phlegma gerne der Frage nach seiner Daseinsberechtigung ausweicht. Das allein begründet heute noch seine Existenz: Das Nichtwissen darum, was mit ihm anzufangen ist. Die Kunst des Theaters nämlich hat uns daran gewöhnt, ihm mit ehrfürchtiger Distanz zu begegnen, aus der heraus man nicht mehr zweifelt. Mehr noch: Diese Distanzwahrung „ist“ die Kunst des Theaters. Und es ist die einzige Wirklichkeit, die dem auf diese Weise wirkungs- und wertlosen Theater noch bleibt. Beinahe schon paranormal wird sie von seinen großgestischen oder spiralblockten Intimussen, die im Theater so gerne das Elementare sehen, zu Reisen auf menschliche Wertegipfel und in Seelenabgründe verschleiert, die ob ihrer Virtuosität und ihres Tiefgangs beglücken und freudig erregen. Diese Banalität, das mittelmäßige Mitschwimmen des Theaters muss entsorgt werden. Der einzig legitime Grund für die Existenz des Theaters muss heute darin bestehen, sich selbst neu zu erfinden. Das Theater muss verraten werden, um es zu ret-

43 Im Theater der Wirklichkeiten sind selbst die klassischen Stoffe vorstellbar, nicht als abzuhandelnder Wertekanon oder Gegenwartsbefund, wohl aber als selbsterfahrbare Wanderung der wirklichen Person durch den dafür geschaffenen Raum, in dem Hamlet nicht vorgeführt wird, sondern in dem man ihm begegnet.

44 Dies wäre, in Fortführung Baudrillards, der Beweis des Anti-Theaters durch das Theater (der Wirklichkeiten). (Vgl. Baudrillard 1978: 34f.).

ten. Genau diesen Verrat will das Theater der Wirklichkeiten begehen, mit allem Vorsatz!

Die vermeintliche eine Wirklichkeit, wie sie uns dargestellt und von uns übernommen wird, ist eine Beleidigung. Das Theater der Wirklichkeiten ist ein Testgelände, auf dem der Einzelne individuelle Prämissen und Erfahrungen auf ihren Wirklichkeitsgehalt hin abklopfen soll. Die im Kunstraum allgegenwärtige Frage „Was hat das mit mir zu tun?“, die Frage nach der Singularität, ist und bleibt auch hier eine ganz zentrale; die Beantwortung obliegt aber niemand anderem als dem Fragesteller selbst. Die Demokratie des Selbstbildes, derer uns die Diktatur der massenmedialen Apparate in ihrem Drängen nach Vereinfachung und Vereinheitlichung beraubt hat, soll zurückgewonnen, das Betrachtermonopol gebrochen werden. Die Inszenierung ist überall, warum dann noch im Theater? Die sich rasant spezialisierende und fragmentierende Welt soll nicht notdürftig zur „einen“, überschaubaren Welt rekonstruiert werden. Statt dessen bietet sich dem Theater der Wirklichkeiten die Chance zum Alternativmedium, das die Inszenierung von Wirklichkeit offenbart und Identitätsmöglichkeiten anträgt, ein Multi-Medium der Selbstfindung gegen die multimediale Entfremdungsmaschinerie. Gegen die trügerischen Außenhüllen setzt das Theater der Wirklichkeiten das Innenleben, die Unaufgeräumtheit, Konfrontation und Erschöpfung. Es geht ihm nicht mehr um die Erklärung der Welt, die Beschreibung und die Kritik ihrer Zustände, sondern um die Einrichtung eines metaphysischen Raums, in den man aus der Welt heraus hineintritt, und dessen Eindrücke man aus diesem heraus wieder mit in die Welt nimmt, um sie mit anderen, eigenen Augen zu sehen.

Auf dem Weg in die Kapitulation sowohl gegenüber dem „...hat an Aktualität nichts eingebüßt!“ der Klassik als auch der Banalität des Populismus hat das Theater jede Unberechenbarkeit und Unerklärlichkeit verloren. Theater trägt kein Geheimnis. Und es bietet keinen Platz, Geheimnisse zu lüften, keinen Platz für Unvorhersehbarkeiten und Zufälle, jene Augenblicke und Atemzüge, die man dem Leben am Anfang des 21. Jahrhunderts endgültig austreiben will. Im Theater der Wirklichkeiten gewinnt es sie zurück. In ihm spiegelt sich das Dilemma zwischen zwangsästhetisiertem Leben und lebensfremdem (Kunst-)Werk. Hier ist es nicht das Leben, das in der Kunst abgebildet wird, sondern es ist umgekehrt die Kunst, die das Leben durch eine dynamische Dimension zwischen Realität und Vorstellungskraft leitet. Sie gibt ihre unnahbare Position auf, indem sie ihre Kontrollfunktionen aufgibt. Die Kunst gibt sich selbst auf. Das ist eine grundlegende Idee des Theaters der Wirklichkeiten.

Das Theater der Wirklichkeiten steht für eine Kollision von Widersprüchen, jenseits der Logik und abseits des Vernunftzwangs tradierten Theaters. Es ist die Herausforderung des Realen in Person, die Räumung des eigennützigen Theaters durch das obsessive Anti-Theater. Aus der

Prostitution des Theaters, die Artaud zu Recht, aber vergeblich verteuflerte, macht das wirkliche Theater eine Schändung der Wirklichkeiten, indem es auf ihre Menschen übergreift. Im Theater der Wirklichkeiten sind wir also weit von einem Spiel im Sinne des Vergnügens oder der Ablenkung entfernt. Wer mit dem Vorsatz in den Multi-Komplex eintritt, sich köstlich zu amüsieren, der wird bald nichts mehr zu lachen haben! Wer eintritt in der Angst, sich darin zu verlieren, wird sich finden, und seien es nur Bruchstücke.

Das Theater der Wirklichkeiten ist ein Bau- und Abbruchunternehmen, das Oberflächen einreißen soll. Zu seinen Bauteilen gehören alle Elemente der Wirklichkeit, jede menschliche Errungenschaft, jeder menschliche Makel. Es ist immer verbunden mit der Frage, ob es überhaupt noch Theater, überhaupt noch Kunst ist – oder ob es nicht schon Leben ist, das Leben derer, die es bevölkern – und als Kunst versagt hat, so wie die Menschen, die es beleben, tagtäglich versagen und unvollkommen, unkünstlich sind. Dort, wo das Theater alter, veralteter Prägung aufhört, fängt dieses Anti-Theater überhaupt erst an zu sein, am Rande der Kunst, am Übergang zum Leben.

10. DER GRÜNE PUNKT

„Unsere Kulturwelt ist von innen heraus verseucht. Das ganze Gerüst muss umgeschmolzen werden. Es gilt nicht bloß ein Buch wieder aufzuheben, wo man es vor einem halben Jahrhundert hingelegt hat, so einfach ist die Sache nicht.“
(Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*)

Bis hierhin sind manche Stäbe, Bühnenbretter eher, über das deutsche Theater gebrochen, ist genug über seine Positionen gesagt, gejammt und auch polemisiert worden. Ihm wurde nicht weniger konstatiert als ein Zustand fortgeschrittener Realitätsferne bei gleichzeitiger Kulturfremde, ein Leiden am Verlust einer Bedeutung, die es sich selbst chronisch attestiert. Das Theater hat sich ins Exil begeben, wo es gefahr- und folgenlos deuten und sich selbst bedeuten kann, fernab von jeder gesellschaftlichen Wahrnehmung, Lichtjahre entfernt vom Kontakt, vom Empfinden und Begreifen nicht-expertenhafter Rezipienten.

So könnte sich der Eindruck vom Ende des Theaters als relevanter medialer Form aufdrängen, eine Ansicht, die in ihrem Fatalismus nicht weniger realitätsfremd und ideenlos wäre als jene Theatralen, die hier benannt worden sind. Andererseits hält auch die Einsicht, dass das angestrebte Neue irgendwann immer wieder zum Alten zurückführt, keinen Fortschritt bereit.

Was wir stattdessen brauchen, ist eine neue Unmittelbarkeit, die sich genauso unmittelbar wieder verflüchtigt. Wir müssen wieder ungenau werden! Wir müssen Freiraum schaffen, der neue Blickwinkel und neue

Laufwege eröffnet! Der Freiraum, den Theater sich schaffen muss, muss ein Schlachtfeld sein, auf dem uns die Sinneseindrücke in ihrer Flüchtigkeit und Inkompatibilität wie Gewehrkugeln um die Ohren (und die Augen) fliegen. Kunst muss transzendente Erscheinung auf Erden sein, angesichts derer man anschließend nicht fragt, ob das denn nun Kunst gewesen sei, sondern angesichts derer man sich fragt, ob sie denn überhaupt gewesen sei.

In einem Brief aus dem Jahr 1850 kündigt Richard Wagner an, für *Siegfrieds Tod*, den späteren dritten Teil des *Ring des Nibelungen*, ein Theater errichten zu wollen, an dem binnen kurzer Zeit höchstens drei Vorstellungen gegeben werden, um dann das Haus umgehend wieder abzureißen. „Damit“, schreibt Wagner, „hat die Sache ihr Ende“ (Maschka 2004: 18), und an die Stelle des Theaters tritt ein „mystischer Abgrund“ (ebd.). Dieser Abbruch des Theaters wäre ein Funke Hoffnung – für das Theater. Uns bliebe die Hoffnung, dass die umherfliegenden Trümmerteile uns und andere frontal erwischen.

LITERATUR

- Als, Hilton (2005): Wir würden uns das nicht bieten lassen. In: FAZ am Sonntag. Nr. 2 vom 16.01.2005, 21.
- Artaud, Antonin (1996): Das Theater und sein Double. München: Matthes & Seitz.
- Baudrillard, Jean (1978): Agonie des Realen. Berlin: Merve.
- Becker, Peter (2004): Die ärgerlichste Theatererfahrung dieses Jahres. In: Theater heute. Jahrbuch 2004, 130.
- Benjamin, Walter (⁴1977): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Brecht, Bertolt (1997): Kleines Organon für das Theater. In: Brecht, Bertolt: Ausgewählte Werke in sechs Bänden. Band 6. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 519-552.
- Breth, Andrea (2004): Wohin treibt das Theater? Theater heute. Nr. 2/2004, 16-19.
- Breth, Andrea (2006): Der Krieg findet in den Menschen statt. Bericht vom Briefwechsel einer Regisseurin mit dem Gegenwartsdramatiker Friedrich Schiller über Politik, Theater und „Wallenstein“. In: FAZ. Nr. 128 vom 03.06.2006, 39.
- Briegleb, Till (2004): Porträt René Pollesch. Internetartikel unter: <http://www.goethe.de/kue/the/reg/reg/mr/pol/por/deindex.htm> [Zugriff: 09.06.2006.]
- Burckhardt, Barbara (2004): Wohlstand in Gefahr? Über Aktualität alter und neuer Stücke, den Regisseur als Ich-AG und die Pläne für die neue Spielzeit 2004/05. In: Theater heute. Nr. 10/2004, 1/2.

- Detje, Robin (2004): Alles Romantiker, immer noch. In: Die Zeit. Nr. 30 vom 15.07.2004, 30.
- Fiske, John (1989): Augenblicke des Fernsehens. Weder Text noch Publikum. In: Pias, Claus et al. (⁴2000) (Hg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart: DVA, 234-253.
- Huber, Sebastian (1998): Das Double und sein Double. Das Theater als ernsthafter Spaßkampf betrachtet. In: Grazer Kunstverein (Hg.): Mise en Scène. Theater und Kunst. Graz: Verlag der Kunst, 7-17.
- Keim, Stefan (2006): Polleschs Tarnkappen. In: Frankfurter Rundschau, Nr. 128 vom 03.06.2006, 27.
- Kiehl, Annette (2006): Top of the Pops auf der Bühne. In: Der Patriot. Nr. 128 vom 03.06.2006, 13.
- Kümmel, Peter (2004): Unsere traurigen Berserker. In: Die Zeit. Nr. 30 vom 15.07.2004, 29.
- Kümmel, Peter (2005): „Ich kann von dem Burschen nicht lassen“. Interview mit der Theaterregisseurin Andrea Breth. In: Die Zeit. Nr. 2 vom 04.01.2005, 32.
- Lange, Susanne (2005): „Theater ist doch heute ein Witz“. Interview mit Christoph Schlingensief. In: Taz. Nr. 7557 vom 06.01.2005, 12.
- Lehmann, Hans-Thies (2000): Postdramatisches Theater. Frankfurt/Main: Verlag der Autoren.
- Maschka, Robert (³2004): Wagners Ring kurz und bündig. Kassel: Bärenreiter.
- Michalzik, Peter (2004): Wohin treibt das Theater? Die Darmstädter Akademie fragt. In: Frankfurter Rundschau. Nr. 248 vom 23.10.2004, 23.
- Moholy-Nagy, Laszlo (1925): Theater, Zirkus, Varieté. In: Brauneck, Manfred (2000): Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. Reinbek: Rowohlt, 154-161.
- Müller, Tobi (2005): Leiden um die Wette. „Onkel Wanja“ im Theater Basel. In: Frankfurter Rundschau. Nr. 224 vom 26.09.2005, 22.
- N.N. (2004a): Die Bibel – Teil 3. Internetartikel unter: <http://www.3sat.de/3sat.php?http://www.3sat.de/theater/program/72288/index.html> [Zugriff: 11.06.2006].
- N.N. (2004b): Neue Produktionen im Zeichen von Sinnsuche und Glaubensfragen. In: Berliner Zeitung. Nr. 199 vom 27.08.2004, T03.
- N.N. (2006a): Warum ist unser Theater so versaut? BILD fragte Deutschlands berühmtesten Theaterkritiker. In: Bild. Nr. 44 vom 21.02.2006, 1.
- N.N. (2006b): Aufgespießt (10.06.2006). Internetartikel unter URL: http://www.fr-aktuell.de/in_und_ausland/politik/aufgespiesst [Zugriff: 11.06.2006].
- Stadelmaier, Gerhard (2004a): Die Entstückten. In: FAZ. Nr. 162 vom 15.07.2004, 29.

- Stadelmaier, Gerhard (2004b): Treiber und Getriebene. In: FAZ. Nr. 306 vom 31.12.2004, 30.
- Stadelmaier, Gerhard (2006): Ein Angriff. Bericht von einer Attacke auf mich im Schauspiel Frankfurt. In: FAZ. Nr. 42 vom 18.02.2006, 35.
- Thomä, Dieter (2004): Das erstarrte Land. In: Kulturspiegel. Nr. 10/2004, 12.
- Werner, Hendrik (2004): Einig Amateurland. In: Berliner Morgenpost. Nr. 16 vom 17./18.01.2004, 14.

DAS GEDÄCHTNIS AUF DEM MÜLL – ODER: WAS MUSS HIER EIGENTLICH ENTSORGT WERDEN?

MARTIN ZIEROLD

„Texts, Traces, Trash“ – der Titel eines Artikels von Aleida Assmann (1996) über die sich wandelnden Medien des „kulturellen Gedächtnisses“ ist exemplarisch für viele Beiträge zur Debatte um den Zusammenhang zwischen Medien und sozialen Formen von Gedächtnis und Erinnerung: Wo einst Gesellschaften zentral auf ihr Gedächtnis orientiert waren und dieses über die Archivierung von Texten gewährleistet war, so der Tenor, ist heute kaum mehr als eine Spur oder gar nur Müll in einer gedächtnislosen Gesellschaft geblieben.

Die Schrift, so A. Assmann, habe nach der Renaissance in der Wahrnehmung der Menschen ihre Aura als „gespeicherte Energie“, die auch über Generationen hinweg reaktivierbar sei, schrittweise verloren (vgl. ebd.: 124-125). Vielmehr werde sie seit dem 19. Jahrhundert als distanzierend und entfremdend wahrgenommen, und die Vergangenheit werde nicht mehr in Texten gesucht, sondern in historischen „Spuren“ (*traces*) wie Ruinen, Fragmenten usw., die anders als Texte nur auf die Vergangenheit verweisen, nicht auf Vergangenheit *und* Zukunft (vgl. ebd.: 129-130).

Nach A. Assmann hat die Entwicklung der Massenmedien im 20. Jahrhundert die Entfremdung von der Vergangenheit weiter verstärkt und den Glauben an die Möglichkeit einer „Kommunikation mit der Vergangenheit“ gänzlich eliminiert: „[T]he [...] systems of the mass media culture [...] shut out the past and create an absolute present. [...] In the world of mass media, the consciousness of a past silently evaporates in the cycles of continuous production and consumption.“ (ebd.: 132) Im Anschluss an James Joyce verweist A. Assmann auf die Nähe der englischen Wörter *letter* und *litter* und stellt anhand einer Analyse von Thomas Pynchons *The Crying Lot* die These auf, authentische Spuren der Vergangenheit fänden sich nunmehr vor allem in Gegenkulturen, an den

Orten, die in den Massenmedien als „Müll“ (*trash*) abgetan würden (vgl. ebd.: 132-133). Jüngst formulierte A. Assmann besonders plakativ: „Mit der Materialität von Artefakten verschwindet [im Zuge der Digitalisierung] weit mehr als die geheimnisvolle Aura; mit ihr verschwinden Realität, Geschichte und Gedächtnis“ (2004: 77).

1. KRISE DES GEDÄCHTNISSES?

Hat unsere Gesellschaft also ihr Gedächtnis auf den Müll geworfen, werden Erinnerungen in Zeiten von Massenmedien vor allem als überflüssiger Ballast, als zu entsorgender Schutt verstanden? Schon ein flüchtiger Blick auf die Debatte zur Lage des kulturellen Gedächtnisses – oder welchen Begriff man auch für soziale Aspekte von Gedächtnis und Erinnerung präferiert – zeigt, dass diese These einige prominente Anhänger hat. Nicht nur Aleida und Jan Assmann – die wohl einflussreichsten Protagonisten des Gedächtnisdiskurses zumindest im deutschsprachigen Raum – beklagen immer wieder pointiert eine „Krise des Gedächtnisses“ in der Gegenwart (vgl. z.B. Assmann/Assmann 1994: 139; vgl. auch A. Assmann 1996, 1999, 2003: 408-413 und 2004). Fast schon zum geflügelten Wort ist ebenso Pierre Noras ernüchternde Feststellung geworden, nur deshalb sei allenthalben vom Gedächtnis die Rede, „weil es keines mehr gibt“ (1998: 11).

Auch Nora verwendet die Metapher der „Spur“, um seine These von einem Ende eines kollektiv gelebten Gedächtnisses zu illustrieren (vgl. ebd.: 23). An die Stelle des wahren sei ein verwandeltes Gedächtnis getreten, „das geradezu das Gegenteil des eigentlichen ist: willentlich und bewusst, als Pflicht erlebt und nicht mehr spontan, psychologisch, individuell und subjektiv, nicht mehr sozial, kollektiv, alle und alles umfassend“ (ebd.: 21). In den modernen Medien sieht Nora die Vollendung einer Entwicklung zur Externalisierung von Gedächtnis, die bereits mit der Schrift eingesetzt habe. Gedächtnis werde nicht mehr „von innen her erlebt“ (ebd.: 22), sondern durch externalisierte Träger scheinbar ersetzt. Dies zeige sich auch an der Archivierwut der Gegenwart, die vorbehaltlos alles speichere und „noch dem bescheidensten Überrest, dem geringsten Zeugnis die virtuelle Würde des Erinnerungswürdigen“ (ebd.) verleihe, wobei die Aktualisierung der Erinnerung angesichts der Massen an potentiellen Anlässen nie eintreten werde: Was wir Gedächtnis nennen, ist für Nora in Wirklichkeit eine gigantische, schwindelerregende Konstitution des materiellen Grundstocks von allem, woran wir uns unmöglich erinnern können, ein unergründliches Repertoire dessen, woran wir uns vielleicht einmal erinnern müssten (vgl. ebd.).

Unbestritten stellt sich mit den ins unermessliche steigenden Speicherkapazitäten das Problem der Selektivität von Erinnerung verschärft, wie auch fraglich bleibt, inwiefern beispielsweise audiovisuelle Medien

traditionelle Formen von sozialer Erinnerung noch ermöglichen. Dennoch bleiben die hier skizzierten Positionen in ihrer Pauschalität unbefriedigend.

A. Assmann selbst, die ihr Buch *Erinnerungsräume* (1999) mit dem Kapitel „Zur Krise des kulturellen Gedächtnisses“ schließt, eröffnet in der Einleitung des gleichen Werks mit der Diagnose völlig gegenteilige Entwicklungen: „Während bestimmte Arten von Gedächtnis im Rückzug begriffen sind, wie das Lerngedächtnis, das Bildungsgedächtnis und, in Bezug auf die Shoah, das Erfahrungsgedächtnis, nehmen andere Formen des Gedächtnisses wie das der Medien oder der Politik offensichtlich an Bedeutung zu.“ (Ebd.: 15)

So stellt sich die Situation ambivalent dar: Ebenso wie sich plausible Argumente für die These einer Krise des Gedächtnisses anführen lassen, könnte man derzeit einen Boom der Erinnerung diagnostizieren – nicht nur in der (Kultur-)Wissenschaft, sondern auch in den Medien: Im Fernsehen haben sich (zeit-)historische Dokumentationen, Features und Spielfilme längst als Quotengaranten etabliert, die Feuilletons der Qualitätszeitungen diskutieren mit Lust konflikträchtige, historisch aufgeladene Themen, die dann geradezu zu Schlagwörtern und Markenzeichen werden – man denke an „die“ Walser-Rede, „das“ Holocaust-Mahnmal oder „die“ RAF-Ausstellung. Auch die Kinosäle füllen sich, wenn auf der Leinwand die Erinnerung an *Luther* oder *Das Wunder von Bern* hochgehalten wird. Und ein Film wie die Bernd-Eichinger-Produktion *Der Untergang* sorgte für große mediale Aufmerksamkeit und eine heftige Debatte, lange bevor sie überhaupt im Kino angelaufen war.¹

Diese nur knappe Liste medial diskutierter historischer Themen lässt sich problemlos erweitern und aktualisieren, ein Ende des Booms geschichtlicher Stoffe in den Medien ist nicht abzusehen – die amerikanischen Historiker Charles S. Maier und Kerwin Lee Klein sprechen gar von einer *addiction to memory* (vgl. Maier 1993: 140) bzw. von einer neuen *memory industry* (vgl. Klein 2000: 127) und auch Phänomene wie die von Katrin Keller beschriebene *Retrophilia* wären in gänzlich gedächtnislosen Gesellschaften wohl kaum möglich.²

1 Der Gemeinplatz, die Popkultur sei ein Beispiel für „Gedächtnislosigkeit“ par excellence, wird durch seine häufige Wiederholung in Feuilletons und Aufsätzen nicht richtiger und lässt sich hier rein exemplarisch am Kino widerlegen. Gerade, weil Popkultur das Label der „Vergangenheitsblindheit“ anhaftet, sie aber zugleich immer wieder geschichtliche Themen und ihre eigenen Mythen produktiv recyclet, um in der Gegenwart aktuell zu bleiben, erscheint es als spannendes Unterfangen, den Gedächtnisdiskurs der Kulturwissenschaft mit Perspektiven der Popkulturforschung zu konfrontieren und zusammenzubringen. Zu diesem Themenfeld ist die Herausgabe eines Schwerpunkthefts des *Siegener Periodicums zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft* (SPIEL) mit Christoph Jacke geplant.

2 Vgl. den Beitrag von K. Keller in diesem Band.

Was also ist plausibler? Hat nun das Gedächtnis der Gesellschaft Konjunktur, sind wir gar süchtig nach Erinnerungen, oder haben wir das Gedächtnis längst auf der Müllhalde entsorgt?

So verlockend diese Frage für feuilletonistische Debatten und Podiumsdiskussionen klingen mag, eine endgültige Antwort darf man nicht erwarten. Statt nach einer oder gar „der“ Antwort zu suchen und anschließend lautstark „Krise!“ oder „Boom!“ zu diagnostizieren, soll hier anders vorgegangen werden: Die Diskussion um das Gedächtnis der (Medienkultur-)Gesellschaft selbst soll in Frage gestellt werden – überspitzt formuliert: Anstatt besorgt das Verschwinden des Gedächtnisses zu beklagen und Erinnerungen in der Gegenwart primär auf dem Müll zu verorten, sollte die Debatte selbst in ihrer bisherigen Form entsorgt werden. Denn bis heute weist der Diskurs über soziale Formen von Erinnerung und Gedächtnis und deren Zusammenhang mit Massenmedien noch zu viele Mängel auf, die hier zunächst knapp skizziert werden sollen, bevor ein *Plädoyer für eine neue Perspektive auf Gedächtnis, Erinnerung und Medien* formuliert wird.

2. KRITIK DER DEBATTE

Die Diagnose einer Krise des Gedächtnisses hängt notwendig von dem unterstellten Gedächtnisbegriff und dessen Kriterien ab. Ein zentrales Problem des kulturwissenschaftlichen Gedächtnisdiskurses ist jedoch gerade die mangelnde Explizitheit der Terminologie. Vor allem im internationalen, angloamerikanisch dominierten Diskurs ist in der Vergangenheit bereits zum Teil radikal Kritik an den vorhandenen wissenschaftlichen Modellen von sozialen Formen von Erinnerung und Gedächtnis geübt worden. Die Kritik setzt hier an unterschiedlichen Punkten an, am wichtigsten ist jedoch genau die Frage, ob die existierenden Modelle theoretisch hinreichend explizit sind.

Insgesamt lässt sich feststellen, dass die Verwendung der Begriffe „Gedächtnis“ oder „Erinnerung“ in der Diskussion durch eine große begriffliche Unschärfe bis hin zur Beliebigkeit geprägt ist. Einige Autoren, darunter auch A. Assmann, betonen dabei, dass es ihnen bewusst „nicht“ um die Ausarbeitung einer Theorie des kulturellen Gedächtnisses geht (vgl. 1999: 16). Die vermeintlich flexible und besonders anschlussfähige Vermeidung einer expliziten Theorie wird jedoch – so produktiv sie zunächst gewesen sein mag – mit der zunehmenden Etablierung des Forschungsfeldes stetig problematischer.

Klein beispielsweise kritisiert, dass mittlerweile mannigfaltige Verwendungsweisen des Wortes „Gedächtnis“ (bzw. engl. *memory*) nebeneinander stehen: „The appearances of the word are so numerous, and its apparent meanings so legion, that it would take the work of a lifetime to begin disentangling them.“ (2000: 129) Der unreflektierte Gebrauch

mache das Wort beliebig und beraube es jeder Erklärungsmöglichkeit. An diese Analyse anschließend unterzieht der amerikanische Historiker Alon Confino die Debatte einer ebenso grundlegenden Kritik, auch wenn er einräumt, dass „memory studies“ bereits zahlreiche fruchtbare Arbeiten hervorgebracht hätten. Jedoch:

„[T]he benefit of richness cannot overcome a sense that the term ‚memory‘ is depreciated by surplus use, while memory studies lack a clear focus and have become somewhat predictable. [...] The history of memory, in fact, has developed into a fragmented field. It lacks critical reflection on method and theory, as well as systematic evaluation of the field's problems, approaches, and objects of study. [...] One cannot avoid a sense that the choice of subjects is all too often governed by the fashion of the day.“ (1997: 1387)

Diese grundlegende Kritik hat ihre Berechtigung auch für die deutsche Forschung, obgleich die von A. und J. Assmann vorgelegte Terminologie zunächst im Vergleich relativ präzise und differenziert wirken mag. Problematisch ist jedoch, dass bei den Assmanns zwar die Ausdifferenzierung des Gedächtnisbegriffs detailliert entwickelt wird, die Grundbegriffe selbst jedoch kaum problematisiert werden.

So ist beispielsweise der Kulturbegriff in dem Konzept kaum expliziert. Es erscheint schon bemerkenswert, wenn in einer Arbeit, die das Modell eines „kulturellen“ Gedächtnisses erläutern soll, dieser zentrale Begriff nur „en passant“ in Anlehnung an Berger und Luckmann als „symbolische Sinnwelt“ (J. Assmann 2002: 16) bestimmt wird und sich keine weitere Erläuterung des Kulturbegriffs findet. An anderer Stelle wird Kultur knapp als „der historisch veränderliche Zusammenhang von Kommunikation, Gedächtnis und Medien“ (Assmann/Assmann 1994: 114) bezeichnet, wenige Seiten später ist im gleichen Aufsatz von „Kultur als nichtvererbbares Gedächtnis“ (ebd.: 117) die Rede. Keine dieser Aussagen wird dabei theoretisch entwickelt oder in einen grundsätzlichen Zusammenhang zu der restlichen Argumentation gestellt.

Selbst die so zentralen Begriffe „Gedächtnis“ und „Erinnerung“ werden kaum grundsätzlich theoretisch beleuchtet. Die terminologisch detaillierte Ausdifferenzierung von „kommunikativem“ und „kulturellem“ Gedächtnis erfolgt, ohne dass Gedächtnis und Erinnerung als Grundbegriffe erläutert und hinreichend voneinander abgegrenzt oder zueinander in Relation gesetzt werden.

Im Zusammenhang mit der mangelnden Explizität bisheriger Modelle spielt insbesondere die Frage der Trägerschaft eines kollektiven Gedächtnisses eine zentrale Rolle. So ist für Confino insgesamt fraglich, welchen Nutzen die Rede von Gedächtnis in sozialen Kontexten unabhängig von individuellen Aktanten habe (vgl. Confino 1997: 1387).

Wenn nicht geklärt wird, wie das kollektive Gedächtnis nach Ansicht der jeweiligen Autoren modelliert ist, legt die geringe theoretische

Explizität bei vielen Arbeiten Lesarten nahe, die dieses Gedächtnis geradezu als ontologische Entität erscheinen lassen. Die israelischen Historiker Noa Gedi und Yigal Elam beispielsweise werfen Pierre Nora eine solche Auffassung vor und konstatieren: „The belief in memory as an actual living entity appears to be the underlying supposition of memoriologists.“ (1996: 34) Eine solche Sicht ist jedoch hochgradig problematisch; auch Klein weist auf die Gefahr von geradezu mystischen Übertragungen von individuell psychologischen Phänomenen auf imaginäre Kollektive hin (vgl. 2000: 135):

„Freed from the constraints of individual psychic states, memory becomes a subject in its own right, free to range back and forth across time [...]. The prosaic emancipation is tremendous, for an author can move freely from memories as individual psychic events to memories as a shared group consciousness to memories as a collection of material artifacts and employ the same psychoanalytic vocabularies throughout. The new ‚materialization‘ of memory thus grounds the elevation of memory to the status of a historical agent, and we enter a new age in which archives remember and statues forget.“ (Ebd.: 136)

Desgleichen betont die amerikanische Historikerin Susan A. Crane das Problem der bei den meisten Modellen ungeklärten Trägerschaft:

„[W]e all know that groups have no single brain in which to locate the memory function, but we persist in talking about memory as ‚collective‘, as if this remembering activity could be physically located. We may speak, with Jacques Derrida, of ‚traces‘; Nora identifies ‚sites‘ [...] None of this, however, addresses the fact that collective memory ultimately is located not in sites but in individuals.“ (1997: 1381)

Auch bei den Assmanns wird die in der amerikanischen Kritik zentrale Frage nach der Trägerschaft des kulturellen Gedächtnisses nur vage und unbefriedigend beantwortet. Das Speichergedächtnis beispielsweise wird einerseits als „Archiv, als Totalhorizont angesammelter Texte, Bilder, Handlungsmuster“ (J. Assmann 1988: 13) und so als personenunabhängig beschrieben. Andererseits werden an anderer Stelle „Individuen innerhalb der Kulturgemeinschaft“ (Assmann/Assmann 1994: 123) als Träger des Speichergedächtnisses bezeichnet. Und auch die als Träger des Funktionsgedächtnisses ausgemachten „kollektivierte[n] Handlungssubjekte“, die „Kollektive, Institutionen oder Individuen“ (ebd.) sein können, vermögen ebenso wenig wie beispielsweise die Rede vom „individuellen Seelenhaushalt [...]“ (ebd.: 122) dazu beizutragen, das Modell von der oben allgemein angeführten Kritik zur geringen begrifflichen und theoretischen Explizität des Gedächtnisdiskurses auszunehmen.

Im Kontext des Konzepts des kulturellen Gedächtnisses von den Assmanns ist neben der geringen theoretischen Explizität ein weiterer Kritikpunkt zu nennen, der im Zusammenhang mit der Entstehung des

Modells steht. Hier bleibt es grundsätzlich fraglich, ob die von J. Assmann vor allen Dingen anhand „vormoderner“ Gesellschaften entwickelte Terminologie geeignet ist, ihren umfassenden Erklärungsanspruch auch für „gegenwärtige“ Gesellschaften einzulösen.

Nimmt man die entwickelte Terminologie ernst, wird die Möglichkeit einer Analyse jüngerer Erinnerungsgeschichten im Kontext von kulturellem Gedächtnis insgesamt in Frage gestellt, da dieses sich schließlich auf Gründungsmythen einer absoluten Vergangenheit richtet. Was vom kommunikativen Gedächtnis der jüngeren Vergangenheit dauerhaft in ein solches kulturelle Gedächtnis übergehen wird, lässt sich heute kaum bestimmen. Die jeweils letzten 80-100 Jahre – und mit ihnen nahezu alle Erinnerungsanlässe, die über elektronische Medien vermittelt sind – entziehen sich streng genommen einer Analyse mit der Terminologie des kulturellen Gedächtnisses.

Bei allen Verdiensten ist es somit zumindest fraglich, ob das von den Assmanns vorgelegte Modell in seiner Entstehungsgeschichte und angesichts der angedeuteten Kritikpunkte heutigen Gesellschaftsformen angemessen ist. Dabei gilt diese Skepsis auch angesichts der aktuell zu beobachtenden, weiter zunehmenden Ausdifferenzierung der Terminologie: Im Anschluss an die erste terminologische Bestimmung von „kommunikativem“ und „kulturellem“ Gedächtnis bei den Assmanns ist eine zunehmende Tendenz zur Einführung weiterer Begriffe in den Diskurs zu verzeichnen. Diese Ausdifferenzierung orientiert sich sichtlich an Konzepten, die der neurobiologischen und psychologischen Gedächtnisforschung entlehnt sind, ohne jedoch deren Implikationen zu reflektieren. Die oben als Problem der Trägerschaft des gesellschaftlichen Gedächtnisses angesprochene, auch in den neuen Konzepten ungeklärte Frage, was für die Kulturwissenschaft auf *sozialer* Ebene mit dem (neurobiologisch beobachtbaren) Gehirn als „Träger“ des „individuellen“ Gedächtnisses korrespondiert, ist hier nur die offensichtlichste Leerstelle.

Abb. 1 verdeutlicht den von der Gießener Literaturwissenschaftlerin Astrid Erll (2003) zusammengefassten gegenwärtigen Stand der Begriffsausdifferenzierung auf Basis der neurobiologischen Unterscheidung zwischen einem „expliziten“ und einem „impliziten“ Gedächtnis beim Menschen, sowie zwischen „episodischem“ und „semantischem“ Gedächtnis auf der Ebene des expliziten Gedächtnissystems. Was jedoch unter einem „unbewussten“, „nicht-intentionalen“ Gedächtnis der Gesellschaft (vgl. hierzu Welzer 2001), bzw. unter einem „kollektiv-semantischen Gedächtnis“ (Erll 2003: 178) konkret zu verstehen sein mag, ist bislang kaum hinreichend erläutert worden. Grundsätzlich bleibt hier fraglich, wie vielversprechend eine Ergänzung des Assmannschen Konzeptes um weitere Begriffe ist, solange die oben formulierten basalen Probleme des zugrunde gelegten Modells nicht behoben sind.

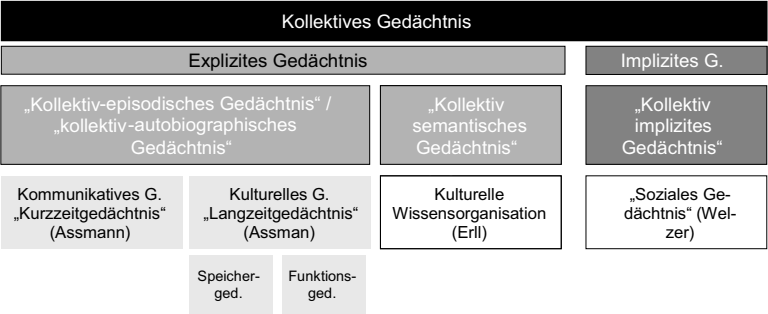


Abbildung 1: Kulturwissenschaftliche Ausdifferenzierung der Gedächtnisterminologie

Zusammengefasst lassen sich als zentrale Kritikpunkte die mangelnde theoretische und begriffliche Explizität, die in den vorgeschlagenen Modellen ungeklärte Frage der Trägerschaft von Gedächtnis – bis hin zu fragwürdigen Ontologisierungstendenzen – sowie das Problem der Übertragung einer Terminologie auf die heutige Zeit, die für vormoderne Gesellschaften entwickelt wurde, ausmachen. Der Trend zur weiteren Ausdifferenzierung eines vermeintlichen kollektiven Gedächtnisses verhindert eher die Reflexion über ungeklärte Grundfragen bisheriger Modelle, da diese meist fraglos vorausgesetzt und lediglich ergänzt werden. So fehlen den meisten Beiträgen zur Debatte auch eine klare Methodik und strenge Empirie, vielmehr speist sich der Gedächtnisdiskurs oft vor allem aus feuilletonistischen Fallstudien und Beispiel-Essayistik, die theoretisch-methodische Grundlegung jedoch wird oft vernachlässigt.

3. GEDÄCHTNIS, ERINNERUNG, MEDIEN

Überdeutlich wird diese Problematik spätestens, wenn ein weiterer Begriff ins Spiel kommt, der ähnlich wie das kollektive, kulturelle, soziale (usw.) Gedächtnis dazu neigt, notorisch vage und unbestimmt benutzt zu werden: der Medienbegriff. An der Entwicklung der Mediengeschichte lässt sich deutlich zeigen, wie die Medienevolution einen Gedächtnisbegriff aus den Angeln hebt, der etwa für orale Gemeinschaften durchaus noch plausibel ist: In solchen idealtypischen Gemeinschaften kann das Gedächtnis der einzelnen Menschen durchaus weitgehend problemlos mit einem abstrakten gemeinschaftlichen Gedächtnis gleichgesetzt werden, das sich über gemeinsam geteilte Erfahrungen und spezielle Feste und Riten etabliert und stabilisiert und jeweils weitgehend vollständig jedem einzelnen Mitglied bekannt ist. Auch in weiter differenzierten Gesellschaften, die noch nicht über Schrift verfügen, lässt sich das sozial re-

levante Gedächtnis noch als an spezialisierte professionelle menschliche Träger und deren Gedächtnis verknüpft denken – in der Beschreibung solcher oraler Kulturen leiten die Assmanns ihr Konzept des kommunikativen und kulturellen Gedächtnisses zunächst ab.

Die Entwicklung der Schrift lässt das Problem der Trägerschaft des vermeintlichen gemeinsamen Gedächtnisses dann allerdings virulent werden, und spätestens mit der weiteren Ausdifferenzierung der Gesellschaft und den zur Verfügung stehenden neuen Medien scheitert eine Terminologie, die ihre metaphorisch aus der Psychologie übertragenen Begriffe nicht hinreichend explizit macht und reflektiert.

Auch auf dem Feld des Zusammenhangs zwischen Medien und Gedächtnis bzw. Erinnerung sind in Deutschland die von den Assmanns vorgebrachten Positionen (vgl. u.a. 1994) dominant. Darüber hinaus hat Elena Esposito 2002 ein soziologisches Konzept vorgelegt, auf das hier nur knapp eingegangen werden soll.

Sowohl bei Esposito als auch bei den Assmanns fällt auf, dass jeweils die Auseinandersetzung mit aktuellen elektronischen Medien am wenigsten überzeugen kann. Während Argumentationen zu Schriftlichkeit und Buchdruck – und im Kontext der frühen Hochkulturen etwa bei J. Assmann auch zu dem Übergang zwischen Oralität und Literalität – sich auf eine Fülle von Studien stützen können, bleibt die Analyse gegenwärtiger Medienentwicklungen – wohl unvermeidlich – hinter dem aktuellen Stand zurück. Problematisch erscheint aber darüber hinaus, dass Esposito gerade im Bezug auf das von ihr für die Gegenwart postulierte „telematische“ Gedächtnis sehr pauschal Trends prognostiziert und dabei das „Netz“ als alles erklärende Metapher nutzt – eine Sichtweise, die sich möglicherweise aus dem Entstehungszeitraum der Studie 1998/99 erklären lässt (vgl. 2002: 11). Nach dem Ende des Booms der „New Economy“ wird dagegen heute nüchterner und zurückhaltender geurteilt als noch Ende der 1990er Jahre.

A. und J. Assmanns Argumentation bleibt ebenfalls, verglichen mit den überzeugenden Ausführungen zu Schriftlichkeit und Buchdruck, in Bezug auf elektronische Medien eher allgemein und unbefriedigend. Einzelne Schlagwörter werden angeführt, jedoch kaum erläutert: In einer Tabelle zur Medienevolution des „sozialen“ Gedächtnisses proklamieren sie in der Epoche der „Elektronik“ etwa sprachfreies rechnergestütztes Denken oder eine maschinelle Re-Sensualisierung unter Umgehung eines Zeichencodes (vgl. 1994: 131). Was hierunter unter Bezug auf das soziale Gedächtnis genau zu verstehen ist, bleibt ungeklärt. Erll weist darüber hinaus darauf hin, dass die Rede von Medien bei den Assmanns weitgehend unreflektiert auf sehr unterschiedliche Ebenen – von Kommunikationsinstrumenten bis zu Mediengattungen – Bezug nimmt und Medien ebenso unterschiedliche Funktionen zugeschrieben werden (vgl. Erll 2004: 8-11).

Wenn auch rein quantitative Angaben ein schwaches Argument sein mögen, ist es darüber hinaus auffallend, dass A. Assmann in dem oben zitierten Aufsatz über „The Changing Media of Cultural Memory“ (1996) zehn Seiten für die Diskussion der traditionellen Medien von Schrift bis Buchdruck, jedoch nur etwas mehr als eine Seite benötigt, um die Massenmedien zu behandeln – und als das Ende jeder Erinnerung abzutun. Mit pauschalen Statements oder dem Versuch prophetischer Prognosen wird man dem komplexen Medienspektrum der Gegenwart jedoch kaum gerecht werden. Vereinheitlichende Analysen, die nach Schrift und Buchdruck das eine, neue Medium suchen, das zur allumfassenden Beschreibung dienen kann, sind ohnehin zum Scheitern verurteilt.

Das Ende der Dominanz des Buchdrucks beispielsweise bedeutet nicht das Ende des Buches – und schon gar nicht das Ende der Schrift oder des Lesens. Eine adäquate Untersuchung des Zusammenhangs zwischen den Medien einer Gesellschaft und den Bedingungen sozialer Formen von Erinnerung kann demnach weder über Globalaussagen noch durch eine kleinteilige Untersuchung einzelner Medienangebote erfolgen. Vielmehr wäre es ein viel versprechendes Forschungsfeld, den Zusammenhang zwischen Medien und Gedächtnis im Kontext eines komplexen Mediensystems, das von Schriftlichkeit und Buchdruck bis zu Radio, TV und Internet reicht, zu untersuchen.

4. PLÄDOYER FÜR EINE NEUE PERSPEKTIVE

Ein solches Vorhaben könnte ein idealtypisches Projekt für eine Medienkulturwissenschaft sein, wie sie beispielsweise Siegfried J. Schmidt skizziert hat (vgl. u.a. 2003):

„Medienkulturwissenschaft ist nicht fixiert auf einzelne Medienangebote oder bestimmte kulturelle Phänomene, sondern versucht, die Mechanismen zu ergründen, die unseren Umgang mit solchen Phänomenen bestimmen, die wir aus guten Gründen für kulturelle Phänomene halten, und dabei möglichst genau die Rolle der Medien zu explizieren.“ (2003: 353)

Schmidt versteht Medienkulturwissenschaft als notwendig interdisziplinär und sieht durchaus Vorteile darin, wenn diese statt als neue Disziplin „als eigene Forschungsrichtung im Rahmen ganz unterschiedlicher disziplinärer Verortung“ entwickelt wird (ebd.: 368). Das Themenfeld „Gedächtnis und Erinnerung“ erscheint als eine Möglichkeit, eine solche Forschungsrichtung zu etablieren. Dabei wäre es mehr als wünschenswert, wenn sich hier künftig nicht nur die Disziplinen beteiligten, die sich heute schon als Kulturwissenschaft(en) verstehen, sondern auch solche, die aus einer sozialwissenschaftlichen Tradition stammen und sich bisher am Gedächtnisdiskurs wenig beteiligt haben. Dieses Desiderat richtet

sich besonders an die Kommunikationswissenschaft, da sie auf einen differenzierten Medienbegriff und eine lange Tradition der medientheoretischen Arbeit, der Mediengeschichtsschreibung und Medienforschung zurückgreifen kann und so eine deutliche Bereicherung für die Debatte darstellen, zugleich aber auch sich ein für ihre Fragestellungen relevantes Themengebiet neu erschließen könnte.

Wenn Erll in ihrem Einführungsaufsatz in die Gedächtnisforschung formuliert, dass „die Forschung zum Verhältnis von Medialität und kollektivem Gedächtnis noch am Anfang [steht]“ (2003: 180), so lässt sich dies auch als Aufforderung an die Kommunikationswissenschaft lesen, den ihr hier zugespielten Ball aufzunehmen und ihre spezifischen, oben angedeuteten Kompetenzen in die Debatte einzubringen. Erll hat mit der Skizzierung eines Mediumkonzeptes als „(erinnerungs-)kulturwissenschaftlicher Kompaktbegriff“ (2005: 130) jüngst eine erste theoretische Ausarbeitung eines expliziten Medienbegriffs für die kulturwissenschaftliche Erinnerungsforschung vorgelegt, die maßgeblich auf (kommunikationswissenschaftlichen) Überlegungen zum Medienkompaktbegriff von Schmidt beruht (vgl. ebd.: 131). Spätestens jetzt kann und sollte sich die Kommunikationswissenschaft an der Diskussion um Gedächtnis und Erinnerung verstärkt engagieren.

Welche neuen (theoretischen) Perspektiven ein solches medienkulturwissenschaftliches Projekt konkret liefern wird, kann an dieser Stelle nicht prognostiziert werden.³ Nach der hier angeführten Kritik der bisherigen Debatte sollen abschließend nur wenige Punkte skizziert werden, die für künftige Auseinandersetzungen mit dem Thema zentral sein dürften. Zunächst wäre wohl eine deutlich „explizitere theoretische Grundlegung“ zentraler Begriffe wie Kultur, Erinnerung, Gedächtnis und auch Medien zu leisten. Statt Ontologisierungstendenzen von sozialen Formen von Gedächtnis ist ferner – auch in Hinblick auf neurobiologische Erkenntnisse zum menschlichen Gedächtnis – eine radikale „Prozessualisierung“ der Theorie erforderlich.

In der Entwicklung der Terminologie im kulturwissenschaftlichen Diskurs zeigt sich eine erste Tendenz hierzu bereits in der verstärkten Verwendung des Begriffs „Erinnerung“. Erll etwa schlägt vor, kollektives Gedächtnis als „Gewebe“ zu verstehen, das lediglich ein „wissenschaftliches Konstrukt“ und weder beobachtbar noch rekonstruierbar sei (2003: 176). Allein einzelne Manifestierungen dieses kollektiven Gedächtnisses in Form von „Akten kollektiver *Erinnerung*“ (ebd., Hervorhebung durch den Verf.) sind nach Erll der wissenschaftlichen Analyse zugänglich. Diese Unterscheidung stellt einen ersten wichtigen Anknüpfungspunkt für neue Konzepte von Gedächtnis und Erinnerung in einem

3 Für einen ersten ausführlichen Vorschlag einer medienkulturwissenschaftlichen Perspektive auf gesellschaftliche Erinnerungsprozesse vgl. Zierold 2006.

sozialen Kontext dar, da der Begriff der Erinnerung eben eine „prozess-“ orientierte Beobachtungskategorie bereitstellt.

Wie oben bereits angedeutet, ist auch die „Selektivität“ sozialer Erinnerungen nicht zuletzt vor dem Hintergrund der aktuellen Medienlandschaft von zentraler Bedeutung. Sie lässt die Frage nach der gesellschaftlichen „Politik der Erinnerung“ in den Mittelpunkt rücken, auch dies sollte in neuen Perspektiven bereits in die Theorie eingeschrieben sein. Und schließlich sollte die zentrale Rolle des Begriffs „Kultur“, die heute in der Terminologie bereits behauptet wird, auch theoretisch eingelöst werden. Beispielsweise mit dem Konzept von Kultur als Programm sensu Schmidt (vgl. jüngst 2003a) ist eine solche explizite Bestimmung der Rolle von Kultur für gesellschaftliche Erinnerungsprozesse denkbar.

Das Gedächtnis ist von der Gesellschaft offenbar noch lange nicht entsorgt worden, die gesellschaftlichen Erinnerungsprozesse jedoch wandeln sich u.a. mit der Medienevolution und Veränderungen im Kulturprogramm. Um diese Prozesse adäquat zu beobachten und theoretisch zu beschreiben, sind neue Perspektiven auf den Zusammenhang von Gedächtnis, Erinnerung, Kultur und Medien notwendig. Es ist an der Zeit, die bisherige Debatte zu recyceln.

LITERATUR

- Assmann, Aleida (1996): Texts, Traces, Trash: The Changing Media of Cultural Memory. In: *Representations*. Heft 56 (Fall 1996), 123-134.
- Assmann, Aleida (1999): *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. München: C.H. Beck.
- Assmann, Aleida (2003): Druckerpresse und Internet. Auf dem Weg von einer Gedächtniskultur zu einer Kultur der Aufmerksamkeit: Oberfläche, Geschwindigkeit und Supermarkt. In: *Frankfurter Rundschau*. 18.01.2003, 19.
- Assmann, Aleida (2004): Spurloses Informationszeitalter. In: *Cover Medi-magazin*. Heft 4, 74-77.
- Assmann, Aleida; Assmann, Jan (1994): Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis. In: Merten, Klaus; Schmidt, Siegfried J.; Weischenberg, Siegfried (Hg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 114-140.
- Assmann, Jan (1988): Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität. In: Assmann, Jan; Hölscher, Tonio (Hg.): *Kultur und Gedächtnis*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 9-19.
- Assmann, Jan (⁴2002 [1992]): *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. München: C.H. Beck.

- Confino, Alon (1997): Collective Memory and Cultural History: Problems of Method. In: *The American Historical Review*. Band 102. Nr. 5. Dezember 1997, 1386-1403.
- Crane, Susan A. (1997): Writing the Individual Back into Collective Memory. In: *The American Historical Review*. Band 102. Nr. 5. Dezember 1997, 1372-1385.
- Erll, Astrid (2003): Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. In: Nünning, Ansgar; Nünning, Vera (Hg.): *Konzepte der Kulturwissenschaften*. Stuttgart und Weimar: Metzler, 156-185.
- Erll, Astrid (2004): Medium des kollektiven Gedächtnisses – ein (erinnerungs-)kulturwissenschaftlicher Kompaktbegriff. In: Erll, Astrid; Nünning, Ansgar (Hg.): *Medien des kollektiven Gedächtnisses. Konstruktivität – Historizität – Kulturspezifität*. Berlin und New York: de Gruyter, 3-22.
- Erll, Astrid (2005): *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*. Stuttgart und Weimar: Metzler.
- Esposito, Elena (2002): *Soziales Vergessen. Formen und Medien des Gedächtnisses der Gesellschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Gedi, Noa; Elam, Yigal (1996): Collective Memory – What Is It? In: *History & Memory*. Band 8. Nr. 1, 30-50.
- Klein, Kerwin Lee (2000): On the Emergence of Memory in Historical Discourse. In: *Representations*. Heft 69 (Winter 2000), 127-150.
- Maier, Charles S. (1993): A Surfeit of Memory? Reflections on History, Melancholy and Denial. In: *History & Memory*. Band 5. Nr. 2, 136-151.
- Nora, Pierre (1998 [1990]): *Zwischen Geschichte und Gedächtnis*. Frankfurt/Main: Fischer.
- Schmidt, Siegfried J. (2003a): Medienkulturwissenschaft. In: Nünning, Ansgar; Nünning, Vera (Hg.): *Konzepte der Kulturwissenschaften*. Stuttgart und Weimar: Metzler, 351-369.
- Schmidt, Siegfried J. (2003b): *Geschichten & Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus*. Reinbek: Rowohlt.
- Welzer, Harald (2001): Das soziale Gedächtnis. In: Welzer, Harald (Hg.): *Das soziale Gedächtnis. Geschichte, Erinnerung, Tradierung*. Hamburg: Hamburger Edition, 9-21.
- Zierold, Martin (2006): *Gesellschaftliche Erinnerung. Eine medienkulturwissenschaftliche Perspektive*. Berlin und New York: de Gruyter.

WIEDERVERWERTUNGEN. RETRO UND DIE REFLEXIVITÄT DES RELOADS

KATRIN KELLER

„If trying to relive the 1960s were a crime, there wouldn't be enough jail space to hold all the duly convicted guitar-pop bands.“ (Gardner 2002, zitiert nach McFedries 2004b)

Die Website *Word Spy* (vgl. McFedries 2004b), die sich der Dokumentation medial verwandter Neologismen als Indikatoren kulturellen Wandels widmet, vermerkt unter *retrophilia*: „*retrophilia* (ret.troh.FEE.lee.uh) *n*. An intense attraction for things of the past. – *retrophile n.*“ [Her. i. O.]

Unabhängig davon, ob man mit dem *Word Spy*-Autor Paul McFedries darin übereinstimmt, in Neologismen den Schlüssel zum Verständnis einer viel beschworenen „beschleunigten Kultur“ zu sehen (vgl. McFedries 2004a: 3-5 und 28-30), finden sich heute zahlreiche Verwendungen des *Retro*-Labels in Medienangeboten unterschiedlichster Art: 5864 Artikel wurden zum Entstehungszeitpunkt dieses Textes bei *ebay* Deutschland als *Retro* beworben – darunter so unterschiedliche Angebote wie T-Shirts, Leuchtreklamen, Auto-Zubehör und ein Fondue-Set (vgl. www.ebay.de. Stand: 05.09.2005). Google meldet 25,6 Millionen Nennungen des *Retro*-Begriffs; die von *Word Spy* beobachtete *retrophilia* liefert immerhin 356 Ergebnisse (vgl. www.google.de. Stand: 05.09.2005). Und *Spiegel Online* berichtet über „Retro-Skiing am Aletschgletscher“ (M. Schmidt 2004). Was aber ist gemeint, wenn von *Retro* die Rede ist, und wie lassen sich *Retro* und *Retrophilie* im Kontext von Mediengesellschaften perspektivieren?

1. RETROPHILIE: ... YESTERDAY'S NEWS

„U.S. Dept. Of Retro Warns: ‚We May Be Running Out Of Past‘

WASHINGTON, DC – At a press conference Monday, U.S. Retro Secretary Anson Williams issued a strongly worded warning of an imminent ‚national retro crisis‘ cautioning that ‚if current levels of U.S. retro consumption are allowed to continue unchecked, we may run entirely out of past by as soon as 2005.‘

According to Williams, [...] the U.S.'s exponentially decreasing retro gap is in danger of achieving parity with real-time historical events early in the next century, creating what leading retro experts call a ‚futurified recursion loop‘, or ‚retro-present warp‘, in the world of American pop-cultural kitsch appreciation. ‚Such a warp‘, Williams said, ‚was never a danger in the past due to the longtime, standard two-decade-minimum retro waiting period. However, the mid-‘80s deregulation of retro under the Reagan administration eliminated that safeguard‘, he explained, ‚leaving us to face the threat of retro-ironic appreciation being applied to present or even future events.“ (N.N. 1996)

Das fiktive US-Retro-Ministerium, ebenso wie sein Vorsitzender Williams und die *Retro*-Pressekonferenz Erfindungen des Satire-Magazins *The Onion*, warnt vor einem Verlust von Vergangenheit durch deren immer kurzfristigere „Retrosierungen“ im Zuge zunehmender Retrophilie. Wenngleich *Word Spy* „Retrophilie“ noch als Neologismus behandelt, dessen erstes dokumentiertes Print-Erscheinen McFedries in der *The Times*-Ausgabe vom 31.05.1987 ausmacht (vgl. McFedries 2004b), wird „retrophilia“ inzwischen als „love of retro objects (things from the past)“ zumindest in der Online-Ausgabe des *Webster-Dictionary* als Kompositum des Begriffs *Retro* berücksichtigt.¹ Im selben Eintrag wird *Retro* als gegenwärtiger Begriff zur Beschreibung von Objekten eines vergangenen Zeitabschnitts bestimmt, dessen häufig positive Konnotationen in Zusammenhang mit der Eigentümlichkeit bzw. Originalität und scheinbaren Unverfügbarkeit der altmodischen Stile und Objekte gesetzt werden (vgl. ebd.).

Retro, insoweit scheinen sich alle konsultierten Quellen einig, rekurriert auf Formen von Rückgerichtetheit, auf ein zeitliches Zurück, Hinter, Vorher, Rückwärts (cf. lat.), das, so lässt sich folgern, als abgeschlossen beobachtete Formen von Vergangenheit voraussetzt, auf die ein Beobachter aus der Gegenwart seines Beobachtungs-Erlebens Bezug nimmt und von denen er die Beobachtungs-Gegenwart ebenso unterscheiden kann wie „vice versa“. „Retrophilie“ beschreibt somit Tendenzen affektiv positiv erlebten widerverwertenden Wiederverwertens bzw. wieder-verwertenden Widerverwertens: Wenden Aktanten Kulturprogramme an² und verorten sich in deren Anwendung unter anderem zeitlich, tun sie dies normaliter in Unterscheidungen von „Vergangenheit/Gegenwart/

1 Vgl. <http://www.webster-dictionary.org/definition/Retro> [Zugriff: 05.09.2005].

2 Vgl. zu Kultur als Programm u.a. Schmidt (2003a und b) sowie den Beitrag von S. J. Schmidt in diesem Band.

Zukunft“. Retroisierungen nun stellen Unterscheidungs-Setzungen dar, die immer zugleich mindestens Gegenwart als Gegenwart und Vergangenheit als Vergangenheit in den Blick nehmen, indem als anachronistisch bewertete kulturelle Phänomene, Kulturtechniken, Objekte etc. gegenwärtig rekontextualisiert werden. Damit wird in Retroisierungsprozessen zugleich Gegenwart als gegenwärtig wie Vergangenheit als vergangen (voraus-)gesetzt, indem die in der Retroisierung überschrittene Unterscheidungsgrenze in ihrer partikularen Überschreitung gleichsam bestätigt wird. Bildlich gesprochen: *Yesterday's News* sind heute neu als Nachrichten „von gestern“ – waren sie doch „gestern“ Nachrichten „von heute“. Ihnen wird somit kein Neuigkeitswert „per se“ zugeschrieben, relevant werden sie indes als eine „heute neue“ Rekontextualisierung oder Rekonstruktion von Überholtem als „neuem Überholtem“ bzw. neu Überholtem.

2. KULTURELLE REANIMATIONEN: ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Ganz gleich, ob von kulturellem Recycling, „Old School“, „Vintage“ oder *Retro* die Rede ist – rekontextualisierende Neufokussierungen kultureller Phänomene und Objekte unter den genannten oder anderen Labels setzen zunächst deren Aussortierung aus dem Gegenwarts-Kontext voraus. Damit kann indes keine absolute kulturelle Verschrottung gemeint sein: Weder kann „prä-Retro/-Recycling/-Vintage/-Old-School“ eine soziokulturell einhellig getroffene Übereinkunft über einen „Gegenwarts-Exitus“ des kulturellen Phänomens angenommen werden, noch wird das nun als vergangen re-relationierte Phänomen aus Wirklichkeitsmodell und Kulturprogramm(-en) getilgt. Petticoats, Plateau-Schuhe oder Swing-Musik werden kollektiv weiterhin erinnert³ und sind auf diese Weise weiter als Bezugsreferenten verfügbar, werden jedoch soziokulturell zeitgeschichtlich als modisch vergangen klassifiziert.

Jeder *Retro*-Anwendung ist folglich eine Vergangenheitssetzung des retroisierten Phänomens vorausgesetzt, die die Retroisierung ebenso ermöglicht wie sie durch diese bestätigt wird. Dabei können auch Retroisierungsprozesse stets nur als Kulturprogrammanwendungen von Aktanten gedacht werden, die zwar soziokulturell orientiert, gleichsam aber subjektabhängig ablaufen (vgl. Schmidt 2003a, 2003b). Aussagen über Retroisierungsprozesse sind deshalb nur in Abhängigkeit von *Retro*-Anwendern zu treffen. Absolute Kulturverschrottungen sind undenkbar – oder zumindest unbeobachtbar, setzten sie doch ein ausnahmsloses und kollektives Nicht-Erinnern voraus, das zugleich Voraussetzung für einen

3 Zur Problematik der Metapher eines kollektiven Gedächtnisses vgl. Zierold (2003) sowie den Beitrag von M. Zierold in diesem Band.

endgültigen prospektiven Recycling- oder Retroisierungs-Ausschluss wäre, der sich gleichermaßen der Beobachtung entzöge. Kulturschutt und kulturelle Verschrottungen lassen sich folglich adäquater als sozial orientierte Neu-Kategorisierungen oder Umwertungen beschreiben, die kulturelle Phänomene nicht also potentielle Bezugsreferenten eliminieren und sie so dauerhaft der Beobachtung entzögen, sondern diese re-kategorisieren, re-kontextualisieren und re-relationieren – etwa durch epochale Vergangenheits-Anbindungen – und folglich gleichsam deren spätere Entschuttungen und Wiederverwertungen ermöglichen.

Dies lässt sich an einem Beispiel veranschaulichen: Galten Schlaghosen in den 1960er und 1970er Jahren zunächst als neu und deviant, sorgte ihre zunehmende Verbreitung mittelfristig für einen „Exitus durch Etablierung“ (Jacke 1997: 152), der im Kontext von *Retro*-Beobachtungen als Gegenwarts-(mode-)Exitus beschrieben werden kann. Schlaghosen wurden mittels modischer Entwertungsprozesse kulturell „umsortiert“ (re-relationiert: relevante Differenzen etwa: „modisch/unmodisch, in/out“) und dementsprechend aus dem Gros der Kleiderschränke *aussortiert* bzw. *vice versa*. Gerade bei Verläufen modischer Ver- und Entwertungsprozesse spielen in Mediengesellschaften mediale Beobachtungen eine zentrale Rolle: Mode ist in Mediengesellschaften unausweichlich immer Medien-Mode bzw. in Medienangeboten als Mode entworfene Mode, die zwar den Mediennutzer keinem Konformitätszwang aussetzt (lediglich einem individuell unterschiedlich stark empfundenen Konformitäts-„druck“), die ihn aber dennoch im Zuge von Rezeptions- und Nutzungsprozessen beinahe unausweichlich zu Bezug- und damit zu Stellungnahmen veranlasst – und sei es eine Stellungnahme in Form von desinteressierter Mode-Resistenz. Spätestens die „Oversize“- und „Baggy“-Ära der 1980er Jahre sorgte dafür, dass die modische 1980er-Gegenwart die modische 1970er-Gegenwart zu 1970er-Vergangenheit umwertete: Schlaghosen waren somit als Mode der 1970er Jahre in den 1980er Jahren unmodisch und folglich modische „Vergangenheit“.

Nichtsdestoweniger ist damit eine notwendige, nicht hinreichende Voraussetzung für retroisierende Wieder-Einführungen der Schlaghose in spätere Gegenwartsmoden erfüllt, die wiederum nur im Mitdenken des Retro-Anwenders fortgedacht werden kann. Gab es in den 1970er Jahren zweifelsohne Nicht-Schlaghosen-Träger – also Aktanten, die sich der Schlaghosen-Mode entweder bewusst verweigerten oder kontingenzblind an ihren bisherigen Bekleidungs-Gewohnheiten festhielten –, so kann auch der modische Exitus der Schlaghose nicht mit Recht allgemeingültig für all jene angenommen werden, die sich in den 1970er Jahren für das Tragen ausgestellter Hosen entschieden. So gibt es gewiss Schlaghosen-Träger, die ihre Beobachtungen modischer Entwertungsprozesse mit den 1970er Jahren weitgehend eingestellt haben oder diese zwar zur Kenntnis nehmen, aber für derart unwichtig befinden, dass sich ihre eigene Bekleidungswahl von diesen weitgehend unbeeinflusst vollzieht. Es

mag also, anders formuliert, durchaus Menschen geben, deren 1970er-Jahre-Schlaghosen sich weiterhin reger Anwendung erfreuen und die sich damit der kulturellen Umwertung der Schlaghose zu modischer Vergangenheit bewusst widersetzen oder diese, aller medialen Dauer-Mode-Beobachtung zum Trotz, aus modischer Kontingenzzblindheit nicht wahrgenommen haben. In diesen Fällen sind, so dürfte klar sein, die Voraussetzungen für die Teilhabe an retroisierenden Schlaghosen-Revivals nicht erfüllt: *Entschuttung setzt Verschuttung voraus*.

Ergänzend lässt sich feststellen, dass *Retro* für den, der es anwendet, *Retro* nur im Wissen um die vergangene Gegenwärtigkeit des kulturellen Phänomens, Objekts oder der angewandten Kulturtechnik sein kann. Wer also Schlaghosen trägt, ohne um deren 1970er Jahre-Gegenwarts-Geschichten zu wissen, retroisiert genauso wenig wie derjenige, der seine Schlaghosen seit den 1970er Jahren nicht temporär aussortiert und damit an deren modisch-zeitlicher Umwertung teilgenommen hat. Bereits unsystematische Alltags-Beobachtungen lehren indes, dass Retroisierungs-Prozesse für gewöhnlich nicht als Wieder-Beleben von bereits selbst Er- und Gelebtem vollzogen werden, sondern meist von einer Anwender-Avantgarde initiiert werden, die das retroisierte Phänomen nicht in dessen vergangen-gegenwärtiger Form bewusst erlebt hat. Dies scheint sich allerdings im Zuge medialer Dauerbeobachtungen und der damit verbundenen modischen Entwertungs-Beschleunigungen zu ändern. So warnt, wie oben zitiert, das fiktive *US-Department of Retro* vor „futurified recursion loop“ und „retro-present warp“ und ergänzt:

„We are talking about a potentially devastating crisis situation in which our society will express nostalgia for events which have yet to occur [...] The National Retro Clock currently stands at 1990, an alarming 74 percent closer to the present than 10 years ago, when it stood at 1969.“ (N.N. 1996)

Während in der satirischen Pressemitteilung nicht wesentlich zwischen Nostalgie und *Retro* unterschieden wird, beschreiben beide Begriffe nach dem hier vertretenen Verständnis zwei verschiedene Aspekte des Handelns von Aktanten: Nostalgie referiert auf vor allem affektiv positive Besetzungen von als vergangen Klassifiziertem, auf ein Zurücksehen nach als vergangen und besser bewerteten Zuständen, Phänomenen, Erlebnissen etc. Im Unterschied zu Retroisierungen muss Nostalgie nicht zu rekontextualisierten Wiederverwertungen des Vermissten führen: Nostalgie kann, muss aber keine Retroisierungs-Konsequenzen zeitigen. Oder anders: Retroisierungen können als Handlungskonsequenz nostalgischer Rückbesinnung entstehen und damit unter Umständen die – gemessen an der vorausgesetzten Vergangenheit – als negativ-defizitär erlebte Gegenwart exemplarisch retroisierend-kompensierend assimilieren. Allerdings werden Retroisierungs-Handlungen wie beschrieben meist von

nicht Primär-Anwendern⁴ vollzogen, die Nostalgie dementsprechend nur für Phänomene empfinden können, an deren prä-retroisierenden Anwendungen sie nicht selbst beteiligt waren. Haben *Retro*-Anwender doch handelnd an der retroisierten Vergangenheits-Vorlage teilgenommen, können für die nun vollzogenen Retroisierungen zumindest Abweichungen angenommen werden, die die Retroisierung von der Nicht-Retroisierung unterscheidbar machen und die unter anderem im Zusammenhang mit gewandelten Anwendungs-Kontexten und Identitätsentwicklungen zu sehen sind.

3. RETRO UND POP

Von *Retro* ist in erster Linie dann die Rede, wenn wiederverwertete und rekontextualisierte populärkulturelle Phänomene in den Blick genommen werden. Dabei ist eine wissenschaftliche Bestimmung des Phänomenbereichs, der als Populäre Kultur gelten kann, erst in Abgrenzung von nicht-populärkulturellen Phänomenen adäquat zu vollziehen.⁵ Populäre Kultur wird unter anderem im Kontext der *Cultural Studies*⁶ als in der Nutzung massenkultureller Angebote entstehend begriffen (vgl. etwa Fiske 2003: 15-24), die im heutigen Kontext von Mediengesellschaften treffender als Medienangebote bzw. medial offerierte Wirklichkeitsentwürfe beschrieben sind. Die Unterscheidungssetzung „Populäre Kultur/Hochkultur“ bleibt dabei vorläufig endgültig unauflösbar: Genau, wie Mode nur so lange Mode ist, bis sie alle tragen, kann auch Hochkultur sich nur dann elitär als Hochkultur identifizieren (bzw. in Setzungen von Aktanten als solche identifiziert werden), wenn die sich als hochkulturell begreifenden Aktanten gleichzeitig eine Hochkultur miss- bzw. nicht verstehende Masse in der unterscheidungssetzenden Hinterhand behalten. Prinzipiell kann also in Anlehnung an Fiske alles zu Populärer Kultur umgenutzt werden, solange es nicht bzw. nicht mehr bzw. nicht hier – in dieser Anwendung, Hochkultur ist. In Bezug auf ihre Abgrenzungsstrategien weist Hochkultur damit durchaus Parallelen zu Subkultur auf – lediglich die Unterscheidungsgegner divergieren (tendenziell: „Hochkultur/Populäre Kultur“ vs. „Subkultur/Mainstream“). Hochkultur kann,

4 Dass auch die hier so genannten Primär-Anwender in den meisten Fällen wohl eher Prä-Retro-Anwender im Bezug auf konkret beobachtbare Retro-Setzungen sind, deren Anwendungen ebenfalls ihre Vorläufer haben, sei hier nur am Rande erwähnt.

5 Für eine Beschreibung Populärer Kultur vgl. auch den Beitrag von C. Jacke und G. Zurstiege in diesem Band.

6 Deren theoretische Uniformität scheint weitaus geringer zu sein, als es die einheitliche Nomenklatur vermuten lassen mag (vgl. Grossberg 2003: 49). Die terminologisch uniforme Zusammenfassung heterogener Cultural Studies-Ansätze und das Problem der theoretischen Positionierung der Cultural Studies thematisiert auch Morley (2003).

wenn man so will, beschrieben werden als soziokulturell dominante Teilkultur, deren nur quantitativ überlegener Gegner „Populäre Kultur“ den „Main“-Part der „high/low“-Kontroverse übernimmt.⁷

Die Problematik neuerer Popkultur-Beschreibungen, angefangen bei den *Cultural Studies*, besteht indes darin, dass sie Populäre Kultur nicht selten in ein Alles und Nichts der Ununterscheidbarkeit überführen, in dem Goethe ebenso als Produzent populärkultureller Nutzungsangebote auftreten kann wie der FC Bayern München oder jede beliebige „Death Metal“-Band. In Mediengesellschaften können weder Ursprung noch quantitative Anwendungs-Verteilungen noch Funktionalisierungsversuche allein als Kriterien einer trennscharfen Beschreibung Populärer Kultur ausreichen. Massenhafte Produktionsverfahren müssen hier ebenso für hochkulturelle Nutzungsangebote angenommen werden. Lustvolle Nutzungen und Unterhaltungs-Funktionalisierungen konstituieren sich in subjektabhängigen Nutzungsprozessen verhältnismäßig angebotsunabhängig, so dass alleinstehende Angebots-Analysen wenig Aufschluss über deren Popkulturalität geben können.⁸ Und auch Nutzer-Zahlen allein können nur in der Tendenz darüber informieren, ob es sich um ein populärkulturelles oder etwa hochkulturelles Phänomen handelt. Wissenschaftlich fruchtbar zu beobachten sind hingegen die Beschreibungen von Unterscheidungen und Bewertungen Populärer Kultur und Nicht-Populärer Kultur in ihren diversen Ausprägungen. Bei einer differentiellen Herangehensweise an die Beobachtung Populärer Kultur in ihrer Unterscheidung vor allem von Hochkultur sind insbesondere Transformations- und Dynamisierungsprozesse interessant, die sich unter anderem auch als Retroisierungsprozesse vollziehen können.

Populäre Kultur lässt sich hier abschließend als eine Art „Wahlpflichtveranstaltung“ beschreiben, deren Gemeinschaft in Möglichkeiten einer Normativität ihrer Nutzungen gegenübersteht: Angebote, die – zwar kontext- und subjektabhängig, aber dennoch tendenziell – zu populärkulturellen Nutzungen einladen, sind medial sichtbar und verfügbar und werden vor allem zur freiwilligen und dementsprechend lustvollen Nutzung – anders als beispielsweise Angebote des hochkulturellen Bildungs-Kanons – offeriert. Populäre Kultur schließt im Zuge ihrer Ubiquität zunächst ein, nicht aus: Populäre Kultur ist überall, immer verfügbar und kaum ablehnbar. Im Gegensatz dazu sind semantisch gebundene Auswahl- und Ablehnungs-Prozesse für die Anwender Populärer Kultur, insbesondere für jene mit starken affektiven Bindungen „pro“ oder „kontra“ spezifische Angebote oder Anwendungs-Entwürfe, wesentlich und potentiell identitätsrelevant: Spezifische Ablehnungen Populärer

7 Vgl. zu Sub und Main im Kontext von Medien(sub)kultur-Theorien ausführlich Jacke (2004).

8 Vgl. zur Unterhaltungsfunktion Populärer Kultur etwa Fiske (2003: 19), Hügel (2002: 65-68) und Maase (2002: 80).

Kultur sind nötig – man muss sich entscheiden –, globale schwerlich möglich.

Retroisierungen als Wiederverwertungen populärkultureller Phänomene verbleiben unausweichlich in einem „Sub“-Verhältnis zum Gegenwarts-„Main“. Retroisierende Rückbesinnungs-Handlungen können nur kulturprogrammliche Anwendungsalternativen zu gegenwärtig dominanten Anwendungs-Strategien offerieren, die diese jedoch nie komplett verdrängen: Auch die medial forciertesten 1980er-Jahre-Retroisierungen vermögen nichts daran zu ändern, dass der Kalender 2005 zeigt; auch Schlaghosen-Revivals eliminieren ebenso wenig ausnahmslos andere Hosen-Arten, wie neue Medien ältere Medien verdrängen (vgl. Riepl 1913: 5). Retroisierungen können nur in und als Kultur(-programmanwendungen) vollzogen werden; *Retro* als Gegenwarts-Protest eröffnet Alternativen stets von einem Gegenwarts-, Kultur- und Gesellschafts-Innen aus.⁹

Die in der oben zitierten satirischen Pressemitteilung vertretene Annahme, *Retro* als nationales Phänomen sei eine Manifestation gesellschaftlich-kollektiv empfundener Nostalgie, lässt sich folglich nicht rechtfertigen: Während durchaus zwischen quantitativ stärker und schwächer getragenen Retroisierungsphänomenen differenziert werden kann, bleibt *Retro* wie gesehen stets eine Alternative zu Gegenwarts-„Main“-Anwendungen, so dass deren wechselseitiges Verhältnis die zeitliche Selbst-Verortung der *Retro*-Anwender im Normalfall unterscheidend bestätigt. Mediale Rückbesinnungs-Formate wie die von RTL gesendeten 1970er-, 1980er- und DDR-Shows beobachten dem „Main“ ehemals unzugängliche Retroisierungs-Tendenzen und forcieren somit gleichsam deren weitere Verbreitung ebenso wie, metaphorisch gesprochen, die Beschleunigung der Retroisierungs-Maschine: Nach den 1970er- und 1980er-Shows folgte im Herbst 2004 in der Reihe der „Timetainment-Formate“¹⁰ eine konzepttreue 1990er-Show (vgl. ebd.), die sich – unter anderem in Ermangelung eines historischen „retro buffer“ (vgl. N.N. 1996) – vergleichsweise weniger aus konkret teil- oder subkulturell beobachtbaren Retroisierungs-Anwendungen speisen konnte.

4. RETRO ALS BEOBACHTUNGSSTRATEGIE

Wenn *Webster's Online Dictionary* *Retro* als kontemporären Begriff der Kulturbeschreibung von Objekten eines vergangenen Zeitabschnitts ausweist, ist damit zugleich etwas über die Positionierung des *Retro*-Beobachters ausgesagt. Der retroisierende Beobachter verortet sich selbst in der *Retro*-Anwendung stets in zeitlichem Abstand zu dem retroisierten Phänomen in dessen „Original“-Ausprägung, das er, vom Zeitpunkt der

9 Vgl. auch Luhmann (1998: 847-865) zu Protestbewegungen.

10 Vgl. <http://www.quotenmeter.de/index.php?newsid=5867> [Zugriff: 05.09.2005]

Phänomen-Vorlage betrachtet, zukünftig retroisiert. Wie einleitend bemerkt, werden damit in der Retroisierung als abgeschlossen beobachtete Formen von Vergangenheit vorausgesetzt, auf die der Beobachter gegenwärtig retroisierend Bezug nehmen kann. Retroisierungsprozesse bestimmen so in der Anwendung die Zeitlichkeit des retroisierenden Beobachters: Wer 2005 etwa 1980er-Insignien in dem Wissen um die ihnen zugeordnete Zeitlichkeit trägt, bestätigt damit zum einen die 1980er Jahre als nicht nur modische Vergangenheit mit ausreichender Retroisierungs-Abgeschlossenheit, zum anderen den Anwendungszeitpunkt als Gegenwart, die Retroisierungen durch die Varietät ihrer „Main“-Anwendungen erlaubt.¹¹

Ein durch mediale Dauerbeobachtung erhöhtes Kontingenz-Bewusstsein eröffnet *Retro* als Alternative zur Gegenwart in der Gegenwart: Es ist so, weil es so war und deshalb wieder so sein kann. Während Retroisierungen vermeintlich von „forward-thinking, backward-looking alterna-hipsters“ (N.N. 1996) ausgehen und mit zunehmender Verbreitung von Medien und Mainstream entdeckt und vereinnahmt werden¹², wird im Rahmen dieser konservativ-subkulturell angehauchten Argumentation für gewöhnlich vergessen, was Sarah Thornton bereits 1995 für Subkulturen als angebliche Enklaven abseits der Mainstream-Medien feststellt:

„Contrary to youth subcultural ideologies, ‚subcultures‘ do not germinate from a seed and grow by force of their own energy into mysterious ‚movements‘ only to be belatedly digested by the media. Rather, media and other culture industries are there and effective right from the start. They are central to the process of subcultural formation, integral to the way we ‚create groups with words‘.“ (Thornton 1995: 117)

Auch als subkulturell beobachtete Retroisierungs-Prozesse offerieren wie gesehen kulturelle Alternativen nur „in“ Kultur – Alternativen zur Gegenwart nur „in“ Gegenwart – und verlassen sich zudem auf „Main“ und Gegenwart *und* Vergangenheit als relevante Abgrenzungs-Referenten, die ihre eigenen, für retrospektiv-avantgardistisch und positiv distinktiv befundenen *Retro*-Setzungen erst unterscheidbar werden lassen.

Retro fungiert dabei primär als Begriff der Prozess-Beschreibung, der eigentlich an jeder Aktanten-Handlung beobachtbare Unterscheidungen von „Redundanz/Varietät“ im expliziten Verweis auf zurück (vor-

11 Ähnliches beschreibt Klosterman (2003: 56-69) in seinem Essay ‚Appetite for Replication‘ für das Phänomen der Tribute-Bands, deren Erfolgspotential durch ihre handelnden Unterscheidungen von Redundanz/Varietät beschränkt ist, weil sie nur im Vergleich mit der Original-Band reüssieren können, in ihren Ähnlichkeitsbemühungen jedoch zugleich vom Original abweichen müssen. Eine Art der Distinktion besteht hier ebenfalls in der zeitlichen Dimension, insofern Tribute-Bands meist die Original-Band zu einer vergangenen, besonders erfolgreichen Phase imitieren und somit ebenfalls Retroisierungs-Wiederholungen vollziehen.

12 Vgl. exemplarisch die Annahmen über Subcultural Leadership Theories und modische Verbreitungs- und Entwertungszyklen bei Schnierer (1995).

wärts) geholte Vergangenheits-Aspekte betont.¹³ Damit unterscheidet sich *Retro* von „bricolage-Prozessen“¹⁴ durch die vorausgesetzte kulturelle Gegenwarts-Aussortierung bzw. Umwertung des retroisierten Phänomens. Im Rahmen kognitiver und kommunikativer Reflexivierungsprozesse unterstellen sich Aktanten wechselseitig übereinstimmende zeitliche Orientierungsmuster, die somit als fiktive Voraussetzung für als solche beobachtbare Retroisierungen sind und wie gesehen im retroisierenden Spiel mit dem Gegenwarts-Mainstream bestätigt werden. Retroisierungen in der hier beschriebenen Form sind damit ein spezifisch mediengesellschaftliches Phänomen, da erst in Kontexten erhöhten, auch zeitlich-historischen Kontingenz-Bewusstseins bewusst dem Gegenwarts-„Main“ entgegengesetzte Wider-Anwendungen möglich sind.

5. RETRO-RETRO UND DIE REFLEXIVITÄT DES RELOAD: AUSSICHTEN?

Auch Retroisierungen funktionieren also, wie gesehen, nur im Rahmen sozialer Orientierungsprozesse und damit unter Reflexivitäts-Bedingungen. Dabei sind nicht nur wechselseitig unterstellte zeitliche Orientierungen von Belang, sondern ebenso Annahmen Egos über Bewertungstendenzen von Alter bzw. im Hinblick auf soziale Identitäts-Unterscheidungen Annahmen Egos als Teil von „Wir“ über „die Anderen“ als identitätsrelevante Vergleichsgröße. Wird Retro von seinen Anwendern positiv konnotiert und werden retroisierte Phänomene als wiederholenswert bewertet, handelt die (medial nicht unbeeinflusste!) Anwender-Avantgarde nicht zuletzt in Aussicht auf identitätsgeneratorischen Distinktionsgewinn, der sich aus Abgrenzungen vom nicht explizit retroisierenden Gegenwarts-„Main“ ergibt. Mit der wahrgenommenen Mächtigkeit und Ignoranz des (noch) nicht retroisierenden kulturellen Mainstream und seiner Anwender steigt auch der Distinktionsgewinn für den Retro-„Sub“-Nutzer. Werden kulturelle Reloads wie das 80er-Jahre-Revival schließlich an prominenten Stellen medial fokussiert, reagiert die *Retro*-Avantgarde mit (*Retro*- oder Nicht-*Retro*-)Trendwechseln oder Modifikationen des eigenen *Retro*-Handelns, die nuancierte Abgrenzungen zu Mainstream-*Retro*-Varianten erlauben.

Es stellt sich abschließend noch einmal die Frage, welche Konsequenzen Retroisierungs-Beschleunigungen für zukünftige Abgrenzungs-

13 Vgl. Luhmann (1998: 52-54 und 1007-1009) zu Redundanz/Varietät und prominent Deleuze (1997) zu Differenz und Wiederholung. Luhmann (vgl. ebd.: 1007-1009) bestimmt in diesem Zusammenhang Gegenwart als Einheit der Differenz von Vergangenheit und Zukunft und damit als Einheit der Differenz von Redundanz und Varietät.

14 Vgl. zu bricolage Lévi-Strauss (1968: 29-36). Für die Verbindung von Stil und Bricolage vgl. Hebdige (1998: 395-398).

Bemühungen und *Retro*-Anwendungen haben können. Satirisch beantwortet *The Onion* dies:

„In the 70s, baby boomers enjoyed an escape from turbulence and social upheaval through a 50s-retro romanticization of the sock-hops and drive-ins of their teenage years', Williams said. 'Yet today, 70s-retro-conscious Gen Xers now look upon pop-cultural figures of that 50s retro trend [...] as 70s retro figures in [their, K.K.] own right, viewing [them, K.K.] not as idealized youth archetypes but rather as irony-tinged whimsical representations of cheesy, square adulthood – a form of self-referential meta-retro that science still does not fully understand. It is hoped', Williams said, 'that such meta-retro recycling of older forms of retro may function as a safety valve to widen the retro gap'." (N.N. 1996)

Meta-*Retro* bzw. *Retro-Retro* setzt als Anwendungsbeschreibung Beobachter-Kompetenzen zweiter Ordnung voraus, von denen alltagspraktische *Retro*-Nutzungen im Normalfall unbeeinflusst ablaufen. In konkreten Retroisierungen fällt ein 70er-50er-Revival deshalb, je nach dominanter epochaler Anbindung, folglich nur als 70er- oder 50er-Reload ins Gewicht. Notwendige und in allen *Retro*- wie Nicht-*Retro*-Anwendungen als Formen von „Redundanz/Varietät“ auszumachende Vorläufer-Phänomene und -Anwendungen werden für gewöhnlich invisibilisiert bzw. nicht fokussiert. *Retro* vollzieht sich im Kontext kultureller Ver- und Entschüttungen, die im Erinnern wiederholenswerter Phänomene in der konkreten Anwendung anderes immer zwangsläufig nicht erinnern. *Retro-Retro*(-*Retro*...) ist damit ein Beschreibungsprodukt des Beobachters zweiter Ordnung – und Vergangenheit und kulturelle *Retro*-Speicher sind alltagsrealistisch sicher.

LITERATUR

- Deleuze, Gilles (1997 [1968]): Differenz und Wiederholung. München: Fink.
- Fiske, John (2003 [1989]): Lesarten des Populären. Wien: Löcker.
- Grossberg, Lawrence (2003): Die Definition der Cultural Studies. In: Musner, Lutz; Wunberg, Gotthart (Hg.): Kulturwissenschaften. Forschung – Praxis – Positionen. Freiburg im Breisgau: Rombach, 49-73.
- Hebdige, Dick (1998 [1979]): Stil als absichtliche Kommunikation. In: Kemper, Peter; Langhoff, Thomas; Sonnenschein, Ulrich (Hg.) (1998): „But I like it.“ Jugendkultur und Popmusik. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 392-420.
- Hügel, Hans-Otto (2002): Zugangsweisen zur Populären Kultur. Zu ihrer ästhetischen Begründung und zu ihrer Erforschung. In: Göttlich, Udo; Albrecht, Clemens; Gebhardt, Winfried (Hg.): Populäre Kultur als repräsen-

- tative Kultur. Die Herausforderung der Cultural Studies. Köln: Halem, 52-78.
- Jacke, Christoph (1997): There They Were Then, Entertained Us! Von der Unmöglichkeit der Rockband Nirvana, medialen Konstruktionen und Mechanismen zu entrinnen. In: Büsser, Martin et al. (Hg.): Testcard. Beiträge zur Popgeschichte. Heft 5: Kompaktes Wissen für den Dance-floor. Mainz: Neumann, 150-160.
- Jacke, Christoph (2004): Medien(sub)kultur. Geschichten – Diskurse – Entwürfe. Bielefeld: transcript.
- Klosterman, Chuck (2003): Sex, Drugs, and Cocoa Puffs. A Low Culture Manifesto. New York: Scribner.
- Lévi-Strauss, Claude (1968 [1962]): Das wilde Denken. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1998): Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Maase, Kaspar (2002): Jenseits der Massenkultur. Ein Vorschlag, populäre Kultur als repräsentative Kultur zu lesen. In: Göttlich, Udo; Albrecht, Clemens; Gebhardt, Winfried (Hg.): Populäre Kultur als repräsentative Kultur. Die Herausforderung der Cultural Studies. Köln: Halem, 79-194.
- McFedries, Paul (2004a): Word Spy. The Word Lover's Guide to Modern Culture. New York: Broadway.
- Morley, David (2003): Die „sogenannten Cultural Studies“. Von theoretischen Sackgassen und neu erfundenen Rädern. Es ist nur common sense... In: Hepp, Andreas; Winter, Carsten (Hg.): Die Cultural Studies Kontroverse. Lüneburg: zu Klampen, 111-136.
- Riepl, Wolfgang (1913): Das Nachrichtenwesen des Altertums mit besonderer Berücksichtigung auf die Römer. Leipzig u.a.: Teubner.
- Schmidt, Siegfried J. (2003a): Geschichten & Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Schmidt, Siegfried J. (2003b): Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Münster: LIT.
- Schnierer, Thomas (1995): Modewandel und Gesellschaft. Die Dynamik von „in“ und „out“. Opladen: Leske + Budrich.
- Thornton, Sarah (1995): Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital. Cambridge: Polity.
- Zierold, Martin (2003): Gedächtniskultur – Gedächtnispolitik. Münster: Unveröffentlichte Magisterarbeit.

Online-Quellen

- Ebay Deutschland. URL: <http://www.ebay.de>. [Zugriff: 05.09.2005].
- Gardner, Elysa (2002): Caress a Jaguar, Experience Religion. In: USA Today, 29.01.2002, o.S. Zitiert nach McFedries, Paul (2004b): Word Spy. Eintrag: retrophilia. URL: <http://www.wordspy.com/ords/retrophilia.asp>. [Zugriff: 05.09.2005].

- Google. URL: <http://www.google.de>. [Zugriff: 05.09.2005].
- McFedries, Paul (2004b): Word Spy. URL: <http://www.wordspy.com>. [Zugriff 05.09.2005]
- N.N. (1996): U.S. Dept. of Retro Warns: „We May Be Running out of Past“. In: The Onion, 11.03.1996. Zitiert nach URL: <http://staff.dstc.edu.au/woody/eclectika/archive-1/0203.html>. [Zugriff: 05.09.05].
- N.N. (2004): Nach 70er und 80er: Die ‚90er Show‘ bei RTL. 06.06.2004. URL: <http://www.quotenmeter.de/index.php?newsid=5867>. [Zugriff: 05.09.2005].
- Schmidt, Marion (2004): Retro-Skiing am Aletschgletscher: Panorama statt Pistengaudi. In: Spiegel Online, 08.03.2004. URL: <http://www.spiegel.de/reise/kurztrip/0,1518,288829,00.html>. [Zugriff: 05.09.2005].
- Webster’s Online Dictionary. URL: <http://www.webster-dictionary.org>. [Zugriff: 05.09.2005].

SAMPLING: EINE POSTMODERNE KULTURTECHNIK

JOCHEN BONZ

für Rolf Großmann und Jan Hans

Das Feld der Phänomene, das im Zusammenhang der Münsteraner Tagung im Dezember 2003 und nun in der vorliegenden Publikation auf den Begriff des „Kulturschutts“ gebracht wurde, bedarf allein schon aufgrund seiner Allgegenwärtigkeit wissenschaftlicher Erklärungen. Aber diese können nicht universal sein; sie müssen Ausschnitte dieses Feldes behandeln und die von ihnen untersuchten Phänomene situieren. Diese methodisch-epistemologische Notwendigkeit lässt sich direkt aus der vom Feld des Kulturschutts ausgehenden Forderung, erklärt werden zu wollen, herleiten. Denn wie wirft sich diese Forderung nach Erklärung auf? Im subjektiven Aufeinandertreffen mit einem Kulturschutt-Partikel und seinem derart massiven Nichtverstehen, welches diesen in eine identifizierende Frage verwandelt hat. So ist ein Nachdenken entstanden. Der Wunsch, die Bedeutung des Kulturschutts zu begreifen, geht also von einem „besonderen“ Abfall aus; dem Abfall, dessen Nichtverstehen hängen geblieben ist.

Gerade so geht es mir seit Jahren mit Sampling, und ich bin dankbar, mit der Einladung zunächst zur Tagung und später zur Mitwirkung an diesem Band aufgerufen worden zu sein, meine Beobachtungen zu diesem Phänomen zusammenzutragen und sie noch einmal zu überdenken (vgl. Bonz 1998, 2002). Ich werde dabei in folgender Weise vorgehen: Um der Beschreibung von Sampling einen Rahmen zu geben, werde ich Sampling von der Art des Zitierens unterscheiden, wie es Diedrich Diederichsen (2002) an der Musik des New Wave der frühen Achtzigerjahre darstellt. Die vorgenommene Situierung ist demnach zuallererst eine, die sich auf die Geschichte der Popkultur bezieht; in ihr liegt der von mir gewählte Ausschnitt aus dem Feld der Phänomene des Kulturschutts. Darüber hinaus handelt es sich aus meiner Sicht aber auch bereits bei der

Frage nach der „Bedeutung“ des Kulturschutts um eine Situierung. Diese deutet sich etwa in der oben skizzierten Dynamik der Identifikation – oder: dem Hervortreten von Identifikationen – an, in welchen die Frage nach der Bedeutung des Kulturschutts erst entsteht. Diese in der Frage nach der Bedeutung des Kulturschutts angelegte Situierung möchte ich präzisieren, indem ich die im Folgenden beschriebenen ästhetischen oder rhetorischen Verfahren des Zitierens im New Wave sowie des Sampling als Kulturtechniken auffasse. „Kulturtechnik“, hier verstanden in einem völlig grundlegenden Sinn als „Verfahren zur Herstellung von Kulturalität, von Welt, von Identifikationen“. Der Unterschied zwischen der Rhetorik des Zitierens und der Rhetorik des Samplens wird sich entsprechend auf deren Produktivität für in unterschiedlicher Weise konstituierte Welten, unterschiedliche kulturelle Formationen beziehen.

1. DAS SUBJEKT DES ZITATPOP: EIN SUBJEKT DER SYMBOLISCHEN IDENTIFIKATION

1982, das war ein Moment vor der Erfindung des Samplings. Einen Moment vor dem Sampling kam in der Popkultur noch einer anderen Kulturtechnik eine konstitutive Funktion zu, nämlich dem Zitat. In *Sexbeat*, 1985 erstveröffentlicht, beschreibt Diederichsen (2002) diese Kulturtechnik als eine Art popkulturelles Dispositiv, dessen Wirkungsbereich er zwischen den frühen Siebziger- und den frühen Achtzigerjahren ansiedelt und das er mit dem Begriff „Second Order Hipness“ (ebd.: 18) bezeichnet. Wie für mich diese diederichsensche Begriffsbildung bzw. der Zitatpop der frühen Achtzigerjahre als Beschreibung insofern fungieren soll, als ich etwas zu beschreiben versuche, das sich zwar in Anlehnung hieran aber als etwas davon Unterschiedenes darstellt, ist auch *Sexbeat* in einer derartigen Beschreibungsbewegung verfasst. Aus der Differenz zu den Werten der Hippie- und Alternativkultur der Sechziger- und Siebzigerjahre entwickelt Diederichsen die Beschreibung einer andersgearteten, eben der „Second Order Hipness“: die Überzeugungen und Vorstellungen seiner Generation. Eines ihrer wesentlichen Merkmale war die Bejahung des Künstlichen, Nicht-Originellen, eine Haltung des „Bewusst-Plagiatorische[n]“ (ebd.: 131). Ein weiteres Merkmal war die Wertschätzung des Sprechens und des Sprachlichen überhaupt (vgl. ebd. 26-27, 84). Beide Merkmale verbinden sich in Diederichsens Schlagwort von der „Historizität als Waffe“ (ebd.: 131). Unter der Überschrift „1982“ heißt es etwa:

„1982 war ein rundum gutes Jahr. Das Projekt, durch *Historisierung* und *Relativierung* aller Musikelemente eine neue Pop-Musik-Art auf die Beine zu stellen, zeitigte in Form von ABC u.a. seine schönsten Erfolge. Niemand glaubte mehr an den natürlichen Ausdruck. *Alle Elemente waren referentiell*, bezogen sich auf

die Historie der Pop-Kultur, nichts war mehr unschuldig, alles überspitzt bewusst, intellektuell, campy und trotzdem schön und berückend. Alle redeten von Leidenschaft beim Verknüpfen der historischen Elemente. [...] Das Roxy Music-Projekt einer nicht mehr herausgeschrieenen, sondern *analog zum System der Sprache* aus bedeutenden musikalischen und außermusikalischen Zeichen angeordneten Pop-Musik hatte sich durchgesetzt.“ (Ebd.: 41, kursive Herv. durch den Verf.)

Eine Schwierigkeit im Verständnis des Textes ergibt sich heute daraus, dass in ihm die Bekanntheit von Bandnamen wie *ABC* und *Roxy Music* vorausgesetzt wird; was heute nicht mehr unbedingt zutrifft. Aber ich meine, auch unabhängig von der Kenntnis dieser Gruppen und ihrer Musik kommt in dieser Textstelle die Begeisterung für das Künstliche und zugleich, wie im Fall der Sprache, Verweisende zum Ausdruck. Was ist aber der Sinn und Zweck des Projektes, von dem die Rede ist? Was ist in der Formulierung von der „Historizität als Waffe“ mit „Waffe“ gemeint? Und was genau mit Historizität? Diese Fragen führe ich im Weiteren aus, um über ihre Beantwortung zum wesentlichen Moment der von Diederichsen dargestellten kulturellen Formation vorzudringen.

Als Bestimmung des Begriffs der Historizität ist bei Diederichsen vom „Rückgriff auf geile, glamouröse Epochen“ (ebd.: 89) die Rede. Erklärend schreibt er: „Schüchtern und zaghaft griffen wir erst auf alten Jazz [...] zurück, dann auf Soul – obwohl doch jede Musik mit Streichern [bis kurz zuvor bzw. bei den Hippies, J.B.] als des Teufels eigene galt –, schließlich auf alberne Trivialitäten aller Art.“ (Ebd.: 89, 90) Als Beispiele für weitere Ästhetiken – neben Jazz und Soul – oder Epochen, werden noch Hollywood-Filme der Vierzigerjahre bzw. die Camp-Kultur genannt, außerdem Sechzigerjahre-Pop und die Pop-Art. Als Beispiele für begeisternde Trivialitäten nennt Diederichsen den *HSV* sowie die Musik von *ABBA* und *Human League*. Es sei ihnen um ein „formalisiert[s] Spiel mit Stil-Zitaten“ gegangen, „die ihren Wert und ihre Kraft daher bezogen, dass sie eben offensiv nicht mehr an die Idee der Originalität glaubten, nicht mehr der Innovation oder dem immer noch nicht gebrochenen, in Wirklichkeit längst totgetrampelten Tabu hinterherranten“ (ebd.: 89).

Das Zitieren besaß seine Begründung also im Fehlen des Glaubens an Originalität. Das heißt allerdings nicht, es sei an gar nichts mehr geglaubt worden. Dass es Überzeugungen gab, Bindungen, Verbindlichkeiten, die sich auch auf den Begriff „Glauben“ bringen lassen (vgl. Waltz 2001: 220), wird deutlich, wenn Diederichsen die Art der Beziehung zum Zitierten näher charakterisiert. Von „Stolz“ und „Verpflichtung“ ist da die Rede, es findet sich eine neutral, wenn nicht sogar positiv konnotierte Rhetorik des Gebundenseins. Dazu ein paar Beispiele.

Diederichsen (2002) schreibt von seiner Generation, dass sie „offensichtlich dazu verdammt schien, anderer Leute Formen übernehmen zu

müssen.“ (Ebd.: 90) Ihre „einzigartige Position“ bestünde darin, „sich mit altem Dreck abzuquälen“ (ebd.: 107). Sie seien eine „Generation, die dadurch definiert ist, dass sie bis zum Hals in altem Dreck steht. Wir sind wenigstens stolz darauf, davor nicht wegzulaufen.“ Als Effekt der Verpflichtung gegenüber dem Historischen, dem Zitierbaren, dem Dreck spricht Diederichsen von einem „genuinen born-in-the-Fifties-Stolz“ (ebd.: 130).

Um auf die sich nun stellende Frage, worin die Verpflichtung begründet war oder wie im Subjekt wirksam, eine Antwort zu finden, komme ich zurück auf eine unserer Ausgangsfragen, den Aspekt der Historizität als Waffe. Sie entsteht, wenn Zitate miteinander kombiniert werden, die in historischer oder sonstiger Hinsicht unterschiedliche Kontexte repräsentieren. Sie werden „respektlos und unmöglich, nämlich eklektizistisch“ (ebd.: 132) behandelt. Es findet ein „Arbeiten mit Bedeutungen“ (ebd.: 90) statt, das eine „Reibungshitze“ erzeugt. Weil die Bedeutungsgehalte der miteinander kombinierten Zeichen, oder besser: Signifikanten, nicht zueinander passen? Für wen passen sie nicht? Für die Subjekte der Subkultur passen sie jedenfalls perfekt. Nicht aber in der Perspektive der basalen Kultur, etwa all derjenigen, für die im Jahr 1982 *HSV-Fantum* nicht mit Soul-Streichern, Hollywood-Camp und Jazz zusammengeht. Der basalen Kultur kommt also eine eigenartige Funktion hinsichtlich der subkulturellen Wirkmächtigkeit des Zitats zu. Insofern, als die Subkultur die Negation der basalen Kultur betreibt. Wie Diederichsen immer wieder mit Ken Kesey, einem Vordenker des Hippietums, formuliert: Es geht darum, nicht deren Spiel zu spielen (vgl. ebd.: 26).

Im Hinblick auf das 1982er-Zitieren als Kulturtechnik lässt sich demnach sagen, dass sich die kulturelle Formation der Subkultur konstituiert aus einer Bezugnahme auf die basale Kultur, indem sie sich gegen diese richtet (vgl. ebd.: 138). Das Zitieren fungiert dabei insofern als weltbildend, als es Zeichen einführt, an denen das Dagegen sich abbilden, an denen die Reibungshitze entstehen kann. Und andererseits bekommen die zitierten Phänomene erst von der Haltung des Dagegens her ihren Wert, ihre Bedeutung. Dieser Mechanismus lässt sich in Anlehnung an die psychoanalytische Theorie Lacans als besonderer Fall einer Identifikation im Symbolischen erklären. Das Symbolische ist bei Lacan diejenige der Dimensionen der Subjektivität, die sprachähnlich verfasst ist, also einen medialen und damit auch intersubjektiven Bereich darstellt, in dem Bedeutung mittels Differenzen bzw. in einem System von Differenzen artikuliert ist. Als ein solches System, einen Verweissungszusammenhang, fassen wir in der Regel – und oft auch, ohne uns das klar zu machen – Kultur auf. Um es auf den Begriff zu bringen, den Bruno Latour (1998) wieder stark gemacht hat: Es geht um eine „Ontologie“; und genau damit haben wir es auch in *Sexbeat* zu tun. Die dort beschriebene Welt ergibt ihren Subjekten eine Ontologie, die allerdings die Besonderheit aufweist, als Bedingung ihres Zustandekommens die

negierende Bezugnahme auf die basale Kultur zu benötigen. Außer einem spezifischen Modus der „Verfasstheit“ von Welt ist mit dem Symbolischen bei Lacan auch eine Modus der „Bezugnahme“ auf eine Ontologie verbunden: die Symbolische Identifikation als eine Beziehung der Internalisierung, der festen, nämlich auf der Gabe einer Schuld basierenden Bindung, in der ein Mangel geschenkt wird, der im System der Differenzen spielt und die dort erst artikulierte Form des Begehrens annimmt. Auch dieser zweite Moment des Symbolischen findet sich in Diederichsens Beschreibung, wenn auch in einer besonderen Form, die wieder auf die mit dem ersten Moment verbundene Besonderheit verweist. Das von Diederichsen beschriebene Subjekt ist eines, das im Modus des Symbolischen – über eine erhaltene Schuld – identifiziert ist, und zwar in der basalen Kultur, hier aber keine Form findet, in der sich diese Identifikation niederlassen, sich einrichten könnte. Als Ontologie ist die basale Kultur langweilig, durchsichtig, bedeutungsleer (vgl. Waltz 2001: 216-219). Anstatt eines Begehrens findet das Subjekt der basalen Kultur auf diese Weise das Begehren „nach“ einem Begehren. Dieses Begehren bringt die alternative Ontologie als eine hervor, in der das Subjekt eine Gestalt findet bzw. einen Bedeutungszusammenhang, der sich nicht immer schon entleert hat, sondern Bedeutung besitzt.¹

Der folgende Schritt in der Geschichte der Popkultur besteht im Nachlassen eines der beiden Aspekte, nämlich gerade dem „Modus“ des Symbolischen als einem Typ von Identifikation. Diederichsen artikuliert diese Veränderung in *Sexbeat* mit einem von ihr ausgelösten Effekt, dem Bedeutungsverlust subkultureller Zeichen. In den großen Momenten des New Wave „mit Geschichte belastet“ (ebd.: 132), erscheinen ihm diese kurz darauf sinnentleert. Dafür gibt er zwei Gründe an. Erstens, wenn alle zitieren, also niemand mehr an Originalität glaubt, funktioniert das Verfahren nicht mehr als subversives – und damit: weltbildendes, wie ich ergänzen möchte. Der zweite Grund steht hiermit in engem Zusammenhang: Die „heroische Geste, sich freiwillig und unter Opfern mit den

1 Im Hauptwerk des von Waltz angeführten Dick Hebdige (1979), *Subculture – The Meaning of Style*, einer kulturwissenschaftlichen Geschichte der britischen Popsubkulturen, werden die beiden Ebenen des Symbolischen sehr deutlich. Erstens, die Welt der Subkultur lässt sich als Code beschreiben. Zweitens, die Verbundenheit der Subjekte mit der Subkultur resultiert aus einer Identifikation, die aus der basalen Kultur kommt. Das wird insbesondere an Hebdiges Verwendung des Begriffs Bricolage deutlich, mit dem nicht nur gemeint ist, dass die Subjekte der Subkultur Gegenstände der basalen Kultur aufgreifen und sich aus diesen eine Ding-Welt basteln, indem sie den Gegenständen eine neue kollektive Bedeutung zukommen lassen. Betont wird vielmehr, was dieser Übersetzungsvorgang impliziert: Weil die Gegenstände der basalen Kultur in dieser eine Bedeutung besitzen, können die aus ihnen abgeleiteten Alternativen bedeutsam sein! Erhalten bleibt im Übersetzungsvorgang der Bedeutungsträger; genutzt wird seine Kraft zu bedeuten. Diese Kraft besteht nur, wenn eine Identifikation in dem kulturellen Rahmen bzw. in dem Modus vorliegt, in dem die Kraft, nun ja, besteht.

Hinterlassenschaften der Kultur zu plagen“, ist verschwunden. An die Stelle einer Beziehung zum Zitierten im Modus der „Verpflichtung, Verantwortung für das Zitierte“ (ebd.), ist die sprichwörtliche, postmoderne Unverbindlichkeit/Beliebigkeit getreten.

Bei Diederichsen liest sich das als Vorwurf an die Protagonisten der Subkultur und als Verzweiflung über die Gesetze der Marktwirtschaft. Aus unserer auf Kulturtechniken und die spezifische Verfasstheit von Kultur zu einem bestimmten historischen Zeitpunkt gerichteten Perspektive muss sein Text aber auch als Hinweis auf das „Schwinden des Beziehungsmodus des Verpflichtetseins“ verstanden werden. Und zwar nicht nur in Bezug auf die Subkultur, sondern ausgehend von der ihr vorausgehenden basalen Kultur. Die Wirksamkeit dieser kulturalistischen Dimension in Diederichsens Text zeigt sich daran, dass er zwar die Aufforderung in den Raum stellen kann, eine neue relevante Ästhetik könne nur gegen etwas anderes entstehen, in der Bewegung der Negation, also im Modus der Verpflichtung (vgl. ebd.: 138). Es dazu dann jedoch nicht kommt – einfach, weil es dazu nicht mehr kommen „kann“. Stattdessen zeichnet sich 1985 für Diederichsen in der damals zu beobachtenden Fokussierung avancierter Popmusikproduktionen auf Soundeffekte und überhaupt die Dimension des Sounds eine neue kulturelle Formation ab. Im Unterschied zum Zeichen, das sich nach Saussure aus Signifikant (Material) und Signifikat (Idee) zusammensetzt sowie in seiner Wirksamkeit an die Kette gebunden ist, welche die Signifikanten miteinander zu einem mit Differentialität operierenden Medium verbindet (Ontologie), wirkt der Sound prinzipiell in der Dimension der Signifikanten. Und während das Zeichen nur im Rahmen von Ontologien existiert, können Signifikanten auch jenseits fest umrissener Bezugssysteme, anderswo, vorkommen.

2. SAMPLING

Der Zauber, das Versprechen, das der Begriff Sampling für mich mit sich führt, verunmöglicht seine exakte Gleichsetzung mit dem, wofür es häufig einfach gehalten wird: dem Zitat. Da gibt es eine Nähe, und es gibt Unterschiede, aus denen eine Unbestimmtheit resultiert, in der die Frage „Was ist ein Sample?“ erst den Platz findet, gestellt zu werden. Wenn deshalb im Weiteren vom Zitat nicht mehr die Rede ist, liegt das nicht daran, dass das Sample mit dem Zitat nichts zu tun hätte. Aber als eine spezifische Zitatform soll es über das bestimmt werden, was an ihm nicht Zitat im herkömmlichen Sinn ist: Wenn man das Zitat darüber bestimmt, dass an ihm immer schon etwas verstanden wird, dass es grundsätzlich verständlich, lesbar ist, lässt sich als Grundzug des Samples deshalb eine fundamentale Fremdheit annehmen. *Das Sample ist fundamental etwas anderes, das hinzukommt.*

Wie sich ja auch aus der Fragestellung des Textes ableitet, interessiert mich das Sample nicht als rein ästhetisches Phänomen, sondern als situiertes ästhetisches Phänomen. Als etwas, das im Bereich der Ästhetik deshalb heute eine so große Rolle spielt, weil es gebraucht wird. Es lässt sich deshalb auch aus diesem Bereich heraus vergrößern und allgemein als eine Kulturtechnik auffassen. Eine Kulturtechnik, deren Funktion im Kontext der postmodernen kulturellen Formationen zu suchen ist; mit anderen Worten: dort, wo sie Anwendung findet. Dies als Vorbemerkung, nun zu drei Formen des Samplings, zu denen ich etwas sagen kann.

2.1 HipHop: Das Sample als Garant des Grooves

Bei dieser ersten Bestimmung von Sampling handelt es sich um den von Diederichsen (1995) im Zusammenhang mit HipHop und afroamerikanischer Kultur vertretenen Begriff. Das fremde, abweichende Element, welches das Sample darstellt, sichert durch sein Hinzukommen die bestehende Situation. Bei Diederichsen heißt diese Situation „Groove“. „Im Groove des Funk hat ein Geräusch, eine Hintergrunddebatte einen anderen Status als in einem Lied: sie stört nicht, sondern bestätigt die Form, ihre prinzipielle Offenheit für neue Schichten, wechselnde Hintergründe, Polyrythmik.“ (Diederichsen 1995: 45f.) Was bestätigt wird, ist die Integrationsfähigkeit der Grund-Situation; lässt sich das hinzukommende/abweichende Element integrieren, ist die bestehende Situation dadurch als eine offene bestätigt.

Ein zweiter Aspekt in Diederichsens Begriffsbestimmung lautet: Die Wahrnehmung der Fremdheit des Samples im HipHop als etwas Unzugehöriges trägt. Richtig ist vielmehr, das Sample als Bedeutungsträger aufzufassen. Was das Sample in die Situation hineinträgt, ist in dieser immer schon anwesend als Bestandteil ihrer spezifischen Charakteristik: auf das Leben im Ghetto verweisende Umweltgeräusche wie Polizeisirenen, Redefragmente afroamerikanischer Geistlicher und Politiker, Sequenzen aus Fernsehserien und Spielfilmen, Ausschnitte aus Popsongs. Als etwas eigentlich Außermusikalisches oder „Andersmusikalisches“ tritt das Sample als fremdes, oder überraschendes, oder auch einfach: hervorgehobenes, zugleich aber auch bereits bekanntes Element zwischen die unauffälligeren übrigen Elemente der Situation.

Wir haben aus dem Bestätigtwerden der Situation durch das Hinzukommen und die Integration fremder Elemente geschlossen, dass es die Situation nur als offene gibt. Dieses Kennzeichen können wir nun ergänzen: Fremde Elemente, die in die Situation hineinkommen, sind in ihr immer schon bekannt. Das ist nur scheinbar ein Paradox. Dann nicht, wenn man die Situation als einen Typ von Ontologie auffasst, in dem zwar nicht jedes Element eine klar definierte Bedeutung besitzt, es aber dennoch als bedeutungsvoll verstanden und behandelt wird. Aus dem Grund, weil in der Welt der Afrodiaspora das Unbekannte als prinzipiell

Bekanntes behandelt werden „muss“, aus einer Position der Ohnmacht heraus: Weil das Eindringen des Unbekannten permanent geschieht und sich nicht verhindern lässt, bekommt es mit seinem Auftauchen den Status des Selbstverständlichen. Wobei das Vorhandensein der ganzen Dimension des Selbstverständlichen, des Bekannten, in dieser Welt in einem so hohen Maße unselbstverständlich ist, dass ihr Vorhandensein als Dimension von der ständigen Bestätigung, wie sie in der Bewegung der Integration des Fremden liegt, erneut hervorgebracht werden muss. Es widerspricht nicht meinen – allerdings vagen – Vorstellungen von der Verfasstheit afroamerikanischer Kultur, einen ihrer elementaren Züge in der hier vorgefundenen Vorstellung von einer notwenig offenen Ontologie wieder zuerkennen. Die Identifikationsweise, die Diederichsens Sampling-Begriff entspricht, ist die Identifikation in einer entsprechenden kulturellen Formation: *Für das Subjekt der offenen Ontologie besteht die kulturtechnische Funktion des Samples darin, die offene Ontologie aufrechtzuerhalten.*

Die Afrodiaspora ist eine Zeit lang als eine Art Prototyp postmoderner kultureller Formationen aufgefasst worden (vgl. Diederichsen 1992: 120, Diederichsen 1993: 72). Begreift man die Infragegestelltheit und Vervielfältigung der Ontologien als ein wesentliches Merkmal der Postmoderne, haben wir jetzt eine Vorstellung, warum an dieser Auffassung etwas ist. Im Weiteren wird mit dem Nachlassen dauerhafter und fester Identifikationen in einer bestimmten Ontologie, die ihren Subjekten die Welt macht, ein zweites wesentliches Merkmal der Postmoderne hinzukommen.

2.2 Das Sample im Techno: Herrensignifikant der dynamischen Ontologie

Die von Sascha Kösch (2001) vorgenommene Bestimmung der Funktion des Samples im Techno reiht das Sample unter anderen Elementen ein, die dazu dienen, eine neue Differenz einzuführen in ein bestehendes „System von Differenzen“ (ebd.: 189). Der Zweck: die Zufuhr von Differenzen erhält die „Zirkulation“, die Dynamik dieses Systems, dieser Welt. Und weil die Welt des Techno nur als Zirkulation existiert, würde sie sich ohne deren Aufrechterhaltung auflösen. Insofern ist der Aspekt der Zufuhr von Differenz in das System für diesen Typ von kultureller Formation vergleichbar fundamental, wie es das Hinzukommen von Elementen und deren Integration für die offene Ontologie des HipHop ist. Im Unterschied zum HipHop, dessen Stabilität als Ontologie gerade aus der Offenheit resultiert, lässt die Hinzufügung des Samples zu den bereits bekannten, artikulierten Elementen die Ontologie des Techno aber nicht unberührt. Vielmehr verändert sich der gesamte Bereich des Artikulierten durch die Hinzufügung eines neuen Elements, das etwas bisher

Unartikuliertes auszudrücken vermag. Insofern haben wir es hier nicht mit einer „offenen“ Ontologie zu tun, sondern mit einer „dynamischen“.

Kösch grenzt seinen Sampling-Begriff vom Zitat ab, indem er die Unterscheidung von Signifikant und Signifikat aufgreift. „Während Samples [...] eine Wiederholung des Signifikanten darstellen [und zwar eine, in der an diesem, also: am Material Variationen vorgenommen werden, J.B.], sind Zitate der Versuch einer Wiederholung des Signifikats [also der Bedeutung, J.B.].“ (Ebd. 181) Die Überführung in diese sprach- und zeichenwissenschaftliche Begrifflichkeit erscheint mir deshalb sinnvoll, weil sich in Anlehnung an sie auch der Effekt ausdrücken lässt, den die Dynamik der Zirkulation von Differenzen im Subjekt zeitigt. Er besteht in der ständig erneuerten, wiederholten Identifikation des Subjekts mit diesem System. In der Tradition des lacanschen Denkens wird ein solcher Signifikant, der den gesamten Bereich des Artikulierten umordnet, der, anstatt eine Bedeutung zu tragen, die ganze Dimension der Bedeutung trägt, weil mit seinem Auftreten die Umordnung der Ontologie und, dadurch, die erneute Verbindung des Subjekts mit dieser einhergeht, als „Herrensignifikant“ bezeichnet.

Die Beobachtung dieses Prinzips des Herrensignifikanten ist nicht neu. In der Theoriearchitektur Slavoj Žižeks stellt es ein zentrales Moment dar (vgl. Žižek 2001: 226ff.). Das Besondere an Techno ist aber, dass das, was Žižek als etwas Singuläres und Ereignishaftes im Leben eines Subjekts beschreibt, im Techno in permanenter Wiederholung stattfindet. Im Hinblick auf die damit verbundene Identifikationsweise kann der Schluss nur sein: Die fundamentale Identifikation im Rahmen einer Ontologie, einer – wie die Sprache – mittels Differenzen Bedeutung artikulierenden symbolischen Ordnung ist im Techno zwar vorhanden, aber derart schwach im Subjekt verankert, dass sie einer solchen permanenten Wiederholung bedarf (vgl. Bonz 2005). Diese sich ereignen zu lassen, ist im Techno die wesentliche Funktion des Samples.

2.3 Das Sample als Inkarnation lokaler Ontologien: Eshun und das Subjekt der variablen Ontologie

Die Identifikation im Rahmen einer Ontologie ist im dritten Fall eines mit Sampling verbundenen Typs von Identifikation noch schwächer ausgeprägt. Dies führt dazu, dass das Subjekt gar nicht mehr dauerhaft in dieser Identifikation situiert ist. Die eigentliche Position des Subjekts liegt nun in der Umgebung von sowohl räumlich als auch zeitlich lediglich lokal wirksamen Ontologien. Mit diesen steht das Subjekt in Beziehung, anstatt „eine“ solche Ontologie internalisiert zu haben und diese als quasi-natürliche Wirklichkeit zu erleben. Es bewegt sich in einem Feld lokaler Ontologien. Um an einem Begehren teilzuhaben und für andere sichtbar zu werden, muss das Subjekt erst in das Bedeutungsfeld einer Ontologie eintreten. Zu diesem Zweck wird eine Identifikation mit

der jeweiligen Ontologie gewissermaßen aktualisiert und aufgerufen. Und da liegt die Funktion des Samples: als Inkarnation einer Ontologie repräsentiert sie deren Feld im Bereich des Dazwischen, des Zwischen-Ontologien. Wird das Subjekt von einer solchen Repräsentation erfasst, ergreift diese es und zieht es herein in die entsprechende Ontologie. Auf Zeit entsteht so ein anderes Subjekt.

Die hier vorliegende kulturelle Formation eines Feldes lokaler Ontologien lässt sich auch auf den von Bruno Latour in einem freilich ganz anderen diskursiven Zusammenhang gebrauchten Begriff der variablen Ontologie bringen (vgl. Latour 1998). „Variabel“ bezeichnet dann das Kennzeichen eines ontologischen Feldes, das im Mehr-oder-Weniger an Bedeutung und Lesbarkeit, im Schwanken der Signifikanz liegt. Die Grenzen zwischen einer lediglich lokal wirksamen Ontologie und ihrem Außen, dem Jenseits ihrer Medialität, wird in dieser Terminologie fließend. Möglicherweise entspricht das mehr der zeitgenössischen Realitätswahrnehmung als der Bruch, wie er mit der Terminologie des Lokalen evoziert wird. Dessen heuristische Qualität liegt allerdings darin, sowohl eine scharfe Grenze des ontologischen Bereiches, eine scharfe Grenze kultureller Medialität denkbar zu machen, als auch das Jenseits des Bereiches des Ontologischen überhaupt als tendenziell a-medial zu charakterisieren. Beide Begriffe haben demnach ihre Qualität; an dieser Stelle möchte ich insbesondere auf die Nähe des von ihnen Bezeichneten hingewiesen haben.

Die paradigmatische und vor allem auch kongeniale Beschreibung dieses Identifikationsmechanismus“ hat der britische Popjournalist Kodwo Eshun (1999) mit seinem Buch *Heller als die Sonne – Abenteuer in der Sonic Fiction* vorgelegt. Eshun bietet eine Reihe analytischer Begriffe an, deren inneren Zusammenhang ich als die Identifikationsbewegung beschreibe, die sich mit Hilfe dieser Begriffe nachzeichnen lässt.

Als „Sonic Fiction“ bezeichnet Eshun die besondere narrative Effektivität der „Materialität“ von Musik. Materialität wird hier weit gefasst. Abstrakt ist sie im Klang, konkret wird sie in den Vergegenständlichungen der Musik, den Gegenständen, in denen sie sichtbar wird (Vinyl, Coverbilder, Labels, Stücketitel, Linernotes u.a.). Eshun hält die Materialität im Allgemeinen für übersehen, weil in Musikinterpretationen „nach irgendeiner transzendenten Logik“ (Eshun 1999: 215) gesucht werde, „anstatt tatsächlich mit dem Vinyl anzufangen“ (ebd.). Er schaue sich all diese „Sonic Fictions“ an, „die es auf dem materiellen Objekt schon gibt“ (ebd.) Zur Begründung seiner Fokussierung auf die Materialität gibt Eshun den Umstand an, dass man es bei der von ihm behandelten Musik – Techno, Jazz, HipHop – mit einer Musik „ohne Worte“ (ebd.) zu tun habe. Wieder muss man die Bedeutung der Formulierung – „ohne Worte“ – auf mehreren Ebenen ansiedeln. Einmal bedeutet sie nicht, dass nichts gesagt, nicht in menschlichen Stimmen gesprochen würde, aber dass es dabei zu keiner Erzählung kommt, keine Geschichte entsteht, welche die

Materialität in ihrem Sinngehalt gebraucht; sondern mit dem Wesentlichen an dieser Musik, der musikalischen Materialität, geht eine fundamentale Bedeutungs Offenheit einher. Darüber hinaus bezieht sich die Abwesenheit der Sprache aber auch auf das Jenseits der Musik. Das wird deutlich an Eshuns Kritik an der herkömmlichen hermeneutischen Herangehensweise an afrodiasporische Musik. Diese geht aus seiner Sicht immer von Identitäten aus: einer Person, ihrer Lebensgeschichte und den gesellschaftlichen und politischen Verhältnissen der jeweiligen Zeit. Im Gegensatz dazu hält er es für angemessen, die „Abwesenheit dieser Faktoren“ (ebd.) zum Ausgangspunkt zu nehmen. Im Hinblick auf sein Schreibprojekt formuliert er:

„Ein Teil der Sache, um die es geht, ist die Umkehrung traditioneller Erzählformen für die Auseinandersetzung mit schwarzer Musik. Traditionell waren diese Formen immer autobiographisch oder biographisch oder sie waren stark sozial oder politisch ausgerichtet. Mein Ziel ist es, das alles aufzuheben, absolut aufzuheben, und dann, unter dem Schock der Abwesenheit dieser Faktoren, lässt man alles andere zum Zuge kommen, diese ganze Welt, die von einer Mikro-wahrnehmung des tatsächlichen, materiellen Vinyls ausgelöst wird.“ (Ebd.)

Zum Grundzug der von der „Sonic Fiction“ gezeitigten Effekte wird damit nicht die direkte Artikulation von Bedeutung, sondern eine Entführung ihres Subjektes, des Zuhörenden, deren Voraussetzung die Abwesenheit der Identifikation im Symbolischen – mit Lacan gesprochen – ist.

Die Abwesenheit der Dimension des Bedeutungshaften kennzeichnet demnach die Ausgangssituation der „Sonic Fiction“. In ihr besitzt sie ihre Wirksamkeit, entfaltet sie ihre Effekte. Dafür, dass das Gegebenensein einer solche Situation, die fundamental durch das Fehlen der Dimension der Bedeutung gekennzeichnet ist, bei Eshun angenommen wird, und zwar als eine Selbstverständlichkeit, als Normalität, die nicht diskutiert zu werden braucht, sondern einigermassen implizit artikuliert werden kann, gibt es im Text einen weiteren Hinweis: Die Effekte der Musik setzen direkt am Körper an, weil kein Verstehen, keine Lesbarkeit möglich ist, sich kein Sinn einstellt, die anwesenden musikalischen Signifikanten in keinem Signifikat aufgehen. Die Haut beginnt zu hören, nennt Eshun das. Oder auch: Die Musik lässt sich auf der Haut nieder, hinterlässt auf ihr ihren Stempel.

„Und wenn die Haut anfängt zu hören, wird dir sehr unheimlich, und dann fängt die Haut an zu leiten, und die Leute sagen: ‚Mir ist wirklich sehr kalt.‘ Oder sie behaupten, die Musik wäre wirklich kalt, und das liegt daran, dass ihre Hauttemperatur vielleicht wirklich um ein Grad Celsius gefallen ist, weil die Musik sich darauf niedergelassen hat [...].“ (Ebd.: 217)

Übersetzt in den lacanschen Konstruktivismus: Die Effekte ereignen sich in der Unmittelbarkeit, der A-medialität des Realen. Sie müssen es, weil

in dieser Situation, in diesem Moment, kein Medium des Symbolischen vorhanden d.h. im Subjekt wirksam, aktiv ist. So gibt es keine Lesbarkeit, keinen Begriff, dafür aber einen körperlichen Befall.

In der mit Eshuns Begriffen beschreibbaren Identifikationsbewegung besteht der zweite Schritt in der Entstehung eines Subjekts des Identifiziertwerdens und damit in einer Verwandlung. Seine Bezeichnung für die entsprechende rhetorische Figur der „Sonic Fiction“, von der ich diese Phase ableite, ist die „Scratchadelik“.² Eshun übernimmt die Bezeichnung des Scratches aus dem HipHop, wo der Begriff für eine Art quietschender Sounds steht, wie sie entstehen können, wenn der DJ in das Abgespieltwerden einer Schallplatte eingreift und sie auf seine Weise am Tonabnehmer entlang bewegt. Eshun beschreibt zunächst mehrere herkömmliche Interpretationen des Scratchens, um dann seine eigene zu präsentieren: „Es gibt keine Parallele zum Scratching; so etwas hat noch nie existiert, bevor man es auf diese Weise benutzte. Scratching ist mehr wie eine dieser Verwandlungsszenen, wie die Audioparallele zu „Das Ding aus einer anderen Welt“ oder „American Werewolf“, wo man sieht, wie der Mensch sich in einen Werwolf verwandelt [...]“ (Ebd.: 212) In einer anderen Textstelle versucht Eshun die „Scratchadelik“ durch einen Vergleich mit Actionfilmen zu erfassen.

„Für mich ist es völlig einleuchtend, Actionfilme als Teil desselben Stratoms zu betrachten wie Scratchadelik. Es gibt dieselben Geschwindigkeiten, dieselben Vektoren, dieselben Sounds: Der Sound eines Autos, das um die Ecke rutscht auf quietschenden Reifen, ist derselbe Sound, den die ‚Wheels of Steel‘ machen, wenn sie sich drehen. *Du wirst bei beiden von denselben Sounds gefangen, entführt.* Das ist dieser fantastische Sound der Geschwindigkeit, wenn zwei sich aneinander reibende Oberflächen buchstäblich konvergieren und dann mit fantastischer Geschwindigkeit voneinander wegschießen. Es ist unglaublich aufregend.“ (Ebd.: 216, kursive Herv. durch den Verf.)

Beide Textbeispiele zeigen, dass hier ein anderes Subjekt entsteht. Dies kommt im einen Fall in der Transformation zum Ausdruck; im anderen Fall im Begriff des Entführtwerdens. Implizit artikulieren die beiden Textpassagen das Identifiziertwerden auch in der Intensität und Begeisterung, mit der sie die Bilder, die Beispiele, die Metaphern der Verwandlung umgeben. Zweifellos geschieht in beiden Fällen etwas, das deshalb großartig ist, weil es die vorausgehende Situation entscheidend verändert.

Was entsteht in der Verwandlung? Die Entführung bringt das Subjekt der Identifikationsbewegung an einen anderen Ort, einen Ort, dessen radikale Andersartigkeit im Verhältnis zur Ausgangssituation Eshun zu-

2 Eshun spricht nicht von einer rhetorischen Figur, sondern von einem texturalen Effekt (vgl. ebd. 212).

nächst mit Anspielungen an Escher formuliert: es ist ein Raum der fünfdimensionalen parallelen Wendeltreppe (vgl. ebd.: 213).

Konkreter wird dieser Raum in den Ausführungen Eshuns zu einer weiteren rhetorischen Figur der „Sonic Fiction“, der „Sampladelik“, die für mich auch den Endpunkt der Identifikationsbewegung markiert.

Das Wesen der „Sampladelik“ besteht darin, „das Universum in einem Körnchen Sound“ (ebd.: 216) zu finden. Eshuns Beispiel: „Auf ‚Abbaon Fats Track‘ von Tricky hört man diese Frau, die ihrem Kind zuflüstert: ‚Can you fly fast as you can to be with Jesus‘//Kannst du so schnell wie möglich fliegen, um bei Jesus zu sein?// – sie flüstert es wirklich.“ Dieses Sample dauere zwar nur wenige Sekunden, „aber das Ganze hat etwas völlig Unglaubliches. Es entführt dich TOTAL, denn du kannst eine Atmosphäre darin hören, du kannst eine Umgebung hören, verschiedene Level des Vorder- und Hintergrundes, alles in diesem einen Sample.“ (ebd.: 217) Das Totalwerden der Entführung durch das Sample umschreibt Eshun wenige Zeilen weiter so: „Es ist, als ob die Augen anfangen, Ohren zu haben [...]. Deine Ohren erleben, wie ihr optisches Vermögen eingeschaltet wird. Auf merkwürdige Art fangen deine Ohren an zu sehen.“ Was Eshun hier mit Emphase formuliert und als spektakulären Effekt der „Sampladelik“ hervorhebt, ist eigentlich nichts Anderes, als die Charakterisierung einer Normalität: Wir sehen mit unseren Ohren, wenn wir uns im Rahmen einer Ontologie befinden. Ebenso können wir mit unseren Augen hören, wenn wir uns innerhalb eines Weltmediums befinden. Eshun sagt es selbst im Zusammenhang mit seiner Definition der „Sonic Fiction“: „Die Musik fängt dich ein und zieht dich in ihre Welt, und es ist eine ‚ganze Welt‘, in der du dich dann wieder findest“ (ebd.: 215). Normalität ist für diesen Endpunkt der mit Eshun beschreibbaren Identifikationsbewegung allerdings nur eingeschränkt ein zutreffender Begriff. Nämlich unter der Voraussetzung, dass man Subjektivität insofern in Abhängigkeit von Ontologie denkt, als ein Subjekt ohne Identifikation „in einer Ontologie“ unvorstellbar wäre. Bei Eshun finden wir diese Form der Subjektivität anders dargestellt, sie ist eine Besonderheit, ein mit Aufwand produziertes, intensives Erlebnis: Die Dinge bekommen eine wirkliche Bedeutung, fangen an zu sprechen, werden lebendig; sie besitzen eine Festigkeit, sind Elemente einer dichten Atmosphäre. Die von Eshuns Text nahegelegte Normalität möchte ich dagegen so ausdrücken: Das Subjekt ist umgeben von Bekanntem und Unbekanntem. Das Bekannte ist stumm, so wie die autobiographischen oder gesellschaftlichen, politischen Zugänge zur Musik, die Eshun einfach nichts sagen. Und das Unbekannte ist in seiner Effektivität direkt körperlich. Die Subjektposition liegt hier *vor* dem tatsächlichen Wirkungsbereich einer Ontologie bzw. in den lediglich schwach artikulierten Bereichen einer variablen Ontologie. Deren Subjekt ist nur so schwach identifiziert, dass es vom Sample angetriggert, erfasst und mitgenommen und mit der von ihm

inkarnierten lokalen Ontologie identifiziert wird, sobald ein Sample es auch nur berührt.

2.4 Fazit zum Sampling

Die hier vorgestellten Sampling-Begriffe sind verbunden mit verschiedenen fundamentalen Subjekt-Situierungen. Und diese hängen wiederum von den kulturellen Formationen ab, in denen sie artikuliert sind. Im Fall der ontologischen Formation des Grooves liegt die fundamentale Situierung des Subjekts im Rahmen einer Ontologie, welche die Besonderheit aufweist, das Unbekannte als prinzipiell Bekanntes zu behandeln. Das Bedeutungssystem als solches scheint sich performativ über Wiederholungen und den Mechanismus der Selbstbestätigung, wie er in der Integration des Fremden liegt, zu konstituieren. Dagegen besteht die Eigentümlichkeit der von Kösch beschriebenen „dynamischen Ontologie“ des Techno darin, dass ihr Subjekt ständig abhanden zu kommen droht. Sie stellt eine kulturelle Formation dar, die einer Form der Subjektivität Bedeutung und Begehren anbietet, deren basale Identifikation im Bereich des Symbolischen nur schwach ist. Dieser Schwäche wirkt die dynamische Ontologie durch die permanente Neu-Identifikation ihres Subjekts entgegen.

Was schließlich die Funktionsweise des Sampling im Feld „lokaler Ontologien“ angeht, so ist zuerst entscheidend, dass die fundamentale Situierung des Subjekts nun nicht mehr innerhalb des Rahmens des Ontologischen liegt – es sei denn, man begreift diesen Bereich als in seiner Signifikanz sehr variabel –, sondern „vor“ oder „jenseits“ von diesem. Der Vorgang, in dem, als Effekt des Samples, eine Identifikation des Subjekts in einer lokalen Ontologie entsteht, drängt sich in diesem Fall als Spezifität der Kulturtechnik Samplings auf. Damit steht die Frage des *Wie* im Raum. Es ist eine interessante und schwierige Frage. Sie in Anlehnung an Lacan beantworten zu wollen, heißt, auf die drei lacanschen Dimensionen von Subjektivität und Welt zu verweisen: das Reale, das Symbolische und das Imaginäre. Im Modus des „Symbolischen“ identifiziert das Sample als Signifikant oder als Appell des Gesetzes. Im Imaginären identifiziert das Sample als Gestalt, als Bild, Überhöhung. Im Realen schließlich identifiziert das Sample mit irgendetwas, vor allem aber in einer besonderen Weise, nämlich „unmittelbar“.

Wir leben in einer Zeit, die durch die Gleichzeitigkeit unterschiedlichster Subjekt-Situierungen und Identifikationsweisen geprägt ist. Dieser Komplexität entspricht das Sampling als Kulturtechnik: Technik zur Erzeugung kultureller Räume, Technik zur Situierung von Subjekten in Ontologien.

ANHANG

A) Die Verwandlung des Anderen im Übergang von der modernen zur postmodernen Popkultur: Das Beispiel der Band FSK

Um Sampling in seiner kulturtechnischen Effektivität im weiteren Sinne zu erfassen, muss es als ästhetisches Verfahren kulturell situiert werden. Um seine Funktionsweise im Detail beobachten und herausarbeiten zu können, braucht es auch detaillierte Kontextualisierungen im Hinblick auf die Art des im Spiel befindlichen kulturellen Referenzsystems und der mit diesem verbundenen Subjektpositionen, kurz: es braucht eine Bestimmung der Spezifik der betreffenden kulturellen Formation. Eine solche, das ästhetische Phänomen verortende Betrachtung habe ich oben skizzenhaft an drei Beispielen vorgenommen. Um eine andere Form der Kontextualisierung geht es mir nun in diesem Abschnitt: die Betonung der zeitgeschichtlichen Situiertheit des Phänomens.

Dazu knüpfe ich direkt an die Einleitung an und präsentiere den Wandel im Signifikanz produzierenden Mechanismus, wie er sich in der Geschichte der ehemaligen New Wave-Band *FSK* abzeichnet.

Dieses Vorhaben ist mit der Einnahme eines Ortes verbunden, von dem aus sich die Geschichte der seit 1980 bestehenden Band aus München beschreiben lässt. Dieser Ort ist nicht leicht zu finden, weil *FSK* immer wieder das Etwas geändert haben, was wohl als Gegenstand ihres Interesses bezeichnet werden kann. Dieser Gegenstand war immer eine andere, gefundene, eben zum jeweiligen Zeitpunkt völlig interessant erscheinende Musik. Anstatt eines roten Fadens findet sich in der Geschichte *FSKs* so zunächst eine Struktur: es ist eine Geschichte von Phasen. Und gerade weil man zu einer Begeisterung für diese Band, als Fan, wie ich auch, in einer bestimmten Phase kommt, fällt es zunächst schwer, *FSK* nicht von einer solchen Phase aus zu sehen, sondern als eine Geschichte von Phasen.

Mir geht es nun nicht darum, diese Phasen zu beschreiben. Festhalten möchte ich, dass es sich bei Feststellungen wie „*FSK* sind heute nicht mehr die *New Wave*-Band von 1980“ oder „*FSK* um 1990 war so ein German-American-Ding, das Nachspielen von GI-Liedern über den Rhein, wie er durch München fließt“, oder „Seit ihrem Album *Tel Aviv*, von 1998, sind *FSK* eine Art Postrock-Band, die an ihren Band-Instrumenten House Music und Techno spielt“, Feststellungen, wie sie mir durch den Kopf gehen, wenn ich die Struktur der Phasenhaftigkeit an Beispielen festzumachen versuche – festhalten möchte ich, dass die Phasen mit ontologischen Brüchen verbunden sind. Im Weiteren geht es mir allerdings nicht um diese Brüche im Einzelnen, sondern um einen übergeordneten Bruch, der die Phasen verschiedenen ontologischen Formati-

onen zuordnet: dem Zitat und dem Sample. Dabei gehe ich von einer Beobachtung in der aktuellen Phase der Bandgeschichte aus.

Zwischenfälle des Grooves

Mitte September 2003 hält sich Anthony „Shake“ Shakir, Technomusiker aus Detroit, für eine Woche in Oberbayern auf, um das elfte FSK-Album im Uphon-Studio Mario Thalers in Weilheim zu produzieren. Einen Tag lang schaue ich ihm zu, wie er bereits fertig aufgenommene neue Stücke der Band durchhört, aus diesen oder von anderen Klangquellen Sounds ausschneidet und sie dazu verwendet, am Sampler Drumpatterns einzuspielen, durch die er schließlich bestehende Elemente der Stücke ersetzt. Im Mittelpunkt steht dabei ein Stück, dessen ursprünglicher Titel *The Farm of Bubba Sparxxx* war, und das am Abend in *Incident with the Dogs* umbenannt sein wird. Shake Shakir erstellt dazu eine ganze Reihe von Drumloops, was ihm schnell von der Hand geht. Hat er einen fertiggestellt, hört er ihn sich zusammen mit den anderen an. Dabei scheint er auf das zu stoßen, was dem Drumpattern als Ganzem noch abgeht; und er setzt sich wieder an den Sampler und produziert noch einen weiteren Loop. Während dieses Arbeiten im Grunde fluppt, nimmt die Arbeit an einem bestimmten Loop mehr Zeit in Anspruch. Es geht dabei um das Sample von einem Jazzalbum aus den Siebzigerjahren, das Shake am Abend zuvor bei den FSK-Mitgliedern Thomas Meinecke und Michaela Melián, bei denen er für die Dauer seines Aufenthalts wohnt, in deren Schallplattensammlung gefunden hatte. Im Studio überspielt er sich nun einen Ausschnitt des Jazzstücks von seinem Laptop auf den Sampler. Was zunächst ein mindestens eintaktiger Groove ist, wird dabei nach und nach auf einen kurzen Bläseersound reduziert. Ein Tröten, von dem wir Anwesenden, als die Loops schließlich am Computer in das FSK-Stück eingebaut worden sind, in dem es nun eine zwar wahrnehmbare aber unspektakuläre Existenz führt, überzeugt sind, es habe das Stück ... gemacht.

Zwei weitere Beobachtungen dieses Tages, die der solchen, besonderen Bedeutung eines einzelnen musikalischen Elementes vergleichbar sind: Shake lässt die sämtlichen Drumloops an einer Stelle im Stück mit Wucht einsetzen. Dafür nimmt er das Hundegebell, das dem Track nun seinen Namen gibt und in der FSK-Rohfassung in das Stück regelrecht hereinbrach, weitgehend raus und rückt den verbleibenden Rest irgendwo mitten in das neuentstandene Percussionsmassiv seiner Drumloops hinein. Als ob die Überraschungen, die von diesen besonderen Elementen ausgehen, zwingend stattfinden müssten, ihre Effektivität aber auch nur hervorbrächten, wenn ihre Betonung nicht überstrapaziert würde. Dieses Spannungsverhältnis lässt sich in Anlehnung an Diederichsens Groove-Begriff so umreißen: einzelne Elemente, die dem Ganzen erst einen Sinn geben, müssen vom Rest abweichen, dürfen aber nicht aus ihm herausfallen. Definitiv müssen sie etwas anderes bewirken als lustig zu erschei-

nen. Und natürlich waren die Hunde zunächst das: ein Witz. Jetzt, nach der Variation, die sie durch Shakes Bearbeitung erfuhren, sind sie: ein *incident*, ein Zwischenfall. Eben ein Zwischenfall des Grooves.

Die Orte des Inkommensurablen – beim Zitat- und beim Samplingverfahren

Wenn wir diesen Zwischenfall als etwas wahrnehmen, das durch das Moment der Abweichung bestimmt ist, schließt sich an ihn eine ganze Reihe synonyme Begriffe an, die neben dieser Bedeutung noch gemeinsam haben, heute als interessante, aussagekräftige Begriffe stark im Gebrauch zu sein. Das Unverständliche, Unpassende, Nicht-Intelligible, Inkommensurable, Fremde, das Andere. Für die Frage, wie mit den Brüchen in der Geschichte *FSKs* Veränderungen im Mechanismus der Hervorbringung von Bedeutung und Begehren zusammenhängen, ist das Unbekannte das, woran wir uns halten können. Weil es immer da ist; als Bestandteil einer Beziehungskonstellation. Innerhalb dieser wechselt allerdings seine Position. Und aus Wechseln dieser Art besteht meine *FSK*-Geschichte, aus der ich drei Phasen angebe, ergänzt um die derzeitige.

Bis Mitte der Neunzigerjahre gehen *FSK* mit dem Inkommensurablen ein Bündnis ein. Zusammen bilden sie gewissermaßen eine Partei, die permanent einer anderen gegenübersteht, welche dadurch bestimmt ist, dass aus ihrer Perspektive das Bündnis von *FSK* mit dem Fremden als Abweichung erscheint. Für *FSK* selbst ist das Abweichende demnach nicht das Fremde, sondern gerade ihres. Allerdings in der spezifischen Form, dass sie sich als sie selbst, das Abweichende, erst im Blick der Angehörigen der Gegenpartei zu sehen vermögen. Wer ist die Gegenpartei? Grundsätzlich: die hegemoniale, symbolische Ordnung. Im konkreten Fall ändert sich das ebenso wie das, was die Position des Fremden einnimmt.

Situation 1: zu Beginn der Achtzigerjahre. *FSK* sind eine New Wave-Band. Ein treffendes Beispiel für das Moment der Abweichung ist für diese Zeit die RAF. Das definiert die herrschende Partei entsprechend als: die Gesellschaft der BRD.

Situation 2: Zeitpunkt: um 1990. Die German-American-Jahre: *FSK* jodeln wie US-Südstaatler. Die Position des Abweichenden nimmt jetzt das in nationaler oder ethnischer Hinsicht Hybride ein. Die hegemoniale Position: eine Vorstellung von nationaler oder ethnischer Homogenität.

Situation 3: Mitte, Ende der Neunzigerjahre spielen *FSK* House Music und Techno. Im Zuge dieser Entwicklung wird das Singen zuerst reduziert und dann ganz eingestellt. Ein möglicher Grund ist darin zu sehen, dass in der Vorstellung des Bandmitglieds Thomas Meinecke Techno einem Zustand der Sprache entspricht, in welchem diese Bedeutungen noch nicht artikuliert, sondern erst an sich zieht, zur Artikulation gerade erst ansetzt. Als hegemoniale Ordnung fungiert hier eine Vorstellung von der Sprache als Gefängnis, als die Wirklichkeit in ihrer Artikulation her-

vorbringender und sie insofern determinierender Diskurs. Mit *FSK* auf der Position der Abweichung: die Bewegung der Dekonstruktion, personifiziert zum Beispiel in der poststrukturalistischen Feministin Judith Butler.

Als Beibehaltung des oben mit Diederichsen beschriebenen Zitatpop lässt sich der in diesen drei Phasen zum Ausdruck kommende begehrnsstiftende Mechanismus auffassen, weil mit Reibungshitze gearbeitet wird, mit Signifikaten – und weil das Vorhandensein der Signifikate über die hegemoniale Ordnung, basale Kultur läuft, die hier in jedem Fall durchlaufen werden muss, damit Signifikanz entsteht.

Und Heute? Der bedeutungsstiftende Mechanismus selbst hat sich verwandelt. An die Stelle der Dichotomie *FSK* + das, was für die Gegenpartei fremd ist/basale Kultur, ist der Mechanismus des Grooves getreten. Er ist, wie oben bereits über das Tröten in *Incident With The Dogs* gesagt, eine offene ontologische Formation. Zu ihrer Aufrechterhaltung bedarf es der Aufrechterhaltung ihrer Offenheit. Fremde Elemente müssen permanent hinzukommen, damit Abweichungen sich ereignen, Zwischenfälle passieren, ansonsten würde der gesamte Mechanismus zerfallen. Dieser Mechanismus braucht eine kulturelle Umgebung – die basale Kultur nicht als fixe Gegenpartei, sondern als aus lokalen Ontologien bestehende variable Ontologie – aus der in sein weitgehend selbstreferentielles Funktionieren Signifikanten als bekanntes Unbekanntes, als Samples hinzukommen.

Was die neue Position des Anderen angeht, lässt sich deshalb zusammenfassend sagen, dass seine Fremdheit nicht mehr im Zusammenhang mit einem übermächtigen Gegenüber stehen muss und auch nicht mehr eins ist mit *FSK*. Aber *FSK* lassen es stattfinden. Damit meine ich nicht Anthony Shakir als Person, als US-Amerikaner, als Schwarzen, Detroit und Technoproduzenten, aber als Haltung; als die Effekte seiner ästhetischen Vorstellungen.

Dazu noch ein abschließendes Beispiel: Nachdem die Drumloops und alles Andere am Sampler eingespielt sind, machen sich Shake und Mario Thaler an das Arrangement der Sequenzen. Hier produziert Shake den Auftritt des Percussionsmassivs und sorgt dafür, dass das Hundegebell auf das Maß eines Zwischenfalls beschränkt wird. Abgesehen davon hatten *FSK* einen harmonischen, ausgefeilten, eben: Postrock-Mix angefertigt; die einzelnen Spuren waren „schön“ im Verhältnis zueinander angeordnet. Dagegen bringt Shake den Groove: Gegen Ende des Arrangements fordert er Mario Thaler auf, jetzt die einzelnen Spuren nach und nach auszuschalten, das Stück abzubauen. Und Mario fragt, welche und wann, und Anthony antwortet, das solle er dem Zufall überlassen.

B) Digitalität: Eine Anmerkung zur Interdisziplinarität der Samplingforschung

Das Ziel dieses Textes ist die Eröffnung einer kulturwissenschaftlichen, an Subjektpositionen, Identifikationsweisen und der Verfasstheit kultureller Formationen interessierten Perspektive auf Sampling. Ich hoffe gezeigt zu haben, dass eine solche Perspektive auf Sampling produktiv ist. Wenn ich diese Überlegungen in Seminaren entwickle – und sie verdanken einigen Studierenden mehrerer Seminare viel – kommt es irgendwann zum Zusammenstoß zwischen einerseits dieser Konzeption des Samples als Bestandteil eines Mechanismus zur Identifikation in der Dimension des Ontologischen und andererseits analytischen Betrachtungen am Samplingverfahren als Technologie. Wenn in derartigen Diskussionen herauskommt, dass es einen Abstand gibt zwischen den hier entfalteten Überlegungen und maschinellen Funktionen, kann ich mich im Zweifelsfall darauf zurückziehen, den Zusammenhang zwischen meinen Überlegungen und Sampling im technischen Sinn als metaphorisch einzuordnen. Damit will ich sagen, dass ich es für sinnvoll halte, den Abstand zwischen unterschiedlichen Untersuchungsansätzen im Allgemeinen und speziell zwischen einem kulturtheoretischen und einem technikanalytischen anzuerkennen. Da liegt eine interdisziplinäre Situation vor, und interdisziplinäre Forschung lebt von der scharfen Konturierung der Unterschiede zwischen Ansätzen, deren Nebeneinander. Gerade vor diesem Hintergrund möchte ich aber abschließend auf ein paar Gemeinsamkeiten hinweisen, die zwischen meinem Ansatz und der technikorientierten Betrachtung von Sampling durch Rolf Großmann (1995) bestehen.

Zunächst betont Großmann, Samplingtechnik operiere fundamental mit Signifikanten und nicht mit Signifikaten. „Sampling ist im Unterschied zum Zitat, das seine Sinnumgebung transportieren soll, eine Transport- und Verarbeitungstechnik von Material.“ (Ebd.: 39) Neben der Kongruenz dieser Aussage mit der von Kösch und mir vorgenommenen Schwerpunktsetzung auf dem Moment des Signifikanten handelt sie auch von der Fähigkeit des Signifikanten, die Grenzen einer Ontologie zu überschreiten und jenseits dieser Grenzen eine Wirkung zu entfalten. Wobei Großmann explizit nichts Näheres über das für mich so entscheidende *Wie* dieser Effektivität aussagt. Über die Materialität schreibt er noch, der Sampler stünde für den universellen

„Zugriff auf die Klangmaterie. Das Sample im Singular und im technischen Jargon (samplegenau!) bedeutet hier eine Messung des A/D Wandlers, die in Form eines Datensatzes repräsentiert ist. [...] Das in den Signalbruchstücken repräsentierte Klangmaterial ist Klangmaterie im ursprünglichen Verständnis des Wortes, es reduziert alle avancierten Materialbegriffe auf die isolierte akustische Schwingung oder genauer auf das Datenwort der Messung des Samples.“ (Großmann 1995: 41)

Mit anderen Worten: Das Materielle als Prinzip ist die Digitalität.

Im Weiteren unterscheidet Großmann zwischen zwei Aspekten des Sampling, die grundsätzlich zu einer „integralen Einheit“ (ebd.: 39) miteinander verbunden seien, den „Zugriffsaspekt“ und den „generativen Aspekt“. Den Zugriffsaspekt haben wir bereits bestimmt, es handelt sich dabei um ein digitales Aufnahme- und Kopierv erfahren, zu dessen Beschreibung Großmann auch den Begriff des Klonens gebraucht. Mit dem generativen Aspekt meint Großmann die Notwendigkeit der „parameter- und programmgesteuerte[n] Verarbeitung“ des unter dem Aspekt des Zugriffs vorliegenden Materials: der digitalen Daten. Denn diese benötigen – man weiß das, aber es ist schwer es zu denken, weshalb man es gerne vergisst – „programmgesteuerte Prozesse, um überhaupt sinnlich wahrnehmbar zu werden“ (ebd.). Sampling ist für Großmann eine Einheit aus „zählbare[n] (digitale[n]) Messwerte[n] mit einer ebenfalls zählbaren codierten Programmsteuerung“ (ebd.).

Übersetzt in die von mir verwendete Terminologie ergibt sich die folgende Entsprechung.

- Messwerte bzw. digitale Daten entsprechen Signifikanten insofern, als Signifikanten Material darstellen, welches im Prinzip Bedeutung zu artikulieren vermag.
- Die Programmsteuerung bzw. Software entspricht der Signifikantenkette als ontologischer Struktur: erst in ihrem Verweisungszusammenhang, innerhalb ihres Referenzsystems wird aus der Potentialität von Bedeutung eine lesbare. Lacan (1991) hat bereits 1954 die mit dem digitalen Code gegebene Unterscheidung zwischen 0 und 1 als Grundform des Symbolischen erklärt.
- Der Begriff des Zugriffsaspektes gibt dem des Messwertes, des Signifikanten eine Richtung. Die Übersetzung heißt dementsprechend: Das Sample hat einen Ort, von wo es auf das Subjekt kommt. Man sieht hier, dass eine solche Übersetzung zwischen den Disziplinen ganz im Sinne Latours (1998) auch eine Veränderung mit sich bringt: In ihr wird aus dem Signifikanten, auf den die Technik zugreift, einer, der von einem anderen Ort aus auf das Subjekt zugreift.
- Der generative Aspekt steht entsprechend der Definition der Programmsteuerung als Signifikantenkette für die Etablierung einer Ontologie im Subjekt. Generiert wird, wieder, nicht der Signifikant, sondern ein Subjekt als Subjekt einer spezifischen Signifikantenkette, einer Ontologie. Diese bringt das Sample von dort, woher es kommt, mit sich auf das Subjekt, womit es das Subjekt zu einem anderen macht.³

3 Der Textabschnitt zu D. Diederichsens *Sexbeat* bildet auch einen Bestandteil meines Textes Zeichen und Techno – Eine Feldforschung zwischen den Signifikanten des Tracks (Bonz 2005). Eine frühere Fassung des Abschnittes über Samplingformen erschien unter dem Titel Identifikationsweisen & Sampling in goon, Ausgabe 8/Winter 03. Der Abschnitt zu FSK wurde in einer früheren Fas-

LITERATUR

- Bonz, Jochen (1998): Meinecke, Mayer, Musik erzählt. Mainz: Intro/ Ventil.
- Bonz, Jochen (2002): Der Welt-Automat von Malcolm McLaren. Essays zu Pop, Skateboardfahren und Rainald Goetz. Wien: Turia +Kant.
- Bonz, Jochen (2005): Zeichen und Techno – Eine Feldforschung zwischen den Signifikanten des Tracks. In: Droschl, Sandro, Christian Höller und Harald A. Wiltsche (Hg.): Techno-Visionen. Neue Sounds, neue Bildräume. Wien und Bozen. Folio, 35-54.
- Diederichsen, Diedrich (1992): Hey hey, we are not the monkeys. Gespräch mit Michael Dreyer. In: Beermann, Wilhelm; Dreyer, Michael; Hoffmann, Karl (Hg.): Fünf Interviews zur Veränderung des Sozialen. Stuttgart: Merz Akademie, 91-152.
- Diederichsen, Diedrich (1993): Freiheit macht arm. Das Leben nach Rock'n'Roll. Köln: KiWi.
- Diederichsen, Diedrich (1995): Sampling in der Popmusik. In: Reck, Hans-Ulrich; Fuchs, Mathias (Hg.): Sampling. Arbeitsberichte der Lehrkanzel für Kommunikationstheorie. Heft 4. Wien: Hochschule für angewandte Kunst, 44-50.
- Diederichsen, Diedrich (2002): Sexbeat. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Eshun, Kodwo (1999): Motion Capture. Interview. In: Eshun, Kodwo: Heller als die Sonne. Abenteuer in der Sonic Fiction. Berlin: ID, 211-232.
- Großmann, Rolf (1995): Xtended Sampling. In: Reck, Hans-Ulrich; Fuchs, Mathias (Hg.): Sampling. Arbeitsberichte der Lehrkanzel für Kommunikationstheorie. Heft 4. Wien: Hochschule für angewandte Kunst, 38-43.
- Kösch, Sascha (2001): Ein Review kommt selten allein... In: Bonz, Jochen (Hg.): Sound-Signatures. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 173-189.
- Lacan, Jacques (1991): Das Seminar Buch II. Das Ich in der Theorie Freuds und in der Technik der Psychoanalyse. Weinheim und Berlin: Quadriga.
- Latour, Bruno (1998): Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie. Frankfurt/Main: Fischer.
- Latour, Bruno (2002): Die Hoffnung der Pandora. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Žižek, Slavoy (2001): Die Tücke des Subjekts. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Waltz, Matthias (2001): Zwei Topographien des Begehrens. Pop/Techno mit Lacan. In: Bonz, Jochen (Hg.): Sound-Signatures. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 214-231.

AUTORINNEN

Bonz, Jochen, Dr. phil., geb. 1969 in Stuttgart, ist Geschäftsführer und Postdoc im Doktorandenkolleg „Prozessualität in transkulturellen Kontexten“ an der Universität Bremen. Promotion mit einer Studie über Popkultur. Arbeitsschwerpunkte: Kulturtheorie, praktische empirische Kulturforschung, Methoden der Kulturforschung. Veröffentlichungen: „Homi K. Bhabha“. In: Moebius, Stephan; Quadflieg, Dirk (Hg.): „Kultur. Theorien der Gegenwart“. Wiesbaden: VS 2006 (mit Karen Struve); „Das Kultur-Wissen des Habitus. Ausführungen zu Pierre Bourdieus Rekonzeptualisierung des ethnologischen Kulturbegriffs angesichts der Kultur der Moderne“. In: Hillebrand, Mark; Krüger, Paula; Lilge, Andrea; Struve, Karen (Hg.): „Die willkürlichen Grenzen. Das Werk Pierre Bourdieus in interdisziplinärer Anwendung“. Bielefeld: transcript 2006.

Homepage: <http://www.wsp-kultur.uni-bremen.de/>

E-Mail: jochen.bonz@uni-bremen.de

Bunz, Mercedes, Dr. phil., Postdoktorandin des Graduiertenkollegs „Archiv, Macht, Wissen“ an der Historischen Fakultät der Universität Bielefeld – Kulturwissenschaftlerin, Forschung: Kultur, Neue Medien und Gesellschaft. Mercedes Bunz lebt in Berlin, ist Dozentin an der Historischen Fakultät der Universität Bielefeld und Herausgeberin der monatlichen Zeitung DEBUG – Zeitung für elektronische Lebensaspekte. Aktuelle Publikationen: „Grenzgänge. Zu Mode, Kunst, Arbeit und einem neuen Typus der Macht am Beispiel eines Fotozyklus von Jürgen Teller.“ In: Frauke Boggasch und Dominik Sittig/Institut für moderne Kunst (Hg.): „ELENDE – Zur Frage der Relevanz von POP in Kunst, Leben und öffentlichen Badeanstalten“. Nürnberg: Verlag für moderne Kunst Nürnberg (erscheint August 2006); „Teenage Fanclub? Wie Jugendlichkeit von einem Versprechen zu einer Bedrohung wurde“. In: Schirn Kunsthalle Frankfurt: „Die Jugend von Heute“, 7. April bis 25. Juni 2006. Ausstellungskatalog. Köln: Verlag der Buchhandlung König 2006, 171-173;

„Zum Projekt einer Economical Correctness. Das Urheberrecht und die Kopie als künstlerisches Konzept“. In: Gisela Fehrmann, Erika Linz, Eckhard Schumacher, Brigitte Weingart (Hg.): „OriginalKopie – Praktiken des Sekundären.“ Köln: DuMont 2004, 304-309.

Homepage: <http://www.mercedes-bunz.de>

E-Mail: mercedes.bunz@de-bug.de

Hepp, Andreas, Prof. Dr., Professor für Kommunikationswissenschaft, Schwerpunkte in Forschung und Lehre sind Medien- und Kommunikationstheorie, Mediensoziologie, inter- bzw. transkulturelle Kommunikation, Cultural Studies, Medienwandel, Medien und Religionswandel, Methoden qualitativer Medienforschung, Medienrezeption/-aneignung und Diskursanalyse. Veröffentlichungen: „Transkulturelle Kommunikation“ (UTB 2006), „Netzwerke der Medien. Medienkulturen und Globalisierung“ (VS 2004), „Konnektivität, Netzwerk und Fluss. Konzepte gegenwärtiger Kommunikations-, Medien- und Kulturtheorie“ (Mitherausgeber, VS 2006).

Homepage: <http://www.imki.uni-bremen.de>,

<http://www.andreas-hepp.name/>

E-Mail : Andreas.Hepp@uni-bremen.de

Hohmann, Silke, Jahrgang 1972, studierte Kommunikationsdesign und schreibt seit 1998 über Kunst, Design, Mode, Musik und Popkultur für Publikationen wie die Frankfurter Rundschau, die Form, Intro, ART und die Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung. Seit 2006 ist sie Redakteurin beim Kunstmagazin MONOPOL.

Homepage: <http://www.monopol-magazin.de>

E-Mail: hohmann@monopol-magazin.de

Hug, Theo, Dr. phil., derzeit außerordentlicher Professor am Institut für Erziehungswissenschaften der Universität Innsbruck und Leiter des „ARC (Austrian Research Center) Research Studios eLearning Environments“. Forschungsinteressen: Medienbildung und Kommunikationskultur, Wissenstheorie und Methodologie, E-Education und Microlearning. Veröffentlichungen: „Wie kommt Wissenschaft zu Wissen?“ (Hg., 4 Bände und 2 CD-ROMs, Baltmannsweiler 2001); „Phantom Wirklichkeit. Theoretische Annäherungen an Wirklichkeitsverständnisse“ (hrsg. mit Hans Jörg Walter, Baltmannsweiler 2002); „Instantwissen, Bricolage und Tacit Knowledge. Wissensformen in der westlichen Medienkultur“

(hrsg. mit Josef Perger, Innsbruck 2003), „Media Communities“ (hrsg. mit Brigitte Hipfl, Münster 2006).

Homepage: <http://www.hub-web.at>

E-Mail: theo.hug@uibk.ac.at

Jacke, Christoph, Dr. phil. M.A., geb. 1968, wissenschaftlicher Mitarbeiter und Koordinator im Studiengang „Angewandte Kulturwissenschaften/Kultur, Kommunikation und Management“ der Universität Münster, Lehrbeauftragter im Studiengang „Populäre Musik und Medien“ der Universität Paderborn, diverse weitere Lehraufträge, freier Autor für u.a. Frankfurter Rundschau, DEBUG, Testcard und Telepolis. Schwerpunkte in Forschung und Lehre sind Medienkulturtheorie, Kommunikationstheorie, Cultural Studies, Popkultur, Popmusik, Werbung. Zuletzt erschienen: „Hinlenkung durch Ablenkung. Medienkultur und die Attraktivität des Verborgenen“. Münster u.a.: LIT 2003; (hrsg. mit Guido Zurstiege) „Medien(Sub)kultur. Geschichten – Diskurse – Entwürfe“ Bielefeld: transcript 2004; „Zwischen Faszination und Exploitation. Pop(musik)journalismus als Forschungsdesiderat“. In: Bonz, Jochen; Büscher, Michael; Springer, Johannes (Hg.): Popjournalismus. Mainz: Ventil 2005, 49-65; „Die Kritikindustrie: Wir sind Papst und wollen keinen“. In: Testcard. Beiträge zur Popgeschichte. Heft 15: The Medium Is The Mess. Mainz: Ventil 2006, 85-89 (mit Sebastian Jünger); „Museum, Archiv, Netz. Popgeschichte(n) als Mediengeschichte(n)“. In: Testcard. Beiträge zur Popgeschichte. Heft 15: The Medium Is The Mess. Mainz: Ventil 2006, 132-137.

Homepage: <http://egora.uni-muenster.de/kkm/personen/jacke.html>

E-Mail: jackech@uni-muenster.de

Jünger, Sebastian, Dr. phil., Kulturarbeiter und Kulturwissenschaftler, Forschungsinteressen: Kulturtheorie, Medienkultur, Alltagskultur. Veröffentlichungen: „Selbstorganisation, Lernkultur und Kompetenzentwicklung – Arbeitsbericht über die Erforschung ihrer theoretischen Bedingungsverhältnisse und praktischen Gestaltungsmöglichkeiten“. Wiesbaden: DUV 2004; „Die Kritikindustrie: Wir sind Papst und wollen keinen“. In: Testcard. Beiträge zur Popgeschichte. Heft 15: The Medium Is The Mess. Mainz: Ventil 2006, 85-89 (mit Christoph Jacke).

Homepage: www.cafe-cubus.de

E-Mail: sebastianjuenger@web.de

Keller, Katrin, Dr. phil. M.A., Studium der Kommunikationswissenschaft, Anglistik und Psychologie. Von 2001-2005 wissenschaftliche Hilfskraft am Institut für Kommunikationswissenschaft der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster. Promotion über Starkult und Identität im April 2006. Forschungsschwerpunkte: Kulturtheorien, Populäre Kultur, Cultural Studies, Musikkommunikation, Starkult- und Fanforschung und Identitäts-Theorien. Katrin Keller arbeitet seit Juli 2006 als Texterin in einer Werbeagentur und ist für das Institut für Kommunikationswissenschaft der Universität Münster als Lehrbeauftragte tätig.

E-Mail: katrin.keller@hotmail.de.

Kimminich, Eva, Prof. Dr. habil., Eva Kimminich ist Romanistin, Kulturwissenschaftlerin und Beirätin für Jugend- und Subkulturen der Deutschen Gesellschaft für Semiotik; sie lehrt seit 1993 als Gastprofessorin an verschiedenen deutschen Universitäten. Arbeitsschwerpunkte insb.: das vielschichtige Wechselspiel zwischen Mensch und Welt, wie es sich im Gebrauch von Stimme, Gebärde, Geste, Schrift und Zeichen sowie im Wandel kultureller Kernmetaphern manifestiert. Dazu gibt sie seit 2000 bei Peter Lang die Reihe „Welt – Körper – Sprache“ heraus (letzter Band: „GastroLogie“ 2005). Rezente Publikationen (Auswahl): (Hg.): „Kulturelle Identität: Konstruktionen und Krisen“. Frankfurt/Main u.a.: Peter Lang 2003; „MC's, Mony, Macht und Moral. Beobachtungen zu einer ästhetisch-ethischen Oratur.“ In: Christoph Mandry (Hg.): „Literatur ohne Moral. Literaturwissenschaft und Ethik“. Münster u.a.: LIT 2003, 43-65; (Hg.): „Rap: More Than Words.“ Frankfurt/Main: Peter Lang 2004; „Citoyen oder Fremder? Ausgrenzung und kulturelle Autonomie in der Banlieue Frankreichs“. In: Archiv für Sozialgeschichte Bd. 46: „Integration und Fragmentierung in der europäischen Stadt 2006“; „Der PlattenspielerSpieler. Vom Konservieren zum Inkarnieren“. In: „Cultural Insurance“, hg. v. Adi Hoesle, Köln: Salon 2006.

Homepage: <http://www.romanistik.uni-freiburg.de/kimminich/>

E-Mail: KIMMINICH@aol.com

Knape, Joachim, Prof. Dr., Professor für Allgemeine Rhetorik an der Universität Tübingen, Forschungsschwerpunkte sind die Theorie, die Praxisfelder und die Geschichte der Rhetorik sowie die deutsche Literatur und Kultur der frühen Neuzeit. Publikationen: „Was ist Rhetorik?“, Stuttgart 2000; „Allgemeine Rhetorik. Stationen der Theoriegeschichte“, Stuttgart 2000; (Hg.) „Medienrhetorik“, Tübingen 2005; (Hg.) „Bildrhetorik“, Baden-Baden 2006.

Homepage: <http://www.uni-tuebingen.de/uni/nas/dozenten/knape.htm>
 E-Mail: joachim.knape@uni-tuebingen.de

Richard, Birgit, Prof. Dr., lehrt Neue Medien in Theorie und Praxis an der Goethe Universität. Ihre Forschungsschwerpunkte sind u.a. Neue Medien, Bildkulturen (alle Forschungsprojekte unter: www.birgitrichard.de), Ästhetik aktueller Jugendkulturen (Jugendkulturarchiv), Alltagsmedien (Clips, Games). Sie veröffentlichte u.a.: „Todesbilder. Kunst Subkultur Medien“. München: Wilhelm Fink 1995 und „Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum.“ Bielefeld: transcript 2004. Sie gab den Kunstforum International Band 141 („Mode. Die oberflächlichen Hüllen des Selbst“) heraus, außerdem Themenbände zu Magie, Kunst und Gentechnologie, Gewalt, Zeit. Sie ist eine der KuratorInnen der Ausstellung „Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt“ (www.coolhunters.net), die im ZKM in Karlsruhe, Künstlerhaus Wien und *Kunsthalle Budapest* gezeigt wurde.

Homepage: <http://www.birgitrichard.de/>
 E-Mail: profrichar@aol.com

Schmidt, Siegfried J., Univ. Prof em. Dr. Dr. h.c., Forschungsinteressen: Kommunikations- und Medientheorie, Kulturtheorie. Publikationen: „Kalte Faszination. Medien, Kultur, Wissenschaft in der Mediengesellschaft“. Weilerswist: Velbrück 2000; „Geschichten und Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus“. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt 2003; „Lernen, Wissen, Kompetenz, Kultur. Vorschläge zur Bestimmung von vier Unbekannten“. Heidelberg: Carl-Auer 2005.

Homepage: <http://www.sjschmidt.net/>
 E-Mail: sjs3811@uni-muenster.de

Shusterman, Richard, Prof., Richard Shusterman is the Dorothy F. Schmidt Eminent Scholar in the Humanities and Professor of Philosophy at Florida Atlantic University, Boca Raton. His authored books include „Surface and Depth“ (2002), „Performing Live“ (2000), „Practicing Philosophy“ (1997), „Sous l'interprétation“ (1994), „T.S. Eliot and the Philosophy of Criticism“ (1988), and „Pragmatist Aesthetics“ (1992, now in its second edition [2000] and translated into twelve languages). His books in German translation include „Kunst Leben“ (1994), „Vor der Interpretation“ (1996), „Philosophie als Lebenspraxis“ (2001), and „Leibliche Erfahrung in Kunst und Lebensstil“ (2005).

Homepage: <http://www.artsandletters.fau.edu/humanitieschair/>
E-Mail: shuster1@fau.edu

Terkessidis, Mark, Dr. Dipl.-Psychologe, geb. 1966, von 1992 bis 1994 Redakteur der Zeitschrift Spex. Freier Autor. Zahlreiche Beiträge zu den Themen Populärkultur, Identitätsbildung, Migration und Rassismus in Tageszeitung, Freitag, Tagesspiegel, Literaturen, Texte zur Kunst, Freibeuter etc. sowie für den Westdeutschen Rundfunk und Deutschlandfunk. Buchveröffentlichungen: Kulturkampf – Volk, Nation, der Westen und die Neue Rechte (Köln: Kiepenheuer & Witsch, 1995); Herausgeber (mit Tom Holert) von *Mainstream der Minderheiten – Pop in der Kontrollgesellschaft* (Berlin: ID-Verlag, 1996); *Psychologie des Rassismus* (Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1998); Herausgeber (mit Ruth Mayer) von *Globalkolorit – Multikulturalismus und Populärkultur* (St. Andrä-Wörden: Hannibal, 1998); *Migranten* (Hamburg: Rotbuch, 2000); *Entsichert – Krieg als Massenkultur im 21. Jahrhundert* (zusammen mit Tom Holert, Köln: Kiepenheuer & Witsch); *Die Banalität des Rassismus. Migranten zweiter Generation entwickeln einen neuen Begriff* (Bielefeld: transcript, 2004); *Fliehkraft. Gesellschaft in Bewegung – Von Migranten und Touristen* (zusammen mit Tom Holert, Köln: Kiepenheuer & Witsch 2006). Momentan mit Tom Holert Arbeit an dem Projekt: „Orte und Objekte der Migration: Das Hotel, der Container, das Zelt“.

Homepage: <http://www.isvc.org/>
E-Mail: nc-terkesma@netcologne.de

Tillmann, Angela, Dipl.-Päd., wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Medienpädagogik an der TU Dresden. Forschungsinteressen: Medienpädagogik, Mediensozialisation, Genderforschung. Veröffentlichungen: Tillmann, A./Vollbrecht, R. (Hg.): „Abenteuer Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Peter Lang: Berlin 2006; „Girls in Cyberspace: An Evaluation of an Online Community Supervised by Media Educationalists“. In: Hipfl, Brigitte; Hug, Theo (Hg.): *Media Communities*. Münster u.a.: Waxmann 2006, 211-230; „Doing Identity: Selbsterzählung und Selbstinszenierung in virtuellen Räumen“. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang 2006, 33-50; „LizzyNet – Handlungsspielräume für Mädchen im Internet“. In: *medien + erziehung*, Heft 6/2005, 53-63.

Homepage: <http://www.tu-dresden.de/erzwiae/mp/start.htm>
E-Mail: angela.tillmann@tu-dresden.de

van der Horst, Jörg, M.A., geb. 1971, freier Autor und Ghostwriter. Seit 2000 Künstlerischer Mitarbeiter und Pressereferent von Christoph Schlingensief. Studium der Publizistik- u. Kommunikationswissenschaft, Politikwissenschaft und Soziologie an der WWU Münster; Masterarbeit 2002 über „Theater als Medienphänomen“. Seit 2003 Lehrbeauftragter im Studiengang „Angewandte Kulturwissenschaften/Kultur, Kommunikation und Management“, seit 2006 zusätzlich am Institut für Kommunikationswissenschaft (IfK) der WWU Münster; Schwerpunkte im Bereich Medienkultur und Medientheorie. 2005 Beginn der Promotion am IfK bei Prof. Dr. Dr. h.c. Siegfried J. Schmidt; Dissertation: „Das Theater der Wirklichkeiten“; Veröffentlichungen in Vorbereitung: „Kunst in Dosen. Kulturvermittlung im deutschen Fernsehen“; „Volks-theater. Der Schlingensief-Reader“.

E-Mail: office@v-d-horst.de

Vollbrecht, Ralf, Prof. Dr., Kindheits- und Jugendforschung, Medienkultur und Medienbildung; Veröffentlichungen: Tillmann, A./Vollbrecht, R. (Hg.): „Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang 2006; Fritz, K./Sting, S. /Vollbrecht, R. (Hg.): „Mediensozialisation. Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten“. Opladen: Leske + Budrich 2003, „Jugendmedien“. Tübingen: Niemeyer 2002.

Homepage: <http://www.tu-dresden.de/erzwiae/mp/start.htm>

E-Mail: rv-net@web.de

Zierold, Martin, Dr. phil. M.A., Mitarbeiter Kommunikation, Presse, PR beim Tonkünstler-Orchester und Musik-Festival Grafenegg in Österreich; Lehrbeauftragter im Studiengang „Angewandte Kulturwissenschaften/Kultur, Kommunikation und Management“ und am Institut für Kommunikationswissenschaft der Universität Münster. Forschungsschwerpunkte Medienkulturwissenschaft und Erinnerungskulturen, Kulturkommunikation. Veröffentlichungen: „Gesellschaftliche Erinnerung. Eine medienkulturwissenschaftliche Perspektive“. Berlin und New York: Walter de Gruyter 2006.

Homepage: <http://www.medienkulturwissenschaft.de/>

E-Mail: zierold@erinnerungskultur.de

Zurstiege, Guido, Prof. Dr. phil. habil., geb. 1968, Studium der Kommunikationswissenschaft, Anglistik und Wirtschaftspolitik an der West-

fälischen Wilhelms-Universität in Münster, Promotion 1997, Habilitation 2004. 1997-2003 wissenschaftlicher Assistent am Institut für Kommunikationswissenschaft der Universität Münster. 2004 Gastprofessor am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der FU Berlin, Lehrauftrag an der Universität Greifswald. Wichtigste Veröffentlichungen: „Mannsbilder – Männlichkeit in der Werbung. Eine Untersuchung zur Darstellung von Männern in der Anzeigenwerbung der 50er, 70er und 90er Jahre“. Opladen: Westdeutscher 1998; (Hg.): „Festschrift für die Wirklichkeit“. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher 2000; „Orientierung Kommunikationswissenschaft. Was sie kann, was sie will“. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2000 (mit Siegfried J. Schmidt); (Hg. mit Siegfried J. Schmidt): „Werbung, Mode und Design“. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 2001; (Hg. mit Siegfried J. Schmidt und Joachim Westerbarkey): „a/effektive Kommunikation: Unterhaltung und Werbung“. Münster/Hamburg: LIT 2001; (Hg. mit Christoph Jacke) „Hinlenkung durch Ablenkung. Medienkultur und die Attraktivität des Verborgenen“. Münster u.a.: LIT 2003; „Zwischen Kritik und Faszination. Was wir beobachten, wenn wir die Werbung beobachten, wie sie die Gesellschaft beobachtet“. Köln: Herbert von Halem 2005.

Homepage: <http://www.univie.ac.at/Publizistik/Zurstiege.htm>

E-Mail: guido.zurstiege@univie.ac.at

Cultural Studies

Rainer Winter,
Peter V. Zima (Hg.)

Kritische Theorie heute

Dezember 2006, ca. 200 Seiten,
kart., ca. 24,80 €,
ISBN: 3-89942-530-8

Karin Bruns,
Ramón Reichert (Hg.)

Reader Neue Medien

Texte zur digitalen Kultur und
Kommunikation

November 2006, ca. 350 Seiten,
kart., ca. 26,80 €,
ISBN: 3-89942-339-9

Rainer Winter,
Sonja Kutschera-Groinig

Widerstand im Netz?

Zur Herausbildung einer
transnationalen Öffentlichkeit
durch netzbasierte
Kommunikation

November 2006, ca. 150 Seiten,
kart., ca. 14,80 €,
ISBN: 3-89942-555-3

Marcus S. Kleiner

Medien-Heterotopien

Diskursräume einer
gesellschaftskritischen
Medientheorie

Oktober 2006, 460 Seiten,
kart., 35,80 €,
ISBN: 3-89942-578-2

Christoph Jacke,
Eva Kimminich,
Siegfried J. Schmidt (Hg.)

Kulturschutt

Über das Recycling von
Theorien und Kulturen

September 2006, 364 Seiten,
kart., 29,80 €,
ISBN: 3-89942-394-1

Marian Adolf

Die unverstandene Kultur

Perspektiven einer Kritischen
Theorie der Mediengesellschaft

Juli 2006, 290 Seiten,
kart., 27,80 €,
ISBN: 3-89942-525-1

Tanja Thomas,
Fabian Virchow (Hg.)

Banal Militarism

Zur Veralltäglichen des
Militärischen im Zivilen

Februar 2006, 434 Seiten,
kart., 28,80 €,
ISBN: 3-89942-356-9

Karin Lenzhofer

Chicks Rule!

Die schönen neuen Heldinnen
in US-amerikanischen
Fernsehserien

Januar 2006, 322 Seiten,
kart., 28,80 €,
ISBN: 3-89942-433-6

Ruth Mayer

Diaspora

Eine kritische Begriffs-
bestimmung

2005, 196 Seiten,
kart., 19,80 €,
ISBN: 3-89942-311-9

Johanna Mutzl

»Die Macht von dreien ...«

Medienhexen und moderne
Fanggemeinschaften.
Bedeutungskonstruktionen im
Internet

2005, 192 Seiten,
kart., 25,80 €,
ISBN: 3-89942-374-7

Leseproben und weitere Informationen finden Sie unter:
www.transcript-verlag.de

Cultural Studies

Kien Nghi Ha
Hype um Hybridität
Kultureller Differenzkonsum
und postmoderne
Verwertungstechniken im
Spätkapitalismus
2005, 132 Seiten,
kart., 15,80 €,
ISBN: 3-89942-309-7

María do Mar Castro Varela,
Nikita Dhawan
Postkoloniale Theorie
Eine kritische Einführung
2005, 162 Seiten,
kart., 16,80 €,
ISBN: 3-89942-337-2

Gerhard Schweppenhäuser
**»Naddel« gegen ihre
Liebhaber verteidigt**
Ästhetik und Kommunikation
in der Massenkultur
2004, 192 Seiten,
kart., 23,80 €,
ISBN: 3-89942-250-3

Christoph Jacke
Medien(sub)kultur
Geschichten – Diskurse –
Entwürfe
2004, 354 Seiten,
kart., 26,80 €,
ISBN: 3-89942-275-9

Birgit Richard
Sheroes
Genderspiele im
virtuellen Raum
2004, 124 Seiten,
kart., 15,00 €,
ISBN: 3-89942-231-7

Brigitte Hipfl, Elisabeth Klaus,
Uta Scheer (Hg.)
Identitätsräume
Nation, Körper und Geschlecht
in den Medien. Eine Topografie
2004, 372 Seiten,
kart., 26,80 €,
ISBN: 3-89942-194-9

Kerstin Goldbeck
**Gute Unterhaltung, schlechte
Unterhaltung**
Die Fernsehkritik und das
Populäre
2004, 362 Seiten,
kart., 26,80 €,
ISBN: 3-89942-233-3

Ruth Mayer,
Brigitte Weingart (Hg.)
VIRUS!
Mutationen einer Metapher
2004, 318 Seiten,
kart., 26,00 €,
ISBN: 3-89942-193-0

Ulrich Beck, Natan Sznaider,
Rainer Winter (Hg.)
Globales Amerika?
Die kulturellen Folgen der
Globalisierung
2003, 344 Seiten,
kart., 25,80 €,
ISBN: 3-89942-172-8

Jannis Androutsopoulos (Hg.)
HipHop
Globale Kultur – lokale
Praktiken
2003, 338 Seiten,
kart., 26,80 €,
ISBN: 3-89942-114-0

Leseproben und weitere Informationen finden Sie unter:
www.transcript-verlag.de

Cultural Studies

Rainer Winter,
Lothar Mikos (Hg.)
**Die Fabrikation des
Populären**
Der John Fiske-Reader

2002, 374 Seiten,
kart., 25,80 €,
ISBN: 3-933127-65-3

Udo Göttlich, Lothar Mikos,
Rainer Winter (Hg.)
**Die Werkzeugkiste der
Cultural Studies**
Perspektiven, Anschlüsse und
Interventionen

2002, 348 Seiten,
kart., 25,80 €,
ISBN: 3-933127-66-1

Leseproben und weitere Informationen finden Sie unter:
www.transcript-verlag.de