

IV. Gleiten, Rollen, Schweben

Ohne eine hoch entwickelte Sporttechnologie wären die neuen Spiele nicht denkbar. Ob Inlineskaten, Skateboarden, BMX-Radfahren oder Gleitschirmfliegen: Es sind maßgeblich die innovativen Techniken der Sportgeräte und der Materialien, die den Akteuren die charakteristischen Bewegungsformen und Körpererfahrungen erschließen und deshalb die Faszination der neuen Spiele mit ausmachen.¹

Auf den ersten Blick mag es zwar scheinen, dass auch die neuen Sportgeräte nicht viel mehr sind als zweckmäßige technische Ausrüstungen, die es erlauben, auf einem harten Untergrund zu gleiten, auf Bänke, Treppengeländer, Bordsteine zu springen, darüber zu rutschen oder durch die Lüfte zu schweben. Wenn die Akteure aber über ihre Sportgeräte sprechen, bemerkt man schnell, dass nicht allein deren funktionale, sondern auch ihre ästhetischen, kommunikativen und emotionalen Qualitäten für sie Bedeutung haben: Ihre Skates, Skateboards, BMX-Räder oder Gleitschirme sind affektiv aufgeladen und in komplexe Deutungshorizonte eingewoben. Die neuen Sportgeräte sind Medien mit Kultstatus: Sie gestatten den Akteuren, ihre Körper zu erweitern, neue Bewegungsdimensionen zu erschließen, andere Beziehungen zur Umgebung, zu den Mitspielern und zu sich selbst einzugehen.²

Die neuen Sportgeräte ermöglichen aber nicht nur neue Bewegungstechniken und -erfahrungen, sie haben nicht nur vielfältige mediale und symbolische Qualitäten. Im praktischen Gebrauch der neuen Spielgeräte zeigt sich vielmehr ein verändertes Verhältnis von

Körper und Technik. Hier realisiert sich ein Anschmiegen der Technik an den Körper und umgekehrt. Dieses wird schon in der organischen Gestalt der nach dem Prinzip der »Body-Geometrie« (Trillitzsch 2001: 217) geformten neuen Sportgeräte manifest. Aber auch in der Alltags- und Arbeitswelt vollzieht sich diese Verkörperlichung der Technik: Küchengeräte, Handys und Computer nehmen längst körperliche Formen an.

TECHNIK ALS GEGEN-STAND

Das Verschmelzen von Körper und Technik unterscheidet die neuen Spiele deutlich vom klassischen Sport und speziell vom Turnen als eine seiner Kerndisziplinen. Zwar sind auch Turngeräte, wie die Entwicklung des Turnpferdes seit dem späten Mittelalter zeigt (vgl. Göhler/Spieth 1989, Nickel 1999), zunächst zum freien Ausprobieren von Dreh-, Kreisel- und Sprungbewegungen entstanden, jedoch hat sich ihre Funktion im Zuge der Pädagogisierung der turnerischen Bewegung seit den Philanthropen an der Wende vom 18. zum 19. Jahrhundert gewandelt. »Reitmaschinen«, Schwebebalken, Klettergerüste, verschiedenartige Kombinationen von Stangen, Leitern, Balken und Seilen, Armhebel und Armkraftmesser, Reck, Bock, Kasten und Barren dienen nun der pädagogischen, auf einem naturwissenschaftlichen Wissen basierenden und sich analytisch-synthetischer Übungsmethoden bedienenden Formung, Technisierung und Rationalisierung des Körpers und seiner Bewegungen (vgl. König 1989).

Die neu entwickelten Turn- und Übungsgeräte sind in dieser Perspektive weder Produktiv- noch Destruktivkräfte, weder Maschinen noch Waffen, sondern Mittel zur Weitergabe, Einübung und Unterstützung von erwünschten Körperidealen, Bewegungs- und Verhaltensmustern (vgl. Eichberg 1984: 115). Sie können Vergegenständlichungen kulturell tradierter und gesellschaftlich erwünschter Bewegungen und Körpernormen verstanden werden.³

Die stets mit spezifischen Übungsmethoden, körperpädagogischen Funktionsräumen, Diskursen, Ausführungsvorschriften, Regelwerken und narrativen Dimensionen verknüpften materiellen Arrangements der Geräte⁴ sind auf bestimmte Formen des Sich-Be-

wegens, Laufens, Turnens und Spielens bezogen. Turngeräte wie das Reck oder der Barren begegnen dem Lernenden zunächst als Hindernisse, als Gegen-Stände im wörtlichen Sinn. Aufgrund ihrer Beschaffenheit verlangen diese Geräte beim Üben der an ihnen vorgesehenen Bewegungen eine durchgehende Straffung und Spannung des Körpers; sie fordern eine männlich-militärische Körperform ein. Ein entspannter, weicher Körper fügt sich an diesen Geräten unvermeidlich Schmerzen zu.

In den Übungen ordnen sich die Bewegungen nach und nach der objektiven Logik der Geräte unter. Die Geräte reihen sich entsprechend ein in eine »politische Ökonomie des Körpers« (vgl. Foucault 1977), die unter Ausnutzung seiner Gelehrigkeit seine Bewegungen kultur-, klassen- und geschlechtsspezifisch strukturiert, kontrolliert und effizient macht. Eingefügt in institutionalisierte körperpädagogische Dispositive zielen die Turngeräte auf Disziplinierung und Habitualisierung, auf die Vermittlung einer ganzen Kosmologie von Werten und Wahrnehmungsweisen.

Wie im Turnen sind auch in den meisten anderen traditionellen Sportarten die materiellen und technischen Eigenschaften der Sportgeräte und Ausrüstungsgegenstände primär Mittel zum Zweck: Sie begünstigen die Entwicklung erwünschter Bewegungs- und Körpertechniken, dienen der pädagogischen Formung eines körperlichen Habitus oder der Steigerung quantitativ messbarer Leistungen.⁵

TECHNIK ALS SELBSTSTEIGERUNG

In den neuen Bewegungsspielen von Inlineskatern, Mountainbikern oder BMX-Virtuosen kommen technische Sportgeräte zum Einsatz, die es den Akteuren ermöglichen, sich vom kodifizierten Bewegungsrepertoire der traditionellen Sportarten abzusetzen. Einige dieser Sportarten wie das Inlineskating haben historische Vorläufer: Bereits im 19. Jahrhundert liefen in den europäischen Metropolen und Modebadeorten Aristokraten und Angehörige des wohlhabenden Bürgertums auf speziellen »skating-rinks« Rollschuh. Die »bessere Gesellschaft« sprach von einer regelrechten »Rinkomanie«, und die Industrie entwickelte zahlreiche Rollschuhmodelle. Die »skating-rinks«

waren mit Orchester, Restaurationsbetrieben und Zuschauerräumen ausgestattet und schufen damit die Voraussetzungen für die Inszenierung des so genannten »Gesellschaftslaufens« (Norden 1998: 22f.). Zu Beginn des 20. Jahrhunderts gab es eine zweite Welle der Rollschuhbegeisterung. Nun wurde nicht mehr nur in den »rinks« Rollschuh gelaufen, sondern auch – ermöglicht durch Rollschuhe mit größeren Rädern – auf offener Straße.⁶ Während das historische Rollschuhlaufen in den öffentlichen Räumen des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts eher einem Flanieren auf Rollen gleichkam, ist das heutige Inlineskaten demgegenüber ostentativ sportlich geprägt: Die in den Sonderräumen des Sports entwickelten körperlichen Attribute der Sportlichkeit treten aus diesen heraus, verbinden sich mit neuen, durch die Skates möglich gemachten Bewegungsweisen und werden in dieser Verbindung in der urbanen Öffentlichkeit aufgeführt und inszeniert.

Die innovativen bewegungsgenerierenden Wirkungen und Potenziale von Rollen, Kugellagern, Skates und Boards sind zugleich in dicht geknüpfte, symbolisch-ästhetische Netze aus Popkultur, Lifestyle, Fashion, Körperkult und Expertendiskursen verflochten. Bilder und Texte der zahlreichen, größtenteils aus den Spielgemeinschaften selbst hervorgegangenen Special-Interest-Magazine (*Inlineskating*, *Boardstein*, *Onboard*, *mountainbike downhill*, *freedom*, *Surfers*, aber auch der Lifestyle-Zeitschriften wie *The Face*, *i-d magazine*, *style* oder *blond*) erzeugen eine eigenständige Mythologie der neuen Spiele, in der die Spitzentechnologie der Geräte einen konstitutiven Platz einnimmt. Zeitschriften wie *Inlineskating* widmen sich neben der »history« der Sportart, den Stars der Szene oder den besten »locations« ausführlich auch den Fahrtechniken und den technischen Qualitäten des Materials. In elaboriertem Fachjargon ist die Rede von »shock-absorption-systems«, »Air-Zoom-Fußbetten« und »Glasfaserframes«, von einem perfekten »tuning«, das »biedere Stiefel« zu »aggressivem stuntstuff« verwandelt. In den Technik-Rubriken dieser Zeitschriften werden »Stahlfederdämpfer« oder »Diskbreaks« sowie Dutzende von Rollenmarken für unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten, hergestellt aus 300 »chemischen Geheimrezepten« in 24 Größen, 21 Härtegraden (Durometer) und 20 verschiedenen Geometrien unter die Lupe ge-

nommen (vgl. *Inlineskating* 1997; *Inline* 1997; *mountainbike downhill* 2001: 22ff. und 38ff.).

Die mit technischen Details gespickten Produktpräsentationen stellen die Sportgeräte mit einer kultischen Strahlkraft aus und schreiben sie in die Wunschökonomie der potenziellen Käufer ein. Für die Akteure der neuen Spiele annoncieren sich die neuen Sportgeräte somit sowohl als Träger eines distinkten Selbstbildes wie als Medien von Zugehörigkeit. Hightech-Skates, Mountainbikes, Surfboards oder Gleitschirme fungieren als Artefakte der Selbststilisierung und als Mittler sozialer Beziehungen; sie tragen dazu bei, »Gemeinden der Gefühle« (vgl. Soeffner 2000: 198-203) entstehen zu lassen.

Durch warenästhetische Inszenierungen und massenmediale Präsentationen stimuliert, besetzen die Akteure die Sportgeräte mit ihren Affekten, Gefühlen, Wünschen und verwandeln sie in charismatische Produkte. In ihren symbolischen Dimensionen repräsentieren die neuen technischen Sportgeräte im Selbstverständnis der Akteure ein ganzes Bündel von Eigenschaften: Freiheit, Flexibilität und Dynamik, Abenteuerlust und Risikobereitschaft, Differenz und Anderssein, Unkonventionelles und Nonkonformes.⁷ Die technischen Artefakte avancieren so zu Attributen der Auszeichnung und des Auserwähltheits: sie sind Zeichen eines Kreises von Gleichgesinnten, der sich durch sie gegenüber anderen Gruppen hervorhebt und zugleich in seinem inneren Zusammenhalt gestärkt wird.

In unseren Untersuchungen finden wir ein solches, über die Technik vermitteltes Elitebewusstsein besonders ausgeprägt bei den Triathleten: »Mein Rad, das motiviert mich noch zusätzlich«, erklärt Uwe: »Ich fahr so'n Softride, und das ist eben, man sitzt da drauf, und man ist eben von der Technik her dem ein oder anderen voraus, weil man da einfach das Glück hatte, auch einen Beruf zu haben, in dem man ein paar Mark mehr verdient und sich dann eben auch ein teureres Rad leisten kann. Mit einem besseren Rad kann man eben da und dort noch ein bisschen Zeit sparen, noch rausholen, ob das nun im Ziel nachher wirklich so wichtig ist, das ist eine ganz andere Frage, aber so vom Gefühl her ist es einfach toll. Ich setz mich auf mein Rad und es macht mir einfach Spaß, wenn ich's angucke, und ich find's einfach geil, wenn ich da drauf sitze und durch die Gegend rase, weil irgendwo die Geometrie des Rades, die stimmt.«

Durch ihre teuren, futuristisch gestylten und sich ständig wandelnden Fahrräder fühlen sich die Triathleten insbesondere gegenüber dem, Peter zufolge, »sehr konservativen Völkchen« des Radsports überlegen: »Es gibt andauernd Innovationen im Triathlon, in der Regel immer im Radbereich, dass es immer neue technische Sachen gibt, und dann denkt man, ›Mensch, vielleicht könntest du dir das noch mal anschaffen‹. Also das ist eben der Unterschied, bei den Radfahrern, die fahr'n hundert Jahre das gleiche Fahrrad, und in hundert Jahren wahrscheinlich auch noch, das merkt man jetzt gerade bei der Tour de France, wo das Zeitfahren wieder so langweilig gemacht wird, weil alle das gleiche Rad fahren müssen; das macht dieses Zeitfahren langweilig, weil alle hier die gleich Gurke fahr'n.« Gleichzeitig markieren die Räder individuelle Unterschiede innerhalb der Triathlon-Gemeinde und zeigen die jeweilige Stellung ihrer Besitzer an – eine Gemeinschaft von Individualisten mit dem Fahrrad als wichtigstem Distinktionsmedium.

TECHNIK ALS SELBSTERFAHRUNG

In den neuen Sportarten verwächst Spitzentechnologie mit dem Körper der Akteure.⁸ Das Sportgerät wird zu einer »leibnahen« Technik im Sinne Gehlens (1993: 94 und 148). In der Vorstellung der Akteure dienen Inlineskates der Verbesserung des menschlichen Körpers: »Der Mensch hat einen Geburtsfehler. An seinen Füßen, missbraucht zum Jogging, Gas geben oder Walken, fehlt bis tief in die 90er Jahre das ›körpereigene‹ Fahrzeug. Keinem fiel auf, dass der Mensch ein paar Rollen an den Sohlen braucht. Rollen, die ihn von vielen Zivilisationsübeln befreien: vom Schneckenspeed des Fußgängers, von der Abhängigkeit des Autos, vom Übergewicht, vom Überdruß an öden Filzballspielen [...] Darwin würde sagen: ›Skaten ist ein Schritt in der Evolution‹ [...]«, heißt es im Editorial der ersten Ausgabe der Zeitschrift *Inlineskating* (H. 1/1997).

Die diversen Roll-, Gleit- oder Fluggeräte gehen allmählich »organische« Verbindungen mit den körperlichen Befähigungen der Spieler ein und erweitern diese. Der klassische Athlet schnallt sich nach dem sportlichen Tun sein Gerät ab; es ist nicht Teil von ihm. In den neuen

Praktiken wachsen den Teilnehmern Räder oder Rollen an Stelle der Füße. Ein neuer Körper mit neuen Organen bildet sich heraus. Die neuen technischen Organe gehören zu den Muskelgefühlen, zur Propriozeption des Subjektes; sein Fühlraum wird vergrößert.

Die neuen technischen Geräte wirken, zumindest in der Wahrnehmung der Akteure, nicht von außen formend auf den Körper und seine Bewegungen ein, sie werden eher von innen heraus zur Entwicklung und Steigerung körperlicher Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeiten benutzt. In dieser Synthese mit dem Körper dienen sie nicht zuletzt der Stimulierung von Gefühlen: Lust, Spannung, Thrill. Durch Bewegungen des Rollens, Gleitens, Schwebens oder Fliegens werden die Sinne angereizt (vgl. auch Kemper/Sonnenschein 2001).⁹ Zwar ist das Erlernen neuer Bewegungen oft mit Schmerzen verbunden, zwar heben die Akteure die leidvollen Erfahrungen am Beginn ihres Lernprozesses in Erzählungen und Interviews oft ausdrücklich hervor, um das Extreme der eigenen Sportart zu betonen¹⁰, jedoch sind die für das Rollen, Gleiten und Fliegen vorgesehenen Spielgeräte nicht wie Turngeräte starre, statische und ortsgebundene Objekte, sondern flexible Kunstglieder des Körpers, mit deren Hilfe neue Erfahrungsräume erschlossen werden und die persönliche Mobilität gesteigert werden kann.

Für geübte Spieler sind die technischen Artefakte der neuen Spiele zugleich Medien einer besonderen kinästhetischen Wahrnehmung und sensomotorischer Rückempfindungsfähigkeiten. Je höher der Könnensstand und je größer die Virtuosität, umso mehr verschwinden sie selbst aus der Wahrnehmung. Sie werden einverleibt und damit zu Sinneszonen, die die Umfänglichkeit und Reichweite des Berührens und Spürens vergrößern (vgl. Merleau-Ponty 1966: 173, Beck 1997: 248ff.). Der Körper expandiert, mittels Technik wird er über seine Grenzen hinaus ausgedehnt. Umgekehrt wird die Umwelt in die Bewegung und das Körperselbstgefühl einbezogen. Die Grenzen zwischen Körper und Umwelt werden im Bewegungsvollzug durchlässig, die »Gesamtwahrnehmung der eigenen Körpergrenzen lässt nach« (Habermas 1999: 64).

Wo sich in den traditionellen Sportarten in der Auseinandersetzung mit der personalen und dinglichen Umwelt ein geschlossener Körper formiert und einbringt, verliert das Selbst in den technisch

ermöglichten Gleit- und Rollbewegungen der neuen Spiele vorübergehend seine klar begrenzte räumliche Entität, ohne jedoch vollkommen in der Situation aufzugehen. Wenn das Gleiten oder Rollen beherrscht wird, ist die Person nicht ohne Halt, wie beim unbeabsichtigten Ausrutschen. Während man in diesem Fall ganz von der Situation absorbiert ist, kann sich beim gewollten und gekonnten Gleiten eine Distanz zwischen Akteur und Umgebung einstellen.¹¹ Gespielt wird dann auf dem schmalen Grat zwischen der Auslieferung an die Situation und ihrer Kontrolle. Die Faszination der Bewegung liegt nicht zuletzt darin, diesen Schwellenzustand zu beherrschen.

Die neuen Sport- und Spielgeräte sind Medien der Selbsterfahrung und der Erneuerung von Selbst- und Weltverhältnis. Mit ihrer Hilfe können die Akteure, die sich vom konventionellen Sportverein abgrenzen wollen, ungewohnte Bewegungen explorieren, sich neu fühlen und aus den Lebensroutinen ausbrechen.¹² Diese Eröffnung neuer Möglichkeiten ist der Grund für die besonderen Beziehungen der Akteure zu den Spielgeräten: Sie ähneln denjenigen von Musikern zu ihren Instrumenten.¹³ An den Inlineskates erkennen Kundige, ob jemand zum Kreis der Insider gehört. Schuhe mit Plastikschalen und Klettverschluss würden »echte« Inlinehockey-Spieler niemals tragen. Die vom Hersteller montierte Bremse wird selbstverständlich abgebaut, weil sie stört und weil Hockeyspieler aus der von uns beobachteten Subkultur seitwärts bremsen wie Eishockey-Spieler. Jedes Detail kann bedeutungsvoll werden: Die Art und der Härtegrad der Rollen ebenso wie die Schnürsenkel und die Weise, sie zu binden. Gute Rollen erkennen geübte Spieler bereits an ihrem *sound*. Sie werden regelmäßig gewechselt, um einen gleichmäßigen Verschleiß zu gewährleisten. Insider schnüren die Schuhe nicht bis oben, sondern lassen die obersten Ösen frei. Man hat dann, wie sie sagen, ein besseres Fahrgefühl, man kann den Fuß geschmeidiger aufsetzen; die Bewegungen werden eleganter; das Gespür für den Untergrund wird besser. Auch die Spuren, die der Gebrauch am Material hinterlässt, können Zeichencharakter annehmen. Die Abnutzung der Rollen gibt dem geübten Blick zu erkennen, wie gut jemand fährt. Scharten, Kerben und Abschürfungen sind Hinweise auf die Härte des Spiels, den Fahrstil, den persönlichen Einsatz.

Durch solche Gebrauchsspuren werden die Sportgeräte subjektivi-

viert. Es ist so ähnlich wie bei einem Gitarristen, dessen Virtuosität von anderen Musikern bereits am Zustand seines Instrumentes, an den von seinen Fingern ausgearbeiteten Kühlen zwischen den Bundstäbchen ›abgelesen‹ werden kann. Der Gebrauch macht das technische Gerät zum Träger einer persönlichen Geschichte. Akteur und Geräte wandeln sich einander an. Im Gebrauch erwirbt der Spieler einen immer präziseren Sinn für das Gerät, der es ihm schließlich erlaubt, es so zu benutzen, als wäre es ein Körperteil. Und wie der leidenschaftliche Gitarrist sein Instrument sorgsam und an einem besonderen Ort aufbewahrt, lässt auch der engagierte Skater seine Skates nicht irgendwo herumliegen, sondern nimmt sie auch gern einmal mit ins Schlafzimmer. Als »geliebte Objekte« (Habermas 1999) haben die Sportgeräte nicht nur eine Bedeutung für ihre Besitzer, sondern auch für Gleichgesinnte. Als Teil der Person verfügen sie zugleich über kulturell geteilte Bedeutungen, so dass sie zwischen der Person und ihrer kulturellen Umgebung vermitteln.

Die neuartigen Sportgeräte tragen zum Bewegungs- und Selbstgenuss der Spieler insbesondere deswegen bei, weil mit ihnen die Schwerfälligkeit und Langsamkeit des Laufens überwunden werden kann. Die Füße verlassen die Erde, diese wird nur noch mit reibungsarm gelagerten Rollen berührt, die Geschwindigkeit erhöht sich, die Arme bewegen sich wie Flügel¹⁴ und spielen mit der Kontrolle über das Gleichgewicht. Auf Inlineskates verliert die Geradlinigkeit der Vorwärtsbewegung ihre Bedeutung, die sie beim Marschieren und Laufen hat. Wichtiger wird die virtuose Bewegung um die Längsachse, das Drehen, Kurven, Kreisen, Wedeln, wie man es auch vom Snowboarding kennt.¹⁵

So vereinen die Bewegungsformen der neuen Spiele Momente technologisch unterstützter Fortbewegung (wie die durch bloßes Laufen nicht zu erreichende hohe Geschwindigkeit) mit einer wieder erschlossenen Nähe des Körpers zur Umgebung. Die Faszination, die diese Kombination des Ungleichzeitigen auslöst, macht auch verständlich, warum in der Zeitschrift *Inlineskating* nicht nur der im ›Schnecken-tempo‹ sich fortbewegende Fußgänger, sondern auch dessen Widerpart, das Auto, als »der natürliche Feind des Skaters« abgelehnt wird (*Inlineskating*, H. 1/1997: 14): In den Augen der Inlineskater steht es für eine negativ bewertete Fortbewegungs- und Zivilisationstechnik,

die den Körper bewegt, ohne dass dieser sich selbst bewegt, und ihn dabei von der Umgebung abschirmt. Zwar repräsentiert auch das Auto Geschwindigkeit und Mobilität, aber es kommt durch seine Außenwände doch zugleich traditionellen Bedürfnissen nach Abschottung und Sicherheit entgegen. Die Faszination des nicht motorisierten und vergleichsweise ungeschützten, spielerischen Gleitens, Rollens und Schwebens liegt demgegenüber darin, dass der Körper der Umgebung direkt ausgesetzt wird. Diese wird mit allen Sinnen gespürt, erfahren und praktisch bewältigt.¹⁶

Solche Erfahrungen werden jedoch gerade nicht über ›natürliche‹ Bewegungsformen in der Natur gesucht, wie in den Lebensreform- und Ausbruchsbewegungen an der Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert, in denen Naturnähe die Verarmung der Sinneswahrnehmungen in der technisierten Großstadt kompensieren sollte. Die Skater suchen vielmehr technologisch unterstützte, gesamt sinnliche Bewegungserfahrungen in den urbanen Zentren (vgl. auch Bette 1989: 63ff.). In der Bewegungspraxis wird der Großstadtraum in eine gefährliche und abenteuerliche Landschaft umgedeutet.¹⁷ Im Kontrast zu den Schutz- und Sonderräumen des traditionellen Sports, die leistungsfördernd möglichst alle Störgrößen ausschalten, hält diese Landschaft (noch oder wieder) Überraschungen und Hindernisse bereit: Während der Leichtathlet die Verfälschung der Leistung durch den Wind fürchtet, weil die Zurechenbarkeit von Leistungen gefährdet erscheint, schätzt es der Inlineskater dagegen, wenn er ihm ins Gesicht bläst.

TECHNIK ALS RISIKO

In zahlreichen neuen Sportarten wird der Körper ungeschützt mehr oder minder risikoreichen Umgebungen ausgesetzt. In Bewegungen des Gleitens, Rollens und Drehens mit hohen Geschwindigkeiten, des Jonglierens mit dem Gleichgewicht und des Abhebens vom Boden beim Springen und Schweben hat das Wagnis eine andere Bedeutung als im traditionellen Sport. Denn während Risiken in diesem nur in Kauf genommen werden, um eine bestmögliche (messbare) Leistung zu erbringen, und es überdies in der klassischen Sportethik als verwerflich gilt, die Athleten durch zu viel oder zu avancierte Technik

Gefahren auszuliefern, werden Risiko-Situationen in vielen neuen Bewegungspraktiken bewusst aufgesucht. Selbst in weniger risikofreudigen Sportarten wie dem Inlineskating wird noch ein Wagnis eingegangen und der Körper aus allen Haltevorrichtungen herausgenommen. Die Akteure riskieren seine Unversehrtheit. Im Gegensatz zu bewährten Mustern sportlichen Interaktionsverhaltens verzichten sie auf eine Position der Stärke und nehmen eine Position der Schwäche ein. Erworbene Sicherheiten – der feste Stand, das sichere Gehen, der solide Grund – werden mit Absicht suspendiert. Im Aufsuchen von Situationen der Verunsicherung und Überraschung tritt das handelnde Subjekt aus vorhersehbaren Bewegungsabläufen heraus.

Die Motive des Risikos (der ›Sprung ins Ungewisse‹), des Abenteuers und des Extremen prägen auch die Darstellungen der neuen Sportarten in den Szenezeitschriften und den Erzählungen der Akteure. Im Riskieren des Gleichgewichts und in körperlichen Suchbewegungen verlassen sie vorübergehend die eigene, gefestigte Körpergeschichte; sie gehen an die Grenzen ihres gesicherten (Bewegungs-) Könnens oder überschreiten diese sogar. Spielerisch werden die sozialen und kulturellen Bedeutungsgrenzen erprobt, die die Akteure als Habitus auch selbst durchziehen. Absichtlich derangieren die Spieler jene »vollkommene Koinzidenz« zwischen ihren im Laufe der Sozialisation inkorporierten subjektiven Schemata des Erfassens, Wahrnehmens und Bewertens und den in der Materialität und Räumlichkeit ihrer Umgebung objektivierten Strukturen, die ihnen die soziale Welt normalerweise als selbstverständlich erscheinen lässt (Bourdieu 2001: 188). Sie spielen ein prekäres Spiel auf der Schwelle zwischen Kontrolle und Kontrollverlust; sie machen sich die vertraute Welt temporär fremd. Unter der Voraussetzung einer tiefen Vertrautheit mit ihrem Sportgerät verlassen sie die gewöhnlichen Räume und Ordnungen und suchen an deren Rändern und in ihren Lücken Schwellenzustände auf. Auf diese Weise erzeugen sie vorübergehend eine Fremdheit sich selbst gegenüber¹⁸ und lassen in diesen liminoiden Zuständen Möglichkeiten eines anderen Handelns und kultureller Innovation aufblitzen (vgl. Turner 1989).

Die Risikopraxen sind von technischen Entwicklungen ebenso abhängig wie das Alltagsleben mit seinen Sicherheitstechniken. Die Suche nach Sicherheit und die Suche nach kontrollierter Verunsiche-

rung sind in modernen Gesellschaften Komplementärphänomene (vgl. Poser 2001). Systematisch kann man zwischen solchen Sportarten unterscheiden, in denen der Körper der Technik überantwortet und ausgeliefert wird (beispielhaft beim Bunjee-Springen), und anderen Praxen, bei denen der Akteur versucht, Orientierung und Kontrolle über die Umgebung, die Technik und das Selbst (seine Ängste, die Motorik usw.) auch unter Bedingungen aufrechtzuerhalten, die ihm dies fast unmöglich machen, um mit gestärktem Bewusstsein für die eigenen Fähigkeiten aus der Bewährungssituation hervorzugehen.¹⁹ Im Vergleich zum traditionellen Sport verlagern sich die Schwerpunkte: Weitaus stärker als im klassischen Leistungs- und Wettkampfsport wird der Körper in den neuen Spielen als Instrument, Erzeuger und Empfänger von Erregung, Spannung oder (Angst-)Lust eingesetzt. In eins damit treten statt der vornehmlichen Orientierung auf die objektiv messbare Leistung die Momente der Virtuosität, der Akrobatik sowie die Fähigkeit in den Vordergrund, rasch und flexibel auf ständig wechselnde Situationen zu reagieren.

TECHNIK ALS MIMIKRY

Das Erproben, Erfahren und kontrollierte Überschreiten von Grenzen bildet für die Akteure einen Kern ihrer Bewegungspraxis. Sie lehnen alle möglichen klar ausgearbeiteten und starren Begrenzungen ab: die Trennungen zwischen Sporttreiben und anderen kulturellen Praxen, die institutionalisierten Begrenzungen von Spiel- und Bewegungsräumen, die (sportliche) Normierung und Disziplinierung des Körpers, seine Abschottung von einer als Gegner dargestellten und wahrgenommenen Umgebung und die Kodifizierung seiner Bewegungen. Die für das Rollen, Gleiten und Schweben industriell hergestellten Spielinstrumente erlauben es, diese Begrenzungen zu überwinden und neue Dimensionen eines spielerischen Bewegungshandelns zu eröffnen: Sie schaffen die Möglichkeit für eine Ausweitung der Spiel- und Bewegungsräume über das eigene Wohnviertel hinaus; sie führen zu einer Vorstellung und einem Erleben des eigenen Körpers als »offenes System« (Löw 2001: 128); und sie tragen zur experimentellen Ausdehnung eines gesicherten Bewegungskönnens bei, indem sie den

Körpern den festen Boden unter den Füßen entziehen. Die Selbstverständlichkeit habitualisierter Bewegungsroutinen wird dann irritiert: »Alles ist ständig im Fluss, nach allen Seiten offen, es ist so wie Schweben«, illustriert Karl, einer der Inlineskater auf unserem Platz im Herzen eines Berliner Innenstadtbezirks.

In den neuen Spielen vollzieht sich ein qualitativer Wandel im Verhältnis von Körper und Technik. Durch Mimikry ans Organische verbirgt die Technik ihr Konstruktionsprinzip und minimiert Nutzungsvorbehalte. An die Stelle der klassischen Forderung an den Körper, selbst zur Maschine zu werden, ist die Anpassung der Technik an den Körper getreten. Indem sich die Technik an die Körperkräfte anschmiegt und die Empfindungsfähigkeit des Körpers steigert, unterstellt sie sich der Verfügung körperlicher Selbstkontrolle. Dadurch verlagern sich auch die Risiken ihrer Beherrschung auf die Ebene der Kontrolle der Körperkräfte. Die an den Körper angeschmiegte Technik mildert jene Skepsis ab, mit der die Menschen hypertropher Technologie begegnen. In den neuen Spielen tritt die Personalität der Sportgeräte an die Stelle monströser Apparate. Diese Personalität beglaubigt die Illusion des Menschen als Souverän der Technik, der sie zu selbstgewählten Zwecken einsetzt.²⁰ Das technologisch ermöglichte Gleiten erweist sich als »Gesamtgestus«²¹ einer neuen »génération glisse« (Loret 1996), die nach Erfolg und Anerkennung sucht und dabei Normen und Institutionen als Hindernisse definiert, die sie spielend überwinden will.

ANMERKUNGEN

- 1 Zwar gehören technische Geräte und Ausrüstungsgegenstände seit jeher zum Sport, aber in den neuen Sportarten haben sich ihre Verwendungsweise und Bedeutung grundlegend gewandelt (vgl. Eichberg 1973: 81ff.).
- 2 Das mögen auch die Gründe dafür sein, dass Sportarten, »in denen in besonderem Maße eine Hochtechnologie zum Tragen kommt, in den letzten fünfzehn Jahren ein überdurchschnittliches Wachstum« verzeichnen. In allen Trendsportarten lässt sich darüber hinaus eine zunehmende funktionale und ästheti-

- sche »Differenzierung der Produktpalette« beobachten, so dass innerhalb »einer Klasse von Sportgeräten [...] eine Vielzahl von Erzeugnissen« konkurriert (Heinemann 2001: 18).
- 3 Vgl. das von der Kritischen Psychologie entwickelte Konzept der »Gegenstandsbedeutung« (Holzkamp 1995: besonders 271-294). Bourdieu begreift Maschinen oder Geräte in vergleichbarer Weise als »Geschichte in objektiviertem Zustand« (Bourdieu 1997: 28).
 - 4 Foucault hat solche heterogenen, netzartig verknüpften Ensembles aus materiellen Anordnungen, Diskursen, Institutionen, architektonischen Einrichtungen, reglementierenden Entscheidungen, (Disziplinar-)Methoden, wissenschaftlichen Aussagen, Techniken, Strategien und moralischen Lehrsätzen als »Dispositive der Macht« (vgl. Foucault 1978: besonders 119-125) bezeichnet.
 - 5 Auch bei den Hightech-Geräten und -Ausrüstungen des traditionellen Sports wie Glasfaserstäben für den Stabhochsprung oder den shark skins – Fischhäuten nachempfundene Schwimmanzüge – der Leistungsschwimmer dominiert die Funktionalität. Sie sind nur in sehr eingeschränktem Maße Gegenstand speziell auf sie gerichteter Faszination, Lust und Begierde.
 - 6 Das Illustrierte Wiener Extrablatt vom 18.5.1909 beobachtete, dass sich in Berlin, »auf den inzwischen stark verbesserten Straßen immer mehr Angestellte der Ämter und Geschäftshäuser der Rollschuhe bedienen, um rasch aus ihren Wohnungen zu ihren Bureaus zu gelangen« (Norden 1998: 34).
 - 7 »Mein MTB [Mountain-Touren-Bike] ist mir genauso viel wert wie eine Frau«, sagt der 27-jährige Frank. »Mit dem Fahrrad hat man die letzte Freiheit auf der Straße – das ist die Anarchie des Alltags.« Frank fährt fort: »Das ist, glaube ich, die Essenz des Radfahrens. Natürlich ist es nicht ganz ungefährlich, aber das macht auch den Reiz aus, nachher sagen zu können: ›Schwein gehabt‹. Wenn man in der Fahrradszene drin ist, achtet man natürlich auch auf ganz andere Dinge, zum Beispiel, daß die einzelnen Teile nicht maschinell hergestellt, sondern handgeschweißt werden. Wenn ich das nötige Geld hätte, würde ich bis

zu 7.000 DM zahlen« (die tageszeitung v. 15.6.1991: 44; zit. nach Habermas 1999: 16). Entsprechend beschreiben Snowboarder ihre Sportart im Unterschied zum »langweiligen« Schi laufen als »dynamisch«, »jung« und »frech«, als »radikal, spektakulär und eigenwillig«. Besonders beeindruckend sei die »Freiheit der Bewegung [Begrenzungslosigkeit]«: Im Gegensatz zum Schifahren gebe »es kein lästiges Querstehen oder Bremsen in den Kurven« (vgl. Marlovits 2001: 429f.).

8 »Ich merke«, so ein BMX-Radfahrer in der Szene-Zeitschrift *freedom*, »wie mein Fahrrad auf meine Bewegungen super sensibel reagiert, checke genau, wie das Zusammenwachsen meines Körpers und meines Standards geschieht – mein BMX wird ein Teil von mir« (*freedom*, H. 5/1998: 59). Zum Zueinanderkommen von Körper und Technik im BMX-Flatland vgl. Schwabe (2003).

9 »Ob Leidenschaft, Glücksgefühl oder Schmerz [...], BMX ist ein gut gemixter Cocktail, der die Sinne weckt« (*freedom* 1998: 57).

10 Es war »wie ein Gang durch die Hölle« (vgl. Marlovits 2001: 430 und 433, Anm. 8).

11 Mit einer solchen körperlich-praktisch sondierenden Annäherung an die Umgebung wird die durch die Erfindung der Dampfkraft initiierte und seither durch immer neue technische Fortbewegungsmittel forcierte Loslösung der körperlichen Bewegung aus ihrer organischen Bindung an den Umraum in Frage gestellt und nach Lösungen für eine erneuerte Annäherung zwischen Körperbewegung und Raum gesucht. Die Vereinigung von Körper, Bewegung und Umgebung wird in den neuen Sportarten aber nicht mittels »natürlicher« Körpertechniken wie dem Laufen herbeigeführt, ebenso wenig mittels ökonomisch obsolet gewordener, alter Techniken (die die Entwicklung neuer Technologien nostalgisch und irgendwie »beseelt« erscheinen ließ) wie z.B. beim Kutschenfahren der gehobenen Klassen des 19. Jahrhunderts, sondern im Gegenteil mittels eines hochtechnologisch erweiterten Körpers. Die These einer industriellen Herauslösung der (Verkehrs-)Bewegung aus ihrer organischen Bindung an den Raum hat Schivelbusch vertreten. Während die »vorindustrielle Verkehrsbewegung [...] Mimesis

- an die äußere Natur« gewesen sei, habe die Dampfkraft »dieses mimetische Verhältnis« aufgelöst (Schivelbusch 2002: 15). Zur Überführung ökonomisch veralteter Techniken in die Bereiche von Sport und Freizeit vgl. Schivelbusch (2002: 18).
- 12 »Das Fahrrad«, so ein BMX-Radfahrer, »ist das Werkzeug, welches vermag, mir [...] eine Flucht aus dem Alltäglichen zu bieten, mir Spaß und Herausforderung zu bescheren und mich die Welt mit anderen Augen sehen zu lassen« (*freedom*, H. 1/2002: 23).
 - 13 Die ersten metallrädri gen Rollschuhe wurden im 19. Jahrhundert tatsächlich von Musikinstrumentenherstellern erfunden (vgl. Norden 1998: 13).
 - 14 In der Werbung des Skateherstellers K2 heißt es »Enjoy your flight!«.
 - 15 Die Szenezeitschrift *Adrenalin* portraitiert Stephane, einen 30jährigen »multiglisseur«: Er sucht »nach den schönsten Orten, um hier schöne Arabesken zu zeichnen [...]. Die Kurve ist eine in Stil und Gestik entwickelte physische Empfindung. Das Fahren von scharfen Kurven ist eine echte Droge. In der Stadt wie auf dem Wasser, auf dem Schnee oder auf dem Asphalt werden wieder und wieder die Elemente gestreichelt« (*Adrenalin*, H. Juni 2001).
 - 16 Die von Marlovits (2001: 430) befragten Snowboarder nennen drei für diesen Zusammenhang wichtige Bewegungsformen: das »Curven«, das »besonders durch seine Dynamik und Eleganz« beeindruckt, der »Cliff Jump«, der »durch Risiko und das Gefühl, ins Ungewisse zu springen« bestehe, schließlich – als »unübertroffener Höhepunkt« – »das Gleiten im ›Powder‹ [Tiefschnee] [...], bei dem sich ein leichtes, fließendes, schwebendes Gefühl von Freiheit einstelle«.
 - 17 Der Aufbruch in unberechenbare Räume ist eine überwiegend männliche Praxis. Nach wie vor scheint sich Männlichkeit nicht nur im Aufbruch ins Abenteuer, sondern auch im spielerischen Gebrauch von Hightech-Produkten zu beweisen. Entsprechend zeigen Klaus/Pater/Schmidt (1997: 813), dass Männer und Frauen in ihrer Sozialisation unterschiedliche Haltungen zur Technik entwickeln und sich in der »Art und Weise ihrer Aneignung

und Auseinandersetzung mit Technologien [...] als Männer oder Frauen« positionieren, d.h. ihre geschlechtliche Identität ausdrücken.

- 18 »Fremdheit macht sich auch im Bereich der Sinne geltend in Form von Abweichungen, Störungen, Beunruhigungen, von Gegenrhythmen, blinden Flecken, Echowirkungen, Heterophonien, Heterotopien und Gleichgewichtsstörungen, in all dem, was aus dem Rahmen fällt [...]« (Waldenfels 1999: 14).
- 19 Wagnissport ist dann eine »Selbsttechnologie« (Foucault) zur imaginären Selbstvergrößerung. Zur Klassifizierung verschiedener Anwendungen von Technik im Wagnissport vgl. Stern (2003).
- 20 Die neuen Spiele weisen auf veränderte Haltungen zur Technik in bestimmten gesellschaftlichen Milieus hin. Nur ein Beispiel: Das Institut für Demoskopie in Allensbach hat im Oktober 2000 Ergebnisse einer im Auftrag des Deutschen Studienpreises/Körper-Stiftung durchgeführten repräsentativen Umfrage veröffentlicht, in der die deutsche Bevölkerung befragt wurde, welche Ängste, Hoffnungen, Einstellungen und Meinungen sie mit dem Thema Körper verbinden. Ein Ergebnis war, dass technische Eingriffe in den Körper besonders bei Jüngeren und besser Gebildeten auf große Akzeptanz treffen. 32% hatten nichts gegen Schönheitsoperationen einzuwenden (in der übrigen Bevölkerung nur 19%) und immerhin 22% fänden es gut, wenn man durch den Einbau eines Gehirchips die Leistungen des Gehirns verbessern könnte (bei Hauptschülern nur 19%, bei Älteren noch weniger). Technische Manipulationen am Körper werden in diesen Milieus offenkundig nicht als Bedrohung wahrgenommen, sondern als Mittel zur Selbstverbesserung: zur Perfektionierung des Aussehens, zur Optimierung der intellektuellen Leistungen, zur Verfeinerung der Sinneswahrnehmungen oder zur Intensivierung der Gefühle. Der Körper wird dann nicht als naturgegeben und schicksalhaft aufgefasst, sondern als ein Instrument und Medium, dessen Leistungs-, Darstellungs- und Erlebnisfähigkeiten technologisch verbessert werden können. Die neuen Spiele lassen eine ähnliche Akzeptanz der Ver-

schmelzung von Körper und Technik erkennen und prägen diese wohl auch selbst aus.

- 21 Brecht (1967: 753) versteht darunter einen »nur in vager Weise« bestimmten Ausdruck, der »der Haltung einer Epoche« physische Gestalt verleihe.