

Paul Eisewicht, Tilo Grenz, Michaela Pfadenhauer u.a. (Hg.)

Techniken der Zugehörigkeit

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3019>

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Eisewicht, Paul; Grenz, Tilo; Pfadenhauer, Michaela (Hg.): *Techniken der Zugehörigkeit*. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing 2012 (Karlsruher Studien Technik und Kultur 5). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3019>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.5445/KSP/1000028907>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

KARLSRUHER STUDIEN
TECHNIK UND KULTUR
TECHNIK UND KULTUR
TECHNIK UND KULTUR
TECHNIK UND KULTUR
TECHNIK UND KULTUR

Techniken der Zugehörigkeit

P. Eisewicht / T. Grenz / M. Pfadenhauer (Hrsg.)

Paul Eisewicht, Tilo Grenz, Michaela Pfadenhauer (Hrsg.)

Techniken der Zugehörigkeit

Karlsruher Studien Technik und Kultur
Band 5

Herausgeber:

Prof. Dr. Gerhard Banse

Prof. Dr. Andreas Böhn

Prof. Dr. Armin Grunwald

PD Dr. Kurt Möser

Prof. Dr. Michaela Pfadenhauer

Techniken der Zugehörigkeit

Paul Eisewicht
Tilo Grenz
Michaela Pfadenhauer
(Hrsg.)

Umschlaggestaltung: Christian-Marius Metz

Impressum

Karlsruher Institut für Technologie (KIT)
KIT Scientific Publishing
Straße am Forum 2
D-76131 Karlsruhe
www.ksp.kit.edu

KIT – Universität des Landes Baden-Württemberg und
nationales Forschungszentrum in der Helmholtz-Gemeinschaft



Diese Veröffentlichung ist im Internet unter folgender Creative Commons-Lizenz
publiziert: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/>

KIT Scientific Publishing 2012
Print on Demand

ISSN 1869-7194
ISBN 978-3-86644-887-2

Editorial

Die wechselseitigen Beziehungen zwischen Technik und Kultur sind zwar so alt wie die Menschheit selbst: die technischen Hervorbringungen haben die Kultur und die kulturellen Muster und Praxen haben die Technik beeinflusst, deren Hervorbringung, Veränderung, Verbreitung wie Verwendung – nicht so alt sind indes die theoretischen Reflexionen über diesen Zusammenhang. In zahlreichen Ansätzen, Konzeptionen und Ausarbeitungen wird erst in jüngerer Zeit auf die Zusammengehörigkeit beider Bereiche hingewiesen, und in diversen Disziplinen wird der Zusammenhang zwischenzeitlich reflektiert. Leitende Fragestellungen sind etwa:

- Wie lässt sich die Wechselbeziehung von Kultur und Technik begrifflich und konzeptionell fassen?
- Inwiefern lässt sich das Verhältnis von Technik und Kultur im Zusammenhang mit Kommunikationsmedien (Buch, Bild, Film, Radio/TV) als ein spezifisches verstehen?
- Welche Bedeutung haben Innovationen in der Interdependenz von Kultur und Technik und welche Bedeutung hat diese Interdependenz für Innovationen?
- In welcher Form entwirft unsere Kultur „Zukunft“, d. h. auf welche technischen, sozialen und kulturellen Gegebenheiten der Gegenwart wird hierbei in extrapolierender Weise Bezug genommen?
- In welcher Weise ist Kultur in Technik „vergegenständlicht“, inwieweit ist der Umgang mit Technik von kulturellen Aspekten beeinflusst bzw. wie wirken kulturelle Aspekte auf Technik zurück und gestalten sie?

Bereits diese wenigen Fragestellungen verdeutlichen, dass es sich bei „Technik und Kultur“ um ein Arbeitsgebiet handelt, das perspektivisch weiter entwickelt werden kann und muss. Darüber hinaus wächst die Bedeutsamkeit dieses Forschungsfeldes gegenwärtig mit der Globalisierung, etwa infolge von Techniktransfer und Interkultureller Kommunikation. Zunehmend wird allerdings deutlich, dass dieser Bereich erfolgreich nur in gemeinsamer Anstrengung von Geistes-, Sozial-, Kultur- und Technikwissenschaftlern erforschbar ist, weshalb eine Integration und Strukturierung der vorhanden disziplinären Ansätze bzw. Ergebnisse erforderlich ist. Diese Erschließungs- und Strukturierungsarbeit mit voranzubringen ist Anliegen der „Karlsruher Studien Technik und Kultur“.

Die Idee zum vorliegenden 5. Band Techniken der Zugehörigkeit entstand im Anschluss an zwei Workshops am Karlsruher Institut für Technologie, an denen auch verschiedene Autoren dieses Sammelbandes teilgenommen haben: Zum einen „Gemeinschaft qua Gemeinschaftsforschung: Ein Dialog in Sachen Zugehörigkeit,

Identität & Aneignung“ im Rahmen der Feasibility Study „Formen des Zugehörigkeitsmanagements“ am Karlsruhe House of Young Scientists – zum Anderen „Wechselspiel von Kultur, Technik und Ökonomie im Großen und Kleinen: Kultursoziologische, medien- und wirtschaftswissenschaftliche Perspektiven“ im Rahmen der Initiative „Kultur und Technik“ im KIT-Schwerpunkt „Mensch und Technik“. In diesem Sinne sollen die hier in den Beiträgen diskutierten Fragen nicht nur als Sammlung, sondern vor allem als Fortsetzung und bei weitem nicht Abschluss eines anhaltend spannenden Dialoges verstanden werden.

Michaela Pfadenhauer

Gerhard Banse

Andreas Böhn

Armin Grunwald

Kurt Möser

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
-------------------------	----------

Tilo Grenz und Paul Eisewicht

Verknüpfungstechniken: Verwicklungen und Arrangements

Praktische Verknüpfungen

Das Zusammenspiel von Ding und Ästhetik.....	9
--	---

Karl H. Hörning

Wittgenstein, Switch Misty 7er und die Beredsamkeit von Praktiken

Zum Verhältnis von Techniken, Technologie und Konversation in der Theorie sozialer Praktiken.....	29
--	----

Niklas Woermann

Über die kunstvolle Erzeugung von Eventgemeinschaften

Techniken der ‚Fusion‘ von Festivalbesuchern	57
--	----

Babette Kirchner

Massively Multiviewer

Mediatisierte Live-Erlebnisse am Beispiel Livestream	77
--	----

Heiko Kirschner

Aneignungstechniken: Zuschreibungen und Überschreibungen

Der urbane Wunderblock

Überschreiben als Aneignen im städtischen Raum.....	95
---	----

Thomas Düllo

Die Simpsons aus unterschiedlichen Blickwinkeln

Eine hermeneutisch-wissenssoziologische Videoanalyse der Simpsons.....	119
--	-----

Carina Jasmin Englert und Michael Roslon

(Re)Claim the City

Writing als Raumeignungspraktik im urbanen Raum 147

Kathrin Schneider

Aushandlungstechniken: Differenzierungen und Hierarchisierungen**Spoiler!**Zur wissenszentrierten Ausdifferenzierung von Zugehörigkeit im Kontext
höchst optionalisierten (TV-)Serienkonsums 173

Miriam Gothe und Annika Leichner

„Am Grunde des Geschlechts – die Wahrheit“ 187

Anna-Katharina Meßmer

RockerclubsEine posttraditionale Vergemeinschaftungsform in der
Organisationsgesellschaft 213

Christian J. Schmid

Taking the Leap of FaithGemeinsamkeit, Zugehörigkeit und Zusammengehörigkeit im Spiegel der
Technik 239

Tilo Grenz und Paul Eisewicht

Die Autorinnen und Autoren 261

Einleitung

Tilo Grenz und Paul Eisewicht

Dass der Mensch sich der ihm gegebenen material-natürlichen Umwelt in bezeichnender Weise nicht anpasst, sondern sie gestaltend aneignet, Elemente dieser auf einen Nutzen hin (um-)entwirft, verändert, konstruiert, das impliziert, dass Technik seit jeher konstitutiver Bestandteil des Sozialen ist, dass Technik den Charakter von Kultur und Kultur die Bedeutung von Technik gleichermaßen trägt, dieses Verständnis ist heute sozusagen eine Selbstverständlichkeit nicht nur sozialwissenschaftlicher Beschäftigung mit Technik.

Dass unser heutiger Alltag von allerhand ‚greifbaren‘ (fühlbaren, fassbaren, bedienbaren) Apparaten wie auch weniger wahrnehmbaren technischen ‚Hintergrund-Apparaturen‘ durchdrungen ist, dass viele Aktivitäten und Interaktivitäten unseres Alltags auf dem mehr oder weniger reflektierten Gebrauch von Technik(en) aufruht und in seiner uns typischen Form ermöglicht wird, ist eine neuere, aber ebenso bestens bekannte Feststellung.

Als weit weniger im ‚common sense‘ hat sich allerdings in den technikphilosophischen und -soziologischen Auseinandersetzungen die Frage nach Bedingungs- und Zusammenhang von Technik und Handeln (bzw. Sozialem) erwiesen und ist in entsprechenden Kontroversen um die, jeweils auf Verallgemeinerung zielenden, Ansätze des Technikdeterminismus und Sozialdeterminismus gemündet, die sich allenfalls zwischenzeitig zugunsten einer Betonung der sozialen Konstruktion von Technik entwickelten und insgesamt eher eine anhaltend rege Diskussion über die Gestaltbarkeit ‚guter‘ (Groß-)Techniken und deren Folgen entstehen ließ (vgl. für einen Überblick Grunwald 2007).

Vor dem Hintergrund dieser langen Debatte lässt sich spätestens seit den 1980ern ein gesteigertes Interesse am ‚Alltäglichen‘ von Technik verbuchen (Joerges 1988). Als wesentlicher Treiber der anhaltend produktiven Beschäftigung mit Technik(en) in mikrosoziologischer Perspektive können zudem die Forschungen zu den alltäglich-umdeutenden, anverwandeln den Aneignungen der Cultural Studies (insb. die Arbeiten im Umfeld des Domestizierungsansatzes, vgl. Silverstone/Haddon 1998) verstanden werden. Eine eigenständige Bedeutung hat das alltägliche Handeln mit Technik für die jüngere Beschäftigung mit der „Mediatisierung des Alltags“ (Hepp/Hartmann 2010; vgl. Krotz 2007), indem das alltägliche, medien- und damit technikkonvergente, das amalgamierte (vgl. Schulz 2004: 88ff.) Alltagshandeln der Menschen betont wird.

Während sich mit dem Mediatisierungsdiskurs eine allmähliche Verschiebung des Interesses weg von der Technik hin zum Medienalltag (und den soziokulturellen Wandel) vollzieht, teilen technikfokussierte und medienfokussierte Ansätze zumindest die Feststellung, dass Technik bzw. Medium und Mensch heutzutage immer näher „zusammenrücken“ (vgl. Hörning in diesem Band).

Das (räumliche, gestalterische, soziale, emotionale) An- und Zueinanderrücken von Mensch und Technik führte zwischenzeitig zum (Wieder-)Erstarken der Auseinandersetzung mit der sozialen ‚Qualität‘ situativ und transsituativ anwesender (Medien-, Apparate-)Technik, die sich derzeit in einer Landschaft von zum Teil epistemologisch als auch empirisch unvereinbarer Herangehensweisen zwischen „Actor-Network-Theory“ (Latour 1996), „Postsozialität“ (Knorr-Cetina 1998), „Praxistheorie“ (Hörning/Reuter 2004) und „Kommunikativem Konstruktivismus“ (Knoblauch 1995) niederschlägt. Zwar soll die Beschäftigung mit der Frage, was ‚das Andere‘ an Technik ist bzw. sein kann, nicht Gegenstand des vorliegenden Sammelbandes sein, allerdings kann die anhaltende Beschäftigung mit der Frage der (subjektiven und intersubjektiv geteilten) Zuschreibungen an Technik als Hinweis darauf gewertet werden, dass Technik in der wissenschaftlichen Reflexion *und* in verschiedenen sozialen Welten den instrumentellen, auf einen bestimmten Zweck hin festgelegten Charakter schlichtweg nicht besitzt. Etwas präziser und mit Blick auf den Wert, den beispielsweise technische Konsumgüter für Fans ebenjener in Marken- oder Artefaktgemeinschaften besitzen (vgl. Muniz/O’Guinn 2001), ließe sich sagen: Der rational-instrumentelle und der affektiv-emotionale Charakter, den Menschen technischen ‚Dingen‘ zuschreiben, konvergiert zunehmend. Technik ist in diesem Sinne interpretativ flexibel (vgl. Pinch/Bijker 1984) und dies im Hinblick auf jeweilige teilkulturelle Kontexte, die die fragmentierten Gegenwartsgesellschaften prägen. *Dergestalt verstanden sind „Techniken der Zugehörigkeit“ immer die materiale Basis für die Entfaltung aufeinander bezogener sozialer Beziehungen.*

Dass der jeweilige Nutzen als auch Wert von Technik gleichsam kontextuell geworden ist, also von bestimmten Gruppen, geteilten Zielen und Wertsetzungen abhängt, steht in erheblichem Maße mit dem in Zusammenhang, was im Zuge der breiteren Modernisierungsdebatte als „disembedding“ (Giddens 1991: 21ff.) bezeichnet worden ist. Menschen gehören heute nicht mehr selbstverständlich, unhinterfragt oder gar naturgegeben irgendwo dazu, vielmehr (er-)trägt jeder Einzelne die Freiheit wie Last sich mal mehr, mal weniger offensichtlich als ‚einer wie‘ bzw. ‚einer von‘ zu verstehen (und kenntlich zu machen). Dieses hergestellte ‚Dazugehören‘ kann, muss aber keine gemeinschaftliche, also sozioemotionale Qualität für die Beteiligten besitzen. Deshalb haben wir uns an anderer Stelle (Eisewicht/Grenz 2010; Grenz/Eisewicht 2010) für den Begriff des „Zugehörigkeitsmanagements“ bei der Beschreibung und Analyse heutiger Formen der sozialen Selbstzuordnung ausgesprochen, nicht nur, weil die Kategorie der Zugehörigkeit ‚weit‘ genug ist, um verschiedene Phänomene der (Selbst-)Zuordnung

zu fassen, sondern auch, weil er das Optionale und das Aktive von Zugehörigkeit betont. So veranschaulicht Goffmans Konzept des „impression managements“ (1959), dass Menschen stets (aktiv) darum bemüht sind, Situationen unter Kontrolle zu bringen, indem bestimmte Eindrücke bei anderen (Anwesenden) hervorgerufen werden. Es sind derartig verstandene Zugehörigkeiten, die es notwendig machen, Gemeinsamkeit(en) mit anderen zu finden, zuzuschreiben und darzustellen. Insofern wird Zugehörigkeit aktiv und ‚bastlerisch‘ (vgl. Hitzler/Honer 1983) herbeigeführt, weshalb sie eine äußerst voraussetzungsvolle Form der – modernen – Sozialität des Menschen verstanden werden kann. *Dergestalt verstanden sind „Techniken der Zugehörigkeit“ immer Interaktionstechniken im engeren und Handlungstechniken im weiteren Verständnis.*

Die Beiträge in diesem Band verdeutlichen, dass beide Qualitäten von Technik: Material (Sachtechnik) und Interaktion (Handlungstechnik) nicht losgelöst voneinander, sondern vielmehr in einem Verweisungscharakter zueinander zu verstehen sind. Kontexte von Zugehörigkeiten, wie sie in verschiedener Form im vorliegenden Band von den Autoren vorgestellt werden (ob Szenen, Communities, Aneignungskulturen), sind in dieser Weise immer Felder, in denen Techniken beider Qualität aufeinander bezogen werden bzw. bezogen sind. Geht man davon aus, dass es sich bei den betrachteten Zugehörigkeitsformen um „neue Formen der Sozialbindung“ (Hitzler 1998) handelt, dann besitzen Techniken in beiden Qualitäten einen elementaren Stellenwert beim „reembedding“ (Giddens 1991: 88), bei der Wiedereinbettung und damit Orientierungssuche des Menschen.

Auf der einen Seite eint die Gleichzeitigkeit und Untrennbarkeit von Technik als Ding und Technik als Handlungsrepertoire die Beiträge des Sammelbandes. Zum anderen behandeln die Autoren dieses Verweisungsverhältnis aus unterschiedlicher theoretischer Perspektive. Insofern haben wir als Herausgeber lange mit dem Gedanken gespielt, diese unterschiedlichen theoretischen Hintergründe zur Grundlage einer Sammelband-Systematik zu machen (etwa Handlungstheorie hier und Praxistheorie da). Als fruchtbarer hat sich allerdings eine Untergliederung nach der jeweiligen Relevanz von Technik in der (situativen und trans-situationalen) Herstellung von Zugehörigkeit erwiesen. Damit, so lässt sich an dieser Stelle zusammenfassen, soll der Sammelband Ausdruck des gemeinsamen Projektes der Beschäftigung mit im Hinblick auf Zugehörigkeit(en) erweiterten Befasstheit mit Vergemeinschaftung bzw. empirischen Vergemeinschaftungsphänomenen *und* der symptomatischen Kontextualität bzw. Deutungs- und Verwendungsoffenheit von Technik sein. Unser Vorschlag ist es Technik in Zugehörigkeit aufzulösen oder mit anderen Worten: Technik(en) aus der in und durch Zugehörigkeiten erhandelten Perspektive verstehen. Insofern sollen die drei Kapitel des Bandes diesen Interpretationscharakter von Technik in folgender Form widerspiegeln:

(1) Die Beiträge, die wir unter den Zwischentitel „*Verknüpfungstechniken: Verwicklungen und Arrangements*“ gestellt haben, verstehen materiale Arrangements

als konstitutiv in Situationen der Zugehörigkeit. Sei es die Pipe beim Freeskiing im Beitrag von Niklas Woermann, die räumlich erfahrbare Ausgestaltung beim Festivalbesuch in der Betrachtung von Babette Kirchner oder die konvergenten Medienumgebungen und ihren Aufzeichnungsinstrumenten beim Streaming in der Analyse Heiko Kirschners – Dinge in verschiedenen Formen sind in diesen Situationen elementar. Als grundlegend versteht sich der Beitrag von Karl Hörning, der aus praxistheoretischer Perspektive Verknüpfungen reflektiert. In der Betrachtungsebene multimodaler Situationen rückt die Verknüpfung von Subjekten und Objekten in den Fokus von Zugehörigkeit.

(2) Unter *„Aneignungstechniken: Zuschreibungen und Überschreibungen“* sind Beiträge versammelt, die Techniken und Dinge in das Zentrum subjektiver Zuwendung rückt. Die An- und Umverwandlungen von Apparaten sind nicht das Vehikel für Zugehörigkeit, sie sind hier zuvorderst das geteilte und wertgeschätzte Ziel. Ob der umdeutende und gestaltete urbane Raum in den Beiträgen von Thomas Düllo und Kathrin Schneider oder das gleichsam ‚geheiligte‘ (Marken-)Konsumprodukt in der Beschäftigung von Carina Jasmin Englert und Michael Roslon, Apparate bzw. Dinge werden hier (um-)deutend angeeignet, materiell verändert, dadurch mit Bedeutung versehen und zur ‚Hintergrundfolie‘ für ein lese- und antwortfähiges Publikum. Zugehörigkeit ist hier folglich das Ergebnis der Zuwendung durch den Akteur.

(3) Dem Bereich *„Aushandlungstechnik: Differenzierungen und Hierarchisierungen“* sind schließlich Beiträge zugeordnet in denen Apparate bzw. Dinge vor allem als Requisiten der Inszenierung von Verschiedenheit vor dem Hintergrund von Gemeinsamkeiten dienen. Technische Infrastrukturen bzw. Settings sind hierbei Gegenstand für die Differenzierung im Kontext geteilter Zugehörigkeit. Ob der Spoiler beim Austausch über Fernsehserien im Beitrag von Annika Lechner und Miriam Gothe, Signifikate und Rituale im Fall von Motorradclubs in der Auseinandersetzung von Christian Schmid oder geschlechtsspezifische Requisiten in der Welt der Transsexuellen im Text von Anna-Katharina Meßmer, Dinge werden hier verwendet, um Grenzen zu ziehen, Distinktionen (unwissentlich als auch wissentlich) zu (re-)produzieren. Zugehörigkeit wird hier vorausgesetzt, vor deren Hintergrund soziale Unterschiede verhandelt werden.

Die Idee zu diesem Sammelband entstand im Anschluss an zwei gleichermaßen fruchtbare als auch verbindende Workshops am Karlsruher Institut für Technologie, an denen auch verschiedene Autoren dieses Sammelbandes teilgenommen haben: Zum einen *„Gemeinschaft qua Gemeinschaftsforschung: Ein Dialog in Sachen Zugehörigkeit, Identität & Aneignung“* im Rahmen der Feasibility Study *„Formen des Zugehörigkeitsmanagements“* am Karlsruhe House of Young Scientists – zum Anderen *„Wechselspiel von Kultur, Technik und Ökonomie im Großen und Kleinen: Kultursoziologische, medien- und wirtschaftswissenschaftliche Perspektiven“* im Rahmen der Initiative *„Kultur und Technik“* im KIT-Schwerpunkt *„Mensch und*

Technik“. In diesem Sinne verstehen wir die hier in den Beiträgen diskutierten Fragen nicht nur als Sammlung, sondern vor allem als Fortsetzung und bei weitem nicht Abschluss eines anhaltend spannenden Dialoges.

Bedanken möchten wir uns bei den Herausgebern der Reihe „Karlsruher Studien – Technik und Kultur“, Gerhard Banse, Andreas Böhn, Armin Grunwald, Kurt Möser und Michaela Pfadenhauer für die Möglichkeit der Veröffentlichung. Des Weiteren danken wir Anna Lehner für ihre engagierte und zuverlässige Arbeit bei der Überprüfung und Formatierung der Texte.

Literatur

- Eisewicht, Paul/Grenz, Tilo (2010): *Frei und auf den Beinen und gefangen will ich sein: Über die 'Indies'*, Berlin: Archiv der Jugendkulturen..
- Giddens, Anthony (1991): *The Consequences of Modernity*, Stanford: Stanford University Press.
- Goffman, Erving (1959): *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York: Doubleday Anchor.
- Grenz, Tilo/Eisewicht, Paul (2010): *Über die Ordnung der Unordnung. Ästhetik in der Indie-Szene.* In: Brunner, Anja/Parzer, Michael (Hrsg.): *pop:ästhetiken. Band 2 der Reihe "werkstatt populäre musik"*, Innsbruck: StudienVerlag, S. 45–68.
- Grunwald, Armin (2007): *Technikdeterminismus und Sozialdeterminismus. Zeitbezüge und Kausalverhältnisse aus der Sicht des „Technology Assessment“.* In: Dolata, Ulrich/Werle, Raymund (Hrsg.): *Gesellschaft und die Macht der Technik. Sozioökonomischer und institutioneller Wandel durch Technisierung*, Frankfurt a.M.: Campus, S.63–82.
- Hepp, Andreas/Hartmann, Maren (2010) (Hrsg.): *Die Mediatisierung der Alltagswelt*, Wiesbaden: VS.
- Hitzler, Ronald/Honer, Anne (1994): *Bastelexistenz. Über subjektive Konsequenzen der Individualisierung.* In: Beck, Ulrich/Beck-Gernsheim, Elisabeth (Hrsg.): *Risikante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 307–315.
- Hitzler, Ronald (1998): *Posttraditionale Vergemeinschaftung. Über neue Formen der Sozialbindung.* In: *Berliner Debatte INITIAL 9/1*, S. 81–89.
- Hörning, Karl/Reuter, Julia (2004) (Hrsg.): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*, Bielefeld: transcript.
- Joerges, Bernhard (1988) (Hrsg.): *Technik im Alltag*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Krotz, Friedrich (2007): *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*, Wiesbaden: VS.
- Knoblauch, Hubert (1995): *Kommunikationskultur. Die kommunikative Konstruktion kultureller Kontexte*, Berlin: De Gruyter.
- Knorr-Cetina, Karin (1998): *Sozialität mit Objekten. Soziale Beziehungen in post-traditionalen Wissensgesellschaften.* In: Rammert, Werner (Hrsg.): *Technik und Sozialtheorie*, Frankfurt a.M.: Campus, S. 83–120.
- Latour, Bruno (1996): *On Actor Network Theory. A Few Clarifications.* In: *Soziale Welt 47/4*, S. 369–381.

- Muniz, Albert M.Jr./O'Guinn, Thomas C. (2001): Brand Community. In: *Journal of Consumer Research* 27/4, S. 412–432.
- Pinch, Trevor J./Bijker, Wiebe E. (1984): The Social Construction of Facts and Artifacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other. In: Bijker, Wiebe E./Hughes, Thomas P./Pinch, Trevor J. (Hrsg.): *The Social Construction of Technological Systems. New Directions in the Sociology and History of Technology*, Cambridge: MIT Press, S. 17–50.
- Schulz, Winfried (2004): Reconstructing Mediatization as an Analytical Concept. In: *European Journal of Communication* 19/1, S. 87–101.
- Silverstone, Roger/Haddon, Leslie (1998): Design and the Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change and Everyday Life. In: Silverstone, Roger/Mansell, Robin (Hrsg.): *Communication by Design. The Politics of Information and Communication Technologies*, Oxford: Oxford University, S. 44–74.

**Verknüpfungstechniken:
Verwicklungen und Arrangements**

Praktische Verknüpfungen

Das Zusammenspiel von Ding und Ästhetik

Karl H. Hörning

Heute rücken Menschen und Dinge immer enger aneinander. Dualismen zu vermeiden wird so zur zentralen Aufgabe, gerade auch der Soziologie. Sie brauchte lange, um sich der Dinge, der Objekte, der technischen Artefakte angemessen anzunehmen. Allzu lange verband sie mit der Moderne die zunehmende Distanz zwischen Technik und Gesellschaft oder gar ihre Entfremdung. Stattdessen wird das Netz zwischen beiden immer engmaschiger. Beide haben immer mehr auf immer verwickelterer Weise miteinander zu tun. Das „Dazwischen“, die Verknüpfungen, das Beziehungsgeflecht rücken in den Vordergrund. Die darin wirkenden Vermittlungen, Mobilisierungen, Vereinigungen werden zur sozialtheoretischen Herausforderung. Ich will mich im folgenden stellen und mittels eines praxistheoretischen Blicks auf die Artefakte zeigen, wie sie in unserem lebenspraktischen Alltag mitmischen und darüber aktiv an Aufbau und Verwandlung sozialer Beziehungen und Gruppierungen beteiligt sind. Dinge stiften Gemeinsamkeiten.

1 Rückkehr zu den Dingen

Die Rückkehr zu den Dingen haben sich viele einfacher vorgestellt. Nun gilt es konsequent eine Prozess- und Vollzugsperspektive einzunehmen, um die Vermischungen von Mensch und Welt, von Subjekt und Objekt, von Gesellschaft, Kultur und Technik angemessen zu erfassen. Wir können keineswegs mehr so tun, als seien sie stabile Entitäten. Mischungen sind ständiger Veränderungen unterworfen: Versammlung, Entfaltung, Kooperation, Verwandlung, Auflösung, Neu-Gruppierung.

Als Bewohner der Welt verwickeln wir uns von früh durch unser tägliches Handeln mit der technischen Ausstattung der Welt, ihren Geräten, Artefakten, Anlagen und Regelwerken. Wir nehmen sie in unsere Praktiken hinein oder bringen auf sie gerichtete Praktiken hervor. Wir haben mit ihnen zu tun, vernetzen sie, modeln sie um und legen sie genervt beiseite. So wird Technik Teil einer gemeinsamen Lebenspraxis, die durch den Eingang der technischen Dinge nicht nur am Laufen gehalten wird, sondern auch ständig stört und irritiert und uns so zu Reflexions- und Suchprozessen

in Handeln und Verstehen antreibt. *Nicht nur wir, sondern auch die Dinge heuern uns an.* Sie ziehen uns an, fordern uns heraus, erschrecken uns, bringen uns zusammen, wir beschäftigen uns intensiv mit ihnen, treiben sie gemeinsam voran, belegen sie mit Symbol- und Risikowerten, scharen uns um sie, legen sie beiseite. „Gleichzeitig konstruieren wir unsere Gruppen und neue soziale Beziehungen. Maschinen und Werkzeuge könnten nicht in so beträchtlichem Maße zu Herstellung von Gemeinschaften und zur Verzweigung der Geschichte beitragen, wenn sie lediglich passive Objekte wären. Diese Stifte, Schreibutensilien, Tafeln, Bücher, Disketten, Konsolen, Chips und Netzwerke erzeugen nicht nur Wissen und Information, nicht nur Fähigkeiten, Fantasie, Intelligenz und Gedächtnis, sondern zugleich auch die Gruppen, die denken, sich erinnern, etwas zum Ausdruck bringen und gelegentlich auch etwas erfinden, und damit erzeugen sie gleichsam am Horizont zum ersten Mal die Menschheit als globales Subjekt des Denkens“ (Serres 2005: 122f.)¹.

Indem wir uns täglich in der Welt zu schaffen machen, indem wir uns so gemeinsam auf die dingliche Welt einlassen, bauen wir Beziehungsgefüge und Netzwerke auf, die uns mit ihr weit über unsere direkten Sozialverhältnisse verketten. Eine unmittelbare Implikation derartiger Verweisungsgefüge besteht darin, dass es eigentlich so etwas wie soziale Beziehungen per se nicht gibt. Denn um so intensiver und langfristiger Menschen mit ihren Techniken in der Welt eintauchen und sie verändern, desto schwieriger sind soziale Verhältnisse zu denken, die nicht auch technisch vermittelt sind, in denen Mensch und Technik sich wechselseitig in Anspruch nehmen und darüber auch veränderte und neuartige Sozial- und Gesellschaftsverhältnisse entstehen. Doch auch wenn wir heute immer mehr auf derartige hybride Beziehungen, heterogene Netzwerke und „handelnde Objekte“ (Latour) gestoßen werden, sollten wir doch die Ambivalenzen und Widersprüche nicht übersehen, die es ständig erneut von den Beteiligten zu bearbeiten gilt, wollen sie sich nicht in den Netzen verfangen und mit unerwarteten oder fatalen Folgen konfrontiert werden. Dies fordert nicht nur Geschicklichkeit und Kompetenz, sondern auch ein praktisches Erfahrungswissen, das sich besonders dort entfaltet und bewährt, wo die Funktionsversprechen der Dinge ausfallen, es zu massiven Störungen und Zusammenbrüchen kommt. Als Mitglied sozial ausdifferenzierter Gesellschaften sind die Beteiligten aber nicht nur mit technischen, sondern auch mit vielfältigen sozialen und kulturellen Uneindeutigkeiten konfrontiert. Mit diesen Kontingenzen einigermaßen zu Rande zu kommen, bedarf es praktischer Einsicht und Urteilskraft.

1 Serres 2005: 122f. In seinem vehementen Plädoyer für das „Hybride“, für eine „zu schaffende Philosophie der Mischung“, die „Globales und Lokales auf irenische Weise“ verbindet, argumentiert *Michel Serres* zugleich gegen die „abscheuliche, tödliche Leidenschaft der Zugehörigkeit, die für fast alle Verbrechen der Weltgeschichte verantwortlich ist [...]: zu einer Sekte, einer Sprache, einer Partei, einer wissenschaftlichen Disziplin, einer Interessengruppe, die allesamt ein für jegliche Kritik unzugängliches Territorium besetzt halten“ (Serres 1993: 347f.).

2 Praxissoziologisches Denken

Um solche Fähigkeiten und Fertigkeiten der Moderne theoretisch und empirisch angemessen zu erfassen, braucht es einen breiten Begriff von *sozialer Praxis*.² Thematisch zentral ist ihm unsere Einmischung in die Welt, die auf uns ständig rückwirkt. Mit dieser These fortlaufender Verwicklungen gehe ich davon aus, dass es so etwas wie eine isolierte Handlung nicht gibt. Alles Handeln, das wir ausführen, ist eingebettet in ein Netz von Handlungszügen, die sich über Zeit und Raum erstrecken. Solche Handlungsmuster und Handlungsketten bündeln sich zu *sozialen Praktiken* und *Praxisformen*, in denen sich jeder Handlungszug auf andere Handlungszüge – meist implizit – bezieht. Mit der schwierigen Erklärung wie und auf welche Weise sich dies fortlaufend vollzieht, beschäftigen sich „Theorien sozialen Praktiken“³.

An dieser „praxistheoretischen“ Diskussion in der Soziologie interessiert vor allem deren Grundannahme, dass das meiste, was Menschen tun, Teil bestimmter sozialer Praktiken ist und nicht jeweils intentional-zielgerichteten Einzelhandlungen der Akteure entspringt. Soziales Leben ist aus dieser Sicht ein Geflecht eng miteinander verbundener Handlungspraktiken, in deren Vollzug die Handelnden nicht nur Routinen und Gepflogenheiten einüben und Gebrauchswissen erlangen, sondern auch Einblick und Verständnis für die Mithandelnden und die Sachwelt gewinnen und sich so allmählich und weithin unthematisch gemeinsame Handlungskriterien und Beurteilungsmaßstäbe herausbilden. Es sind fortlaufende soziale Praktiken, die Handlungsnormalitäten begründen, Handlungszusammenhänge hervorbringen, befestigen und auch wieder auflösen. Dabei verzweigen sich die Handlungsprozeduren vielfältig und verknüpfen sich rekursiv. Mit Rekursivität ist jener rückbezügliche Umlauf gemeint, in dem das Ergebnis gestrigen Handelns als Teil eines Verzweigungsgefüges zur Vorgabe heutigen Handelns wird, auf das das morgige Handeln an anderer Stelle rekurriert.

Praxistheorien verlangen *relationales* Denken: Praxis als dynamische Verkettung von Handlungen zu Praktiken, wobei sich die Praktiken wiederum zu umfassenderen Praxisformen verknüpfen können. Damit distanzieren sich Praxistheorien von der recht üblichen Gleichsetzung mit Handlungstheorien. „Praktik“ ist nicht einfach ein anderer Ausdruck für „Handeln“ bzw. „Handlung“. Beide Begriffe sind ihnen zu individualistisch, indem sie zu sehr auf die Intentionalität und Sinnorientierung des

2 Vgl. zu dieser voraussetzungsvollen Aussage und zum Folgenden: Hörning 2001: 160ff.; Hörning 2005.

3 Die Bezeichnung für diese theoretische Praxisperspektive ist nicht einheitlich. In der Diskussion finden sich auch die Begriffe „Praxistheorien“, „Soziologie der Praktiken“, „Praxissoziologie“, was verdeutlicht, dass es sich eher um ein Bündel theoretischer Zugangsweisen als um eine ausgearbeitete Theorie handelt (vgl. zur theoretischen Herleitung insb. Reckwitz 2000).

einzelnen Akteurs setzen.⁴ Denn das meiste, was wir tun, ist nicht Ergebnis wohl überlegter, gut motivierter, zielgerichteter Entscheidungen, sondern beruht auf einem praktischen Erfahrungswissen und einem interpretativen Können, das wir in häufig und immer wieder ausgeführten Handlungszügen eingeübt haben und das uns sehr vieles ohne längeres Überlegen (d.h. ohne Rückgriff auf subjektive Strebungen und Dispositionen) ausführen lässt. Diese alltäglichen Gepflogenheiten und Handlungsmuster sind nun vor allem sozial und kulturell geprägt. Sie entstehen im wechselseitigen Zusammenhandeln, in der Familie, in der Schule, bei der Arbeit, beim Einkauf, beim gemeinsamen Sport und Spiel genauso wie bei der wissenschaftlichen Arbeit.⁵ Gegenüber Einzelhandlungen bilden sich in derartigen *sozialen*, d.h. ineinander verflochtenen kollektiven Praktiken gemeinsame Fertigkeiten, Usancen und Erwartungen gegenüber passenden, angemessenen, zuträglichen bzw. unpassenden, inkorrekten oder nicht mehr tragbaren Handlungszügen aus. Derartige gemeinsame „Maßstäbe“, die zwischen den unterschiedlichen Praktiken erheblich variieren können, gehen dann ein in ein weithin unthematisches Gebrauchs- und Erfahrungswissen, wie man mit einer Sache, mit einem Problem, mit anderen Menschen „richtig“ umzugehen hat. Als Hintergrundwissen unterlegt es sich weithin implizit den sozialen Praktiken und führt zu einem Zustand, den man „innere Gerechtigkeit“ sozialen Handelns nennen könnte. Praxistheorien sehen in der fortlaufenden und gelingenden Ausführung sozialer Praktiken gerade die Bestätigung der Wirksamkeit derartiger impliziter Handlungsprinzipien im Hintergrundwissen der Akteure.

Praxistheorien gehen ihr Erklärungsproblem also in vier Schritten an:

Erst einmal bewegen sie sich weg von dem, was im Bewusstsein der Akteure vorgeht, hin zu den Praktiken, verstanden als kollektive Handlungsprozeduren und Gepflogenheiten, in die sich der einzelne alltäglich immer wieder einklinkt, ohne jeweils neu und bewusst anzusetzen. Soziales Handeln ist danach übersubjektiv eingebettet in fortlaufende Interaktionszusammenhänge: Erziehungspraktiken, Kommunikationspraktiken, Programmierpraktiken, Ernährungspraktiken, Körperpraktiken, Praktiken der politischen Debatte, Unterhaltungspraktiken, Partnerschaftspraktiken. Soziale Praktiken koordinieren und stabilisieren diese Zusammenhänge, solange sie nicht in ihren geronnenen Abläufen grundlegend irritiert und von den beteiligten Akteuren in Frage gestellt werden, wie es etwa gegenwärtig den herkömmlichen Ernährungspraktiken geht.

In diesen Praktiken findet *zum zweiten* ein kollektives, übersubjektives Bedeutungs- und Regelwissen Ausdruck, wobei dieses Wissen nicht mit der

4 Damit „konterkariert die Praxissoziologie das bürgerliche Erbe der Soziologie, nämlich die Orientierung an Motiven, an richtigen Motiven und an der Frage, wie sich Motive zugunsten sozialer Ordnung einschränken lassen“ (Nassehi 2006: 239).

5 Besondere Bedeutung erhielt die Praxisperspektive in der Wissenschaftssoziologie, in der seit den 1980er Jahren intensiv die Alltagspraktiken experimenteller Laborwissenschaft vor allem mit ethnografischen Methoden erforscht wird (vgl. z.B. Pickering 1992).

verbalisierten Einsicht der Akteure in ihre soziale Welt gleichzusetzen ist. Dabei fungiert der Praxisbegriff als Scharnier zwischen den allgemeinen kulturellen Normen, Regeln, Sinnsystemen, Codes auf der einen Seite und den handelnden Individuen auf der anderen Seite. Die kulturellen Schemata wirken dann nicht als von außen herangetragene Normen und Sinnangebote, sondern als kulturelle Vorannahmen und inkorporiertes Hintergrundwissen, die bestimmte Handlungszüge nahe legen und andere als unpassend ausschließen. Kulturelles Wissen wird so Teil eines praktischen Handlungs- und Erfahrungswissens. „Kultur“ manifestiert sich im performativen Vollzug: *Kultur als Praxis – doing culture* (vgl. Hörning 2004; Hörning/Reuter 2004).

Dabei spielen *drittens* die Geschicklichkeiten, die Kompetenzen der Akteure eine zentrale Rolle. Erst durch diese finden die kollektiven Wissens- und Bedeutungsbestände überhaupt ihren Eingang in die Praktiken, die sie in ihre Routinen und Erwartbarkeiten einspielen. Vieles von dem vollzieht sich „wie von selbst“, und doch bedarf es bestimmter Fähigkeiten, damit sich etwas wiederholt. „Wiederholung“ ist aber nicht die genaue Wiederherstellung des Vergangenen (man kann nicht zweimal in den gleichen Fluss steigen), sondern die gekonnte Wieder-Erzeugung eines Zustands in einer veränderten Situation, zu einer anderen Zeit (jetzt und nicht vorhin, heute und nicht gestern), an einem anderen Ort (hier und nicht dort).

Viertens: Praktiken sind immer beides: Wiederholung und Neuerschließung. Praktiken sind zum einen fraglose Anwendungen von bereits bestehenden Möglichkeiten, sind wiederholte Aneignungen, sind Realisierung von Vorhandenem. Aber zur gleichen Zeit sind Praktiken auch als produktiv zu sehen, als eingespieltes In-Gang-Setzen von Verändertem, als neuartige Fortsetzung von Eingelebtem, als andersartige Hervorbringung von Vertrautem. Wenn eine Handlungsreihe überraschend gestört wird und aufläuft, dann ist Nachdenken erforderlich und kreatives Umgestalten und Weiterentwickeln ist gefragt. Praktisches Leben ist eine kontinuierliche Mischung von Routine und Reflexion. Alles Handeln ist dann reproduzierend *und* transformierend.

3 Technik als Überraschungsgenerator

Neues Wissen und neue Techniken eröffnen ständig neue Weisen der Verwicklung mit der Welt. Dann wird eingeschliffenes Wissen teilweise unangemessen und sieht sich konfrontiert mit den Kontingenzen neuer Problemstellungen und Antwortvorgaben. In Praxistheorien gewinnt die Person erst in den Spielräumen sozialer Praxis ein Verständnis von der Welt. Sie interessieren sich für das Hervorbringen von Denken und Wissen *im* Handeln und weniger für das kognitive Vorwissen um die Welt und ihre Dinge. Nach solchen Theorien können wir nur insoweit über die menschliche und nicht-menschliche Wirklichkeit der Welt wissen, sprechen und sie bedenken, wenn wir

uns an ihr beteiligen, uns für sie interessieren, uns über sie aufregen, insofern wir in ihre Verhältnisse eingebunden, mit ihr verwickelt sind (vgl. Schatzki 1996: 88–132).

Es ist nicht das distanzierte Subjekt, das einer äußerlichen Objektwelt gegenübersteht und sie interpretiert und deutet, sondern es ist der voll von Anfang an vereinnahmte Bewohner der Welt, der die unterschiedlichsten Dinge in seine Handlungsverläufe aufnimmt und dem sich so die Welt erschließt, ohne ihr ständig Aufmerksamkeit zuzuwenden. Viele unserer Motive und Absichten sind danach Ergebnisse unserer Handlungsweisen und nicht umgekehrt. Wir sprechen über unsere Motive und wissen davon, weil wir handeln bzw. gehandelt haben, nicht weil wir Motive haben. Es ist dann die ständig erschließende und formende Aktivität, die es zu erklären gilt.

Dabei greifen Praxistheorien bevorzugt auf *Wittgenstein* zurück, der auf seine kryptische Art und Weise nichts anderes gesagt hat, als dass Worte entsprechend ihrer Gebrauchsweisen unterschiedliche Bedeutung erlangen, wobei diese Gebrauchsformen eingebettet sind in ein Muster verbaler und nicht-verbaler *Tätigkeiten* – eine „Lebensform“ (vgl. Wittgenstein 1984: 255). Um also zu verstehen, wie Dinge, Techniken, Gegenstände Bedeutung für uns erlangen, müssen wir sie in die spezifischen Beziehungsgefüge zurückversetzen, in denen sie gebraucht werden und zu denen sie beitragen. Wir verstehen dann mit Wittgenstein, dass die Worte ihre Bedeutungen aus den Beziehungsgefügen der Welt selbst aufsammeln. Jedes Wort ist komprimierte Geschichte, genauso wie Gebäude, Objekte, Techniken, die Landschaften, die uns umgeben. Selbstverständlich werden dabei schon etablierte Gebrauchsweisen an Sprache und Dinge herangetragen. Sprechgewohnheiten kommen genauso wenig wie Gebrauchsgewohnheiten fertig auf die Welt. Sie werden über lange Zeit aufgebaut und verfestigen sich mittels einer kumulativen Geschichte verflossenen Gebrauchs. Hieraus resultieren die Regeln entwickelter Sprachen oder fortgeschrittener Techniken. Sie werden gelehrt, in Wörterbücher und Pflichtenhefte gepackt und von den Institutionen sprach- und technikmächtiger Gesellschaften sorgfältig vor Unterwanderung geschützt. Doch was mit den kontextunabhängigen grammatikalischen Präpositionen erfasst wird, ist Sprache – nicht geregelt werden damit die Sprechweisen des alltäglichen Sprechers, genauso wenig Konstruktion und Design einer Technik die Umgangsweisen mit ihr durchgängig bestimmen. Der intonierende, der expressive Sprecher spricht nicht wie geschrieben, genauso wenig wie der spielerische Technikumgang die nüchternen Gebrauchsanweisungen der Technikproduzenten abbildet. Eher finden wir hier die *Poesie des Alltags* wirken, von denen die Wärter des richtigen Sprach- bzw. Technikgebrauchs nichts wissen wollen, sie eher verachten und mit noch heftigerem Rationalismus zu marginalisieren suchen.

Damit wenden wir uns ab vom *Zwei-Welten-Modell*, das die Form, die Konstruktion, das System, das Design, das Regelwerk privilegiert hin zum *Performanz-Modell*, welches das formbildende und formtransformierende Potential von Praxis hervorhebt. Es ist die Seite des Gebrauchs, durch die eine Dynamik in den

Blick kommt, die das Schema im Vollzug umzuschaffen vermag. Gebrauch ist dann mehr als bloße Anwendung, Artikulation, Aktualisierung, Realisierung einer Form, eines Schemas, eines Regelwerks. Die zentrale Vermittlerrolle kommt im Performanz-Modell dem kompetenten Handeln der Akteure in entsprechenden kollektiven Netzwerken zu. Es ist dann das *Wie* der Praktiken, das gegenüber dem „Wissen-dass“ aufgewertet wird, ein *Gewusst-Wie*, das sich im Umgang mit Personen, Artefakten und Verfahrensweisen ausbildet und sich als praktisch eingelebte Fähigkeit zeigt, in einer bestimmten erwartbaren und einsichtigen Weise zu handeln und doch auch mit Unvorhersehbarkeiten zu Rande zu kommen.

Vieles kann geschehen, was wir noch nicht wissen, was wir nicht vorhersehen können. Auch können wir immer wieder Neues finden, wonach wir nicht gesucht haben (*Kolumbus-Effekt*). Vieles kommt auf nicht-intentionalen Wegen auf die Welt. Viele einzelne Handlungszüge und Arrangements bringen oft überraschende Ergebnisse hervor. Insbesondere in solchen Entwicklungsprozessen, die nicht auf Zielvorwegnahme – *auf etwas hin* – beruhen, kann der aufschließende Charakter sozialer Praxis zur Wirkung kommen, in der immer wieder veränderte Formen von Wissen emergieren.

Gerade der Umgang mit Technik bringt viel Nicht-Vorhersehbares hervor. In ihrer jeweiligen Geschichte erwiesen sich viele Techniken als typische Kontingenzgeneratoren, die uns eher *von etwas weg* als auf etwas hin treiben und Wissensentwicklungen in Gang bringen, die auf eine Weise nach vorne offen sind, die sich der Voraussicht entziehen.⁶ Praxissoziologisches Denken sucht mit derartigen „Unbegrifflichkeiten“ (Blumenberg) zu arbeiten, indem es soziale Praktiken als nicht-teleologische Handlungsgefüge begreift, die zwar voller Wiederholungen und Erwartbarkeiten sind, jedoch für viele Überraschungen gut sind. Damit hebt es die wirklichkeitshervorbringende Qualität von Praxisformen und Praxisstilen hervor und sieht diese als eigenständige „Weisen der Welterzeugung“, als „Vielheit wirklicher Welten“ (Goodman 1984: 14), in denen die technischen Artefakte kräftig mitmischen.

In einer größeren empirischen Untersuchung zum zeitlichen Umgang mit neuen Kommunikationstechniken (Computer, Videogerät, Anrufbeantworter) fanden wir (eine Aachener Forschungsgruppe) Mitte der 1990er Jahre heraus, dass die technischen Artefakte so kräftig mitmischten, dass wir die deutlich unterschiedlichen Stile des Zeitumgangs, die die Untersuchung erbrachte als wirklichkeitserzeugende Muster, als eigenständige Modi der Hervorbringung von Wirklichkeit interpretierten. Vor allem am neuen Typus des „zeitjonglierenden Spielers“ zeigte sich, wie sich – entgegen den gängigen eindimensionalen, technikdeterministischen Beschleunigungs-

6 Der Wissenschaftshistoriker Thomas S. Kuhn, der sehr nachdrücklich der Annahme widersprach, dass wir es bei der Wissensentwicklung um einen teleologischen Vorgang zu tun haben, bezeichnet in seiner Rückschau die Entwicklung der Wissenschaften als einen „von hinten getriebenen“ Prozess (vgl. Kuhn 1976: 283). Den Hinweis fand ich bei Rheinberger 2007: 90.

thesen – Spielräume praktischen Handelns herauskristallisieren können, in denen sich spezifische kommunikative Anschluss- und Vernetzungsmöglichkeiten stabilisieren. Dabei „wird ein Netz von Verweisungen erzeugt, das eine je eigene Reichweite und Komplexität besitzt. In der jeweiligen Kombinatorik entstehen implizit neue Verbindlichkeiten und Zugzwänge“ (Hörning/Ahrens/Gerhard 1997: 72). Die neuen Techniken spielten so durchdringend mit, dass sich weder die soziologisch übliche Herleitung aus subjektiven Sinnzuschreibungen und Deutungsleistungen, noch die Herleitung aus sozialstrukturellen Vorgegebenheiten als geeignet erwiesen und sich stattdessen die generativen und produktiven Momente von Stilproduktion als Analysefokus in den Vordergrund schoben. Damit kommen neue Formen zum Vorschein, die die Menschen und Artefakte „in ein neues Gefüge einspannt, ein Gefüge, das die Dinge in einer anderen Weise geschehen lässt“ (Rabinow 2004: 115).

4 Konstruktivistische Einseitigkeiten

Wenn wir mit diesem Blick auf die Technik schauen, dann fällt der Zugang völlig anders aus als uns die beiden bislang vorherrschenden techniksoziologischen Ansätze lehrten. Bei der einen geht es um die Technikfolgen, bei der anderen um die Technikgenese. In der *Technikfolgenforschung* gilt Technik als etwas Äußeres, ein fremdes Gegenüber von Mensch und Gesellschaft, das bei seinem Einsatz Folgen zeitigt, die ständig Fragen nach Chancen oder Risiken, Entlastung oder Überlastung, Beherrschung oder Gefährdung für Mensch und Gesellschaft hervorrufen. Die *Technikgeneseforschung* interessiert sich dagegen für den Herstellungsprozess von Technik, nimmt sie nicht länger als black box, die auf „die Gesellschaft“ einwirkt, sondern begreift Technik als sozial bzw. gesellschaftlich konstruiert. In einer ersten Fassung fragten die Studien des „Social Shaping of Technologies“-Ansatzes nach der Bedeutung politischer Machtkonstellationen, sozialer Interessengruppen und kultureller Leitbilder für Konstruktion und Design technischer Artefakte (vgl. z.B. MacKenzie/Wajcman 1999). Ihnen ging es vor allem um die Beweisführung, dass die Gleichsetzung von Technik und purer Zweckrationalität gerade auch dem technischen Inhalt der Artefakte nicht gerecht wird. Für den *Konstruktivismus* ist Technik niemals neutral, sondern sitzt auf einer komplexen Vorgeschichte auf, die von den einzelnen Vertretern recht unterschiedlich erzählt wird. Ist das technische Konstrukt aber fertig, sind die Konflikte und Verhandlungen der Entstehungsphase abgeschlossen, hat sich eine bestimmte Technikform stabilisiert und durchgesetzt, dann lässt der Konstruktivismus der Gebrauchspraxis nur wenig Spiel. Er verlangt eher konsequente Anpassung der Nutzer an die in die fertigen Artefakte eingebauten technisch-funktionalen Vorgaben und Handlungsanweisungen.

Der Konstruktivismus fand seine intensivste Ausarbeitung in den *Science Studies*, aus denen sich bald in den 1980er Jahren ein ungewöhnlicher Kopf hervorhob: *Bruno Latour*. Er erzählt eine ungewöhnliche Konstruktionsgeschichte wissenschaftlicher und technischer Artefakte. Sie verbietet sich eine apriori-Unterscheidung zwischen Subjekt und Objekt und setzt beide symmetrisch. Das heterogene Netzwerk von „Aktanten“ (ein Begriff der Semiotik), das die konkrete Konstruktion der Artefakte bewirkt, vereint menschliche und nicht-menschliche Kräfte, die in komplizierten Verhandlungen als Verbündete angeheuert werden und so eine bestimmte technische Form hervorbringen. In vielen Beispielen stellte Latour immer wieder heraus, dass jedes technische Projekt einen Verhandlungsprozess darstellt, bei dem eine Vielzahl von „Aktanten“ mitmischen, die sich in diesem Prozess transformieren und dabei etwas Drittes hervorbringen. Damit werden die Dinge Teil eines Kollektivs, das durch seine Assoziation und Verwobenheit von Menschlichem und Nicht-Menschlichem Ergebnisse hervorbringt, die es ohne dieses Zusammenwirken nicht gäbe. Symmetrisch wird diese Beziehung durch das Wirken, die Artikulation der Dinge; sie mischen sich ein und regulieren das Handeln mit. Wirklich symmetrisch wird das Verhältnis aber erst durch Latours Annahme, dass rein auf menschlichen Beziehungen beruhende Netzwerke schwach sind und der Unterstützung durch materiell-technische „Aktanten“ bedürfen. Latour geht es um die Verknüpfungen, in denen nicht-menschliche Dinge den Auftrag erhalten, quasi als Platzhalter die Schwächen des Menschen und seiner Gesellschaft zu kompensieren. In dem die Technik „härtet“, stellt sie Handlungen auf Dauer und übernimmt so gesellschaftliche Aufgaben der Regelung des sozialen Miteinanders („Technik als auf Dauer gestellte Gesellschaft“, Latour 1991).

Die entscheidende Frage der von ihm und anderen ausgearbeiteten Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) richtet sich nicht auf das Problem, ob die Mitglieder eines Netzwerks menschlicher oder nicht-menschlicher Art sind, sondern darauf, welche Verknüpfung stärker und welche schwächer ist, bzw. wie die Austauschprozesse zwischen den Interessen der Menschen und den an die Nicht-Menschen *delegierten* Aufgaben und Fähigkeiten das „Soziale“ stabilisieren: „In der Praxis sind es stets Dinge [...], die ihre 'stählerne' Eigenschaft der fragilen 'Gesellschaft' leihen“ (Latour 2007: 117). Das „Soziale“ ist für Latour keine Substanz, sondern Bewegung, Kraft, Zirkulation, ein Prozess des Versammelns, Verknüpfens und wieder Lösens heterogener Elemente. Es muss ständig hergestellt, zusammengesetzt und zusammengehalten werden, vor allem auch unter Zuhilfenahme unterschiedlichster Materialitäten und Artefakte. „Die Menschen sind nicht mehr unter sich“ (Latour 2000: 231). Artefakte und Geräte, Netzwerke, technische Infrastrukturen, Tiere, Mikroben alle nisten sich auf vielfältige Weise in die menschlichen Geschäfte ein, werden selbst Träger von Handlungen. Die allgemeine These lautet: Die Handlung ist kein Humanprinzip mehr. Die Grenzen der Sozialwelt sind dehnbar.

Trotz Latours interessanter poststrukturalistischer Ausflüge in eine „neue Soziologie“ blieb und bleibt die immer wieder gestellte Frage nach der Akteurhaftigkeit, der unterstellten Agency, der Handlungsfähigkeit der Dinge an ihm hängen. Zu dieser Frage wurde der Leser über die letzten knapp 30 Jahre in immer neue Unklarheiten gestürzt. Neuerdings heißt es dazu sehr zurückgenommen: Artefakte sind „Beteiligte“ am Handlungsverlauf, sind Handlungsträger, Akteure, die „andere dazu bringen, Dinge zu tun“ (Latour 2007: 86), etwa – um ein breitgetretenes Beispiel anzuführen – mittels einer einfachen Bodenschwelle („schlafender Polizist“) ein Auto „dazu zu bringen“, abzubremsen, weil der Fahrer die Stoßdämpfer seines Autos schonen will. „Dazu bringen“ ist für Latour aber nicht dasselbe wie „verursachen“ oder „selbst tun“. Auch bedeutet dies „selbstverständlich nicht, dass diese Beteiligten das Handeln ‚determinieren‘“ (Latour 2007: 124). Doch trotz vieler Worte (Dinge als „Angebot zum Handeln“, Dinge „können ermächtigen“, „ermöglichen“, „ermutigen“, „erlauben“, „nahe legen“, „beeinflussen“, „verhindern“, „autorisieren“, „ausschließen“ und so fort) bleibt die Frage von Latour unbeantwortet, auf Grund welcher *Kompetenzen* und *kultureller Rahmungen* es denn zu der Koordination zwischen den Handlungsträgern kommt, damit die Dinge sich so „vielfältig“ entfalten können (vgl. Latour 2007: 124, 203). Der Konstruktivist sieht allzu leicht die Agency umfänglich in die Dinge selbst eingebaut: „Vielfalt“ als „Eigenschaft der Dinge“.⁷

5 Störung und Bearbeitung

Die kritische Auseinandersetzung mit Latour begann sofort in den 1980er Jahren. Zuerst hat mich die Ausweitung und damit Verflachung des soziologisch voraussetzungsvollen Handlungsbegriffs sehr gestört. Im Laufe der Jahre und eingebunden in eine lebhafte technik- und wissenschaftssoziologische Diskussion (v.a. mit Bernward Joerges, Peter Weingart, Werner Rammert) wurde mit klar, dass der Handlungsbegriff nicht ausreicht, um den Interdependenzen von Ding und Mensch voll gerecht zu werden. Zwar macht der Konstruktivist die Dinge dadurch „stark“, dass er den Blick auf die den Artefakten eingebauten Eigenschaften und materialen Widerständigkeiten richtet und damit allen voreiligen kulturwissenschaftlichen

7 Vgl. Latour 2007: 81. Ergänzend fügt Latour neuerdings sog. „plug ins“ als zusätzliche „Ausstattung“ (Equipment) hinzu, worunter er „strukturierende Schablonen“ versteht, die die Koordination zwischen den Handlungsträgern ermöglichen sollen. Als „Quasi-Standards“ (darunter führt er auf: Etiketten, Marken, Indices, Preise, Anzeigen, Messinstrumente, Codes, Handbücher, Software, Pläne, Papiertechniken, Intellektuelle Techniken u.dgl.) sollen sie die kollektiven Arrangements formatieren und stabilisieren. „Während keines dieser plug ins (Kompetenzen i.w.S.) die Macht hat zu determinieren, können sie vielleicht einfach jemand dazu bringen, etwas zu tun“ (Latour 2007: 337, 370).

Entmaterialisierungen einen Riegel vorschiebt. Man kann deshalb mit ihm die Wirksamkeit der Dinge auch als *Handlungsfähigkeit* begreifen, auch als deren Fähigkeit, zwischen Alternativen zu selektieren und vieles mehr. Doch die *reflexive* Bezugnahme – in prinzipiell störanfälligen Prozessen – auf die im Fortgang der Dinge aufgeworfenen Handlungs- und Gestaltungsprobleme bleiben ausgeblendet. Spätestens wenn die Koordination unter den menschlichen und nicht-menschlichen Handlungsträgern nicht mehr klappt, wenn die Operationen schwer auflaufen, werden Kompetenzen, Wissen und Reflexionen aktiviert, die den menschlichen Akteur in ein immer wieder verändertes praktisches Verhältnis zu den Dingen bringt. Über die langjährige Forschungszusammenarbeit zur „Technik im Alltag“ (Hörning 1988) und mittels ausführlicher Erkundungen in Ethnologie und Philosophie⁸ gelangte ich zu einem Begriff der sozialen und kulturellen *Praxis* des Alltagsmenschen, eine Praxis, die voraussetzungsvoller, vielfältiger, auswuchernder ist als sich ein technisch noch so intelligentes Handeln ausdenken kann. Handeln ist ein notwendiger Teil der Praxis, doch Praxis geht nicht in noch so raffiniert konstruierten Handlungsgeflechten auf. Ihr zentral ist ein praktisches Wissen, das sich gerade im Umgang mit den Dingen ständig neu bewährt und verändert. Damit ist ein dynamischer Wissenstypus benannt, der in der Praxis die Dinge nicht nur gekonnt einzusetzen weiß (das können intelligente Geräte auch), sondern auch Reflexionen in Gang setzt und nach Beurteilungsmaßstäben sucht, um mit den Instabilitäten des Alltags zu Rande zu kommen. Praxis ist mehr als nur die Bewirkung einer Veränderung der Welt; immer geht es bei ihr auch um die Art und Weise, wie Menschen ihr Leben untereinander gestalten.

Öffnen wir auf dieser theoretischen Basis das Geschehen und schauen uns einzelne Praxisfelder an, dann finden wir sehr unterschiedliche Formen und Grade der Handlungsbeteiligung der Dinge. Nehmen wir zum Beispiel die *sozialen Praktiken des Wohnens*, eine hochkulturell geladene und über viele Jahrhunderte eingeübte Art und Weise, sich in vier Wänden einzunisten. An dieser Praktik nehmen viele teil: Gebäude, Menschen, Möbel, technische Vorrichtungen und vieles mehr. Doch die bisher erfolglosen Versuche, aus Energiespargründen das Wohnen durchzutechnisieren (etwa in Form des „smart home“ oder des „Passivhauses“, eines Energiesparhauses mit geschlossenem Lüftungskreislauf und geschlossen zu haltenden Fenstern) zeigen, wie tief sitzende Gewohnheiten und Gepflogenheiten das Wohnen durchziehen und wie viele kulturelle Vorannahmen sich um das richtige, angenehme, schöne Wohnen ranken (vgl. Hörning 2010). Dagegen stehen die Erfolgsgeschichten, in denen in immer neuen Wellen die *Praktiken des Kommunizierens* durch Computer, Handy und dgl. umstrukturiert und vervielfältigt werden und sich dabei immer neue Gepflogenheiten und Praxisnormen einspielen, die wiederum Anlass zu neuen

8 Ich hatte Ethnologie im Nebenfach studiert und später beim Wissenschaftstheoretiker Hans Albert promoviert.

Reflexionen und externen Regulierungen geben. Und schauen wir drittens die hochtechnisierten *Mobilitätspraktiken* an, wie Autofahren und Fliegen, dann sind wir mitten in der Diskussion mit den Ingenieuren und Designern darüber, ob wir nicht doch schon bald einen Zustand der Symmetrie zwischen Mensch und Ding erreicht haben. Das Fliegen mit Flugzeugen ist eingebunden in komplexe Prozeduren und Netzwerke, in denen eine Vielzahl von Menschen, allen voran Piloten und Fluglotsen, mit einer Vielzahl von nicht-menschlichen Instanzen interagieren, um sicher und situationsadäquat die Praktik durchzuführen. Da gibt es viele nicht-menschliche Mitspieler, wie Maschinen, Software-Programme, Cockpits, Autopiloten, Navigationssysteme, Flughafen-Towers, Infrastrukturen, die über das ganze Praxisfeld *verteilt* wesentlich zum Vollzug der Praktik beitragen.⁹

Handeln wird *verteilt* auf viele unterschiedliche Träger und das in den Artefakten gespeicherte Wissen. In welchem Umfang, auf welche Art und Weise, mit welchen Folgen? Diese Fragen sind nur dadurch zu beantworten, dass wir uns den Praktiken selbst, weder dem Davor noch dem Danach zuwenden. Erst dann lässt sich herausfinden, welchen Einfluss die kulturellen und normativen Rahmungen, die Offenheit und Geschlossenheit des Praxisfeldes und vor allem die Expertise und Praxiskompetenz der (menschlichen) Akteure auf den Fortgang der jeweiligen Praktik haben.

Aufschluss darüber finden wir vor allem dann, wenn die Dinge nicht so laufen wie immer, wenn etwas nicht klappt, wenn der Fortgang aufgehalten, gestört wird, wenn es zu Krisen kommt und die dringende Frage auftaucht, wie der Störung, der Krise beizukommen ist. Möglicherweise müssen wir dann eine noch intelligentere Technik heranzuführen, vielleicht reicht aber das vorhandene technische Können nicht aus, in schwierigeren Fällen ist wohl praktisches Wissen gefragt, das mehr als das technische Können auch ein Einschätzungs- und Urteilsvermögen enthält, das entscheidend sein kann, wenn die Kriterien nicht eindeutig sind und zu ihrer Anwendung besonderer Urteilsfähigkeit bedürfen.

Je nach Fülle und Komplexität der Praktik kommt es dabei zu Reflexions- und Suchprozessen, die oft das konkrete Problem weit übersteigen. Dann mag praktisches Wissen mit sich selbst zu Rate gehen und auf kulturelle Vorannahmen und normative Rahmungen zurückgreifen. Dann kann auch eine *Normativität von Kultur* zu Tage treten, die sich im Handlungsprozess selbst entwickelt hat und nun im Krisenfall mit den externen Regulierungen in Beziehung tritt. Oft ist ja der Fall, dass die sich im Praxisverlauf herausgebildeten impliziten Normen den expliziten Formulierungen von Regeln und Handlungsstandards vorausgehen. Dann ist das, was uns als passend oder

9 Vgl. zur „Verteiltheit des Handelns“ insb. Rammert 2006.

unpassend, als gut oder schlecht, als vorteilhaft oder schädlich vorkommt, einem praktischen Wissen geschuldet, das auf kulturellen Vorgaben und Prämissen aufbaut, die im Fortgang der Praktiken ihre ständige Reibung und Veränderung erfahren. Damit ist praktisches Wissen immer auch *kulturell geteiltes Wissen*.

6 Die ästhetisch-sinnliche Dimension sozialer Praxis

Praxis ist mehr als nur ein Handlungsgeflecht, eine Vernetzungsstruktur interdependenter Handlungszusammenhänge. Praxis ist auch eine Form des *Erschließens*, eine kreative Art des Weltumgangs, indem sie Möglichkeiten aufschließt und so neuartige Sicht- und Handlungsweisen hervorbringt und alte transformiert. Das Erschlossene wird erst durch die Weise seines Erschlossenwerdens in der Praxis generiert und ist nicht etwa in einem dinglich-essentialistischen Sinne bereits da und zugänglich.

Dabei verankert die Praxissoziologie Kreativität *im* Handeln. Sie sucht das Veränderliche, Unbestimmte, Ausufernde, eben „Kreative“ nicht in vorgängig verursachenden Motiven, Präferenzen oder Fähigkeiten kreativer, innovativer Einzelindividuen, sondern im Fortgang der Praktiken selbst: In ihrem Gelingen oder Misslingen, in ihrem immer wieder Neu-Ansetzen und den Modifikationen von Vorhandenem. In den Praktiken selbst, im kompetenten Umgang mit den Dingen entfalten diese ihre Potentialitäten, ja „emergieren“ sie. Dort treiben sie uns an, lassen uns nach neuen Wegen suchen, fordern uns zur Kooperation auf, dort irritieren sie uns, dort stellen sie sich quer, dort „nerven“ sie uns. Genau dort entwickeln wir auch unsere Empfindungen, richten unser Begehren auf sie, finden Wohlgefallen an ihnen, versammeln uns um sie, genießen sie gemeinsam, gehen spielerisch mit ihnen um, dort aber fühlen wir uns auch von ihnen abgestoßen, langweilen uns mit ihnen, lassen sie „links liegen“, schwärmen aus zu neuen Techniken.

Soziale Praktiken sind eng mit den ästhetisch-sinnlichen Qualitäten alltäglichen Lebens verbunden. Die Soziologie hat zu dieser Dimension menschlichen Handelns wenig zu sagen. Sie ist eher durch eine antiästhetische Einstellung geprägt (vgl. Eßbach 2001). Doch George Herbert Mead skizzierte schon 1926 in seinem knappen, anregenden Beitrag „Das Wesen der ästhetischen Erfahrung“ Umriss einer pragmatistischen, praxisorientierten Konzeption des „Ästhetischen“ (Mead 1983). Mead begreift das Ästhetische vor allem als „*ästhetische Erfahrung*“, eine „Haltung, die alltägliches Handeln begleitet, belebt und ihm Höhe gibt“ (ebd.: 351). Mead sieht „ästhetische Erfahrung“ als Teil der Bemühungen, „durch die vergesellschaftete Individuen ihr Dasein im einzelnen mit Bedeutung zu erfüllen suchen“, d.h. allgemeiner: als Teil der Frage nach den Werten und Normen, die unserem Leben in komplexen Gesellschaften zu Grunde liegen (ebd.: 349). Wir sind alle in komplizierte

Handlungsgefüge verwoben, in denen wir vielfältige (auch ästhetische) Erfahrungen machen, wobei für Mead die ästhetischen Erfahrungen über einen breiten Erfahrungsraum reichen können: Vom Vergnügen am Gebrauch eines technischen Geräts bis hin zur Freude am Wert des gemeinsam Vollbrachten und der damit erlebten Gemeinschaft und Solidarität. Damit nimmt Mead das „Ästhetische“ aus dem Rahmen des unmittelbar-emotionalen Angemutet-Seins und hebt es auf die Ebene eines *kommunikativen Prozesses*, in dem sich die Akteure durch ihre Haltungen und Affekte im Handlungsablauf (implizit) darüber verständigen, was ihnen wichtig ist und was ihnen missfällt.

Dabei spielen die Dinge eine zentrale Rolle. Sie „sind nicht nur Mittel und Werkzeuge für unsere Handlungsvollzüge“, sondern verkörpern gleichzeitig all das, was „unsere Mühen lohnt oder zunichte macht“, was „uns verlockt oder zurückstößt“, „unsere Erfolge und Enttäuschungen, unsere Freuden, unsere Leiden für das, was am Ende wirklich zählt und aller Mühe wert ist, die Schönheit, der Ruhm und die Träume.“ (Mead 1983: 348). Mead, wie Dewey, dem Mead hier folgt, sind der Ansicht, dass eigentlich jegliches praktisches Handeln ästhetischen Charakter trägt; beiden geht es um die Wiederherstellung der „Kontinuität zwischen der ästhetischen Erfahrung und den gewöhnlichen Lebensprozessen“ (vgl. Dewey 1980: 18, 51).¹⁰ Artefakte verkörpern nicht nur Mittel-Folge-Beziehungen, sondern sind durchdrungen von Bedeutungen, die aufregen und zur genussvollen Aneignung anregen. Es sind derartige „*Affekterfahrungen*“, in denen sich das ästhetisch Bedeutsame ausdrückt: „Erfahrungen des Genießens (und deren Gegenteile)“, „Erfüllung und Enttäuschung“, „lustvoll erfahrener Lebenssinn“, Verlangen, Hoffnung, Ärger, die Freude am gemeinsamen Gelingen, am glücklichen Abschluss eines Projekts. Ästhetische Erfahrung „adelt Nützlichkeit und schenkt der Handlung Poesie“ (Mead 1983: 351).

Ein solcher Blick auf ästhetisch-sinnliche Qualitäten von Praxis lässt uns eine große Vielfalt sozial-kulturell generierter und ausgetragener Affekte erkennen, „deren Erklärung sich häufig der reinen Logik des Sinngeschehens entzieht [...] Affekte sind für uns zwar nur im Sinngeschehen greifbar, dennoch aber nicht auf diese reduzierbar. So können Affekte auch von individualisierten Emotionen unterschieden werden“. Affekte stellen *Beziehungen* her zwischen denjenigen Menschen oder Dingen, die zu *affizieren* vermögen und denjenigen Menschen, die fähig sind, *affiziert* zu werden (Stäheli 2007: 510). „Affekte“ eröffnen ein weites Feld sinnlicher Wahrnehmung, des intensiven Erlebens, des ästhetischen Verweilens, des kreativen Experimentierens, des reflektierten Austestens von Möglichkeiten, des sensiblen Umgangs mit

10 Mead beklagt den historischen „Bruch zwischen einer Definition der Dinge als Mittel und Zwecke und einer Beschreibung der Werte, die doch von denselben Dingen verkörpert werden. [Dieser Bruch] durchzieht das Feld der Sozialwissenschaften in gleicher Weise: Er hat Ökonomie zu einer trübsinnigen Wissenschaft gemacht. Er hat aus Psychologie, Mechanik und Anatomie gemacht, aus Ethik Utilitarismus und aus Ästhetik eine Sache esoterischer Formeln“ (Mead 1983: 248).

Uneindeutigkeiten und Unkontrollierbarkeiten, des spielerischen Überschreitens der Regeln, der gemeinsamen Freude, der kollektiv ausschweifenden Lust. Derartige Qualitäten sozialer Praxis treten besonders unter Bedingungen von Instabilität und Unschärfe, in heterogenen Feldern und unabgeschlossenen Kontexten hervor, in denen ständige Umnutzungen, „Verrückungen“, Resemantisierungen der Dinge stattfinden und darüber ästhetische Erfahrungen und Affekte ausgelöst werden.

Davon handeln nun auch neuere konsumsoziologische Arbeiten. Während sich die ältere *Konsumsoziologie* vor allem mit dem Erwerb und Verbrauch von Gütern und den auf sie einwirkenden sozialstrukturellen und gruppenspezifischen Einflussfaktoren beschäftigte¹¹, kommen nun die kulturellen und ästhetischen Voraussetzungen in den Blick, die Menschen erst zu eifrigen Konsumenten machen. Dazu trug eine immer intensiver werdende englische Diskussion bei, die ursprünglich aus den Cultural Studies hervorgegangen war. Entgegen der penetranten kulturkritischen Verachtung des Konsums, wie sie die langjährige ideologische Vorherrschaft der Frankfurter Schule mit sich brachte, nahmen die Cultural Studies den sich in den 1960er Jahren anbahnenden Massenkonsum gerade auch der Arbeiterklasse zum Anlass tiefgreifender sozialwissenschaftlicher Analysen (vgl. hierzu z.B. Hörning/Winter 2004). Für sie war der Arbeiter kein dummy, der von der „Kulturindustrie“ entfremdet und verblödet wird.

Darauf aufbauend betonen neuere konsumsoziologische Forschungen immer häufiger, dass sich das Vergnügen am Konsum erst historisch und kulturell ausbilden muss. Sie arbeiten die Begehrens- und Affektstrukturen heraus, die den Konsum in seiner heutigen Form erst möglich machen: „Das Konsumsobjekt muss lernen, das Begehren zu begehren“ (Stäheli 2007: 504). Mit seiner bahnbrechenden Studie „The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism“ (1987) gab Colin Campbell den Ausschlag, diesen Lernprozess im England des 18. Jahrhunderts beginnen zu lassen. Campbell sieht zu dieser Zeit eine Haltung aufkommen, die gekennzeichnet war durch „a preoccupation with ‚pleasure‘, envisaged as a potential quality of all experience“ (ebd.: 203): Konsum als eine Suche nach Erlebnissen und Illusionen, deren anti-puritanischer Impuls vor allem von der künstlerischen Bewegung der Romantik und deren ästhetischen Vorstellungen beeinflusst wurde. So bildete sich in England allmählich – insbesondere im Zusammenhang mit dem ökonomischen Nachfrageboom des späten 18. Jahrhunderts – ein kulturelles Modell des Konsumismus heraus: Konsum war nicht mehr ausschließlich utilitäre Bedürfnisbefriedigung durch Güter, sondern Konsum erhielt immer mehr auch expressive, ästhetische und sozial-kommunikative Züge. Die Objekte reicherten sich mit vielfältigen Bedeutungen an und wurden Teil eines sich historisch ausbildenden

11 Gegner war meist die ökonomische Nachfragetheorie und ihre auf die „Bedürfnisbefriedigung“ gerichteten utilitären Grundannahmen, die es soziologisch zu konterkarieren galt (so Hörning 1970).

Raums imaginärer Möglichkeiten, an denen sich das Vergnügen am Konsum orientiert. Verstärkt wurde dieses Vergnügen immer mehr durch atmosphärisch und ästhetisch aufgeladene und narrativ durchgestaltete Orte des Konsums, wie Passagen, Einkaufsstraßen und shopping malls. Immer stärker tritt dabei die Leitsemantik des Erlebens in den Vordergrund. Der Artefakt-Konsum wird durch den Erlebniskonsum angereichert und überlagert, „und die Praktiken des Konsumierens lösen sich vom Spezialfall der Vernutzung materieller Güter in Richtung einer Wahl von Items beliebiger Art unter dem Aspekt ihrer ästhetisch-sinnlichen und stilisierenden Qualitäten“ (Reckwitz 2006: 558f.)¹².

In diesem Zusammenhang treten nun Sozialformen auf, die neuerdings als „ästhetische Gemeinschaften“ bezeichnet werden.¹³ Sie unterscheiden sich deutlich von traditionellen Gemeinschaften, die auf einem „stillschweigenden Einverständnis“ (Tönnies) beruhen, das von ihren Mitgliedern so lange (und eigentlich unbegrenzt) geteilt wird, bis es nicht Gegenstand der Reflexion und Kritik wird und die Kommunikation nach „draußen“ zu Lasten der nach „Innen“ überhand nimmt. Im Gegensatz zu dieser Form von Gemeinschaft, die zu ihrer Existenz und Kohäsion unbedingt der Normierung und Kontrolle der Kommunikation ihrer Mitglieder bedarf, basieren *ästhetische Gemeinschaften* gerade darauf, dass vielfältige ästhetische Ereignisse und Gegenstände Anlass ausufernder Kommunikation sind. „Die ästhetische Gemeinschaft will ausdrücklich kein Netz *ethischer Verantwortlichkeiten* und – als deren Folge – *langfristiger Verpflichtungen* zwischen ihren Anhängern knüpfen (Bauman 2009: 89). Die Teilnehmer (nicht „Mitglieder“) müssen sich nicht wirklich aufeinander einlassen. Sie haben zwar etwas mit anderen „gemein“, das sie auch – wenn auch nur kurzfristig – mit anderen teilen – nämlich ihre Freude, ihr Begehren, ihre Affekte – aber ihre Vereinigungen sind „Bindungen ohne Konsequenz“, weithin folgenlos. Diese neuartigen Assoziationsformen („issue-communities“) reichen von Szenen, Fanclubs und Internetforen über Markengemeinschaften bis hin zu szenetypischen Konzerten, Festivals, public viewing oder gar Chaostage der autonomen Szene. Davon berichten neuerdings viele musik-, jugend-, sport-, technik- oder medienzentrierte Studien (vgl. Hitzler 2008).

Ästhetisch-sinnliche Erfahrungen lassen sich durch die Teilnahme an sehr unterschiedlichen kollektiven Ereignissen machen. Im Vordergrund steht dabei das im

12 Dazu gehört der „Konsum ganzer *environments*, von Events nach Art eines inszenierten Gesamtkunstwerks, das als ganzes erlebt wird: Unterhaltungs-Events (Konzerte, Festivals, Sportereignisse)“ (Reckwitz 2006: 558).

13 Zygmunt Bauman bezeichnet mit „ästhetischen Gemeinschaften“ jene „Art Gemeinschaft, die Kant in der *Kritik der Urteilskraft* entwirft“. Genau wie „Schönheit künstlerischer Praxis bedarf, wird die fragliche Gemeinschaft im ‚Wärmekreis‘ alltäglicher Praxis genossen“ (Bauman 2009: 81). Er sieht das „Bedürfnis nach ästhetischer Gemeinschaft, das von der Suche nach Identität erzeugt wird“, insbesondere von der Unterhaltungsindustrie bedient, an deren elektronischem Spektakel eine unbegrenzte Anzahl räumlich weit entfernter Zuschauer teilnehmen kann; deren Wirkung beruht, „wie jede ästhetische Erfahrung, auf Verführung“ (ebd.: 83f.).

Vollzug geteilte Empfinden. Das gemeinsame Erleben stiftet Kollektiverfahrungen und treibt sie an. Sinngebungsprozesse stellen sich meist erst im Verlauf selbst oder nachträglich ein. Das Ergebnis ist nicht durch die Motive oder individuellen Entscheidungen der einzelnen Teilnehmer gesteuert. Der Vergemeinschaftung liegen auch meist keine vorgängigen gemeinsamen Interessenlagen zu Grunde¹⁴: Sich dem Handeln anderer anzuschließen ist alles, was es zu tun gibt. Die Teilnahme an derartigen temporären Assoziationen basiert auf ästhetischen Erfahrungen der affektiven Anziehung und Abstoßung, die mit den Dingen und Ereignissen, den Feiern, Inszenierungen und technischen Spektakeln in Verbindung gebracht werden.

Aber trotz aller Betonung von Unbeständigkeit und Kurzlebigkeit, trotz aller Vorstellung von Freiwilligkeit und Normlosigkeit ruhen diese Assoziationen dennoch auf länger existierenden, immer wieder performativ durchlebten Erfahrungen und entsprechenden Wissensformen auf. Die Teilhabe an den als erlebenswert erachteten sozialen Ereignissen ist Ausfluss von Handlungszusammenhängen, die Teil längerfristiger kollektiver Konsumpraktiken sind. Darin sind eher implizite kulturelle Dispositionen wirksam, die im Zuge der Globalisierung des Konsums immer universeller werden. Die Gleichgerichtetheit von Gefühlen und Stimmungen ist dann das langfristige Ergebnis kollektiver Zusammenschlüsse von Menschen und Dingen. Auch der noch so freiwilligen Wahl kurzlebiger Vergemeinschaftungen liegt immer die Vorgängigkeit anderer Menschen und Dinge und ihr vorgängiges Zusammenspiel zugrunde. Das Mit-Sein mit den anderen Menschen und Dingen geht jeder konkreten Gemeinschaftsbildung voraus und sei sie noch so absichtslos und fragil. Wir haben mit ihnen immer schon geteilte Gemeinsamkeiten.

Literatur

- Bauman, Zygmunt (2009): *Gemeinschaften. Auf der Suche nach Sicherheit in einer bedrohlichen Welt*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Campbell, Colin (1987): *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*, Oxford/New York: Oxford University Press.
- Dewey, John (1980): *Kunst als Erfahrung*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Eßbach, Wolfgang (2001): Antitechnische und antiästhetische Haltungen in der soziologischen Theorie. In: Lösch, Andreas (Hrsg.): *Technologien als Diskurse. Konstruktionen von Wissen, Medien und Körpern*, Heidelberg: Synchron, S. 123–136.
- Goodman, Nelson (1984): *Weisen der Welterzeugung*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Hitzler, Ronald (2008): Brutstätten posttraditionaler Vergemeinschaftung. Über Jugendszenen. In: Hitzler, Ronald/Hohner, Anne/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen*, Wiesbaden: VS, S.55–72.

14 Anderer Ansicht sind Hitzler/Hohner/Pfadenhauer (2008: 10).

- Hitzler, Ronald/Hohner, Anne/Pfadenhauer, Michaela (2008): „Zur Einleitung: ‚Ärgerliche‘
Gesellungsgebilde“. In: Dies. (Hrsg.): Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und
ethnografische Erkundungen, Wiesbaden: VS, S 9–31.
- Hörning, Karl H. (1970): Ansätze zu einer Konsumsoziologie, Freiburg: Rombach.
- Hörning, Karl H. (1988): Technik im Alltag und die Widersprüche des Alltäglichen. In: Joerges,
Bernward (Hrsg.): Technik im Alltag, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 51–94.
- Hörning, Karl H./Ahrens, Daniela/Gerhard, Anette (1997): Zeitpraktiken. Experimentierfelder der
Spätmoderne, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Hörning Karl H. (2001): Experten des Alltags. Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens,
Weilerswist: Velbrück.
- Hörning, Karl H. (2004): Kultur als Praxis. In: Jaeger, Friedrich/Liebsch, Burkhard (Hrsg.): Handbuch
der Kulturwissenschaften. Band I: Grundlagen und Schlüsselbegriffe, Stuttgart: Metzler, S. 139–
151.
- Hörning, Karl H./Reuter, Julia (2004) (Hrsg.): Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von
Kultur und sozialer Praxis, Bielefeld: transcript.
- Hörning, Karl H./Winter, Rainer (2004) (Hrsg.): Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als
Herausforderung. 2. Auflage, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Hörning, Karl H. (2005): Lob der Praxis. Praktisches Wissen im Spannungsfeld technischer und
sozialer Uneindeutigkeiten. In: Gamm, Gerhard/Hetzel, Andreas (Hrsg.):
Unbestimmtheitssignaturen der Technik. Eine neue Deutung der technisierten Welt, Bielefeld:
transcript, S. 297–310.
- Hörning, Karl H. (2010): Kultur und Nachhaltigkeit im Netz alltäglicher Lebenspraktiken. In: Parodi,
Oliver/Banse, Gerhard/Schäffer, Axel (Hrsg.): Wechselspiele: Kultur und Nachhaltigkeit.
Annäherungen an ein Spannungsfeld, Berlin: Sigma, S. 333–345.
- Kuhn, Thomas Samuel (1976): Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen, Frankfurt a.M.:
Suhrkamp.
- Latour, Bruno (1991): Technology is Society Made Durable. In: Law, John (Hrsg.): A Sociology of
Monsters. Essays on Power, Technology, and Domination, London: Routledge, S. 103–131.
- Latour, Bruno (2000): Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft,
Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Latour, Bruno (2007): Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-
Netzwerk-Theorie, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- MacKenzie, Donald/Wajcman, Judy (1999) (Hrsg.): The Social Shaping of Technology. 2. Auflage,
Milton Keynes: Open University Press.
- Mead, George Herbert (1983): Das Wesen der ästhetischen Erfahrung. In: Ders. (Hrsg.): Gesammelte
Aufsätze. Band 2, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 347–359.
- Nassehi, Armin (2006): Der soziologische Diskurs der Moderne, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Pickering, Andrew (1992) (Hrsg.): Science as Practice and Culture, Chicago/London: University of
Chicago Press.
- Rabinow, Paul (2004): Anthropologie der Vernunft. Studien zu Wissenschaft und Lebensführung,
Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Rammert, Werner (2006): Technik in Aktion. Verteiltes Handeln in soziotechnischen Konstellationen.
In: Ders. (Hrsg.): Technografie: Mikrosoziologie von Technik, Frankfurt a.M./New York:
Campus, S. 163–195.

- Reckwitz, Andreas (2000): Die Transformation der Kulturtheorien. Zur Entwicklung eines Theorieprogramms, Weilerswist: Velbrück.
- Reckwitz, Andreas (2006): Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne, Weilerswist: Velbrück.
- Rheinberger, Hans-Jörg (2007): Historische Epistemologie zur Einführung, Hamburg: Junius.
- Schatzki, Theodore (1996): Social Practices. A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social, Cambridge/New York: Cambridge University Press.
- Serres, Michel (1993): Die fünf Sinne. Eine Philosophie der Gemenge und Gemische, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Serres, Michel (2005): Atlas, Berlin: Merve.
- Stäheli, Urs (2007): Poststrukturalismus und Ökonomie: Eine programmatische Skizze der Affektivität ökonomischer Prozesse. In: Arni, Caroline/Glauser, Andrea/Müller, Charlotte/Rychner, Marianne (Hrsg.): Der Eigensinn des Materials. Erkundungen sozialer Wirklichkeit. Festschrift für Claudia Honegger zum 60. Geburtstag, Frankfurt a.M.: Stroemfeld, S. 503–520.
- Wittgenstein, Ludwig (1984): Philosophische Untersuchungen. In: Ders.: Werkausgabe. Band 1, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 225–580.

Wittgenstein, Switch Misty 7er und die Beredsamkeit von Praktiken

Zum Verhältnis von Techniken, Technologie und Konversation in der Theorie sozialer Praktiken

Niklas Woermann

Präludium:¹ Im Funpark²

Als erstes sieht man die Farben. In allen möglichen und unmöglichen Farben des psychedelischen Regenbogens von schreiend Gelb bis Neon-Grün leuchten die weiten, extravaganten Jacken und Hosen der Freeskier. Lässig, aber nicht gleichgültig oder schlaff stehen sie in im gleißenden Weiß des Schnees unter der strahlenden Sonne des klaren Februarmorgens in den Zillertaler Hochalpen und warten darauf, dass sie an die Reihe kommen. Unter ihnen, am Ende eines kurzen, steilen Stückes Piste, steht ein mächtiger Kicker: Eine sorgfältig modellierte Rampe aus Schnee, die etwa drei Meter hoch aufragt und dann abrupt endet. Wer mit dem nötigen Schwung darüberfährt, den kann sie 14, 16, 18 Meter durch die kalte Gebirgsluft katapultieren – aber wer zu kurz

1 Ich danke Ted Schatzki, Elizabeth Shove und Thomas Eberle sowie den Herausgebern Tilo Grenz und Paul Eisewicht für zahlreiche Kommentare und Anregungen. Der größte Danke gebührt jedoch meinen Informanten im Feld. Das Forschungsprojekt wurde unterstützt durch ein Stipendium des Schweizer Nationalfonds.

2 Der Artikel basiert auf einer vierjährigen ethnographischen Feldstudie der deutschsprachigen Freeski-Szene. Die teilnehmende Beobachtung beinhaltete dabei ausdrücklich auch die sportlichen Praktiken selbst, die ich ausgehend von meiner Erfahrung als Skifahrer und -lehrer (zumindest in Grundlagen) erlernte. Zusätzlich stütze ich mich auf ethnographische Interviews und Videoanalysen der Interaktionen im Funpark, sowie auf Beobachtungen auf Sportmessen, Szenetreffen, und Dokumenten aus Szenezeitschriften und dem Internet. Siehe zur Rolle der Medien im Freeskiing auch Woermann (2012) Zur deutschsprachigen Freeski-Szene siehe außerdem die Ethnographie von Geisler (2004), sowie die zahlreichen Arbeiten zur Artwandten Disziplin Snowboarding (etwa Christensen 1999; Edensor/Richards 2007; Stern 2009; Thorpe 2011).

springt oder zu weit, der muss mit gerissenen Kreuzbändern, ausgekugelten Schultern oder Knochenbrüchen rechnen. Aber das kann ja jedem Mal passieren,³ hier im Funpark, einem abgezaunten Areal voller Schanzen und anderer Hindernisse, abseits des ‚normalen‘ Skizirkus der Gelegenheitsfahrer und Kinderskischulen.

Die Bergstation des Sesselliftes ist erreicht. Tom stößt sich mit der beiläufigen, aber agilen Lässigkeit eines erfahrenen Freestylers ab und gleitet auf seinen bunt beklebten, arg ramponierten Freestyleski den kurzen, steilen Hang hinab zur Gruppe. Ich folge ihm prompt; unauffällig darum bemüht, das Skifahren mit derselben desinteressierten Selbstverständlichkeit zu betreiben wie ein routinierter Raucher das Rauchen, viele Jahre nachdem er das erste Mal unterdrückt hustend und mit spitzen Fingern an einer Zigarette gesogen hat. Ich beeile mich etwas, um den Abstand zwischen uns nicht zu groß werden lassen. Denn erst aus Toms Begleitung erwächst ungefragt meine Legitimität, hier zu sein. Schließlich ist dies die Pro Line, jener Teil des Funparks, in dem die besten und mutigsten der Freeskier ihre Tricks üben. Theoretisch steht die Pro Line zwar jedem offen, der selbstbewusst oder leichtsinnig genug ist, hier zu springen: Es gibt keinen Zaun und keine offizielle Zugangsprüfung. Aber gerade weil dieser Ort informell organisiert ist, sind die Anwesenden umso mehr bemüht, die Nicht-Beliebigkeit der Legitimität zur Teilnahme aufrecht zu erhalten. Wer lässig an der Pro-Line steht, der zeigt, dass er zur lokalen Elite des Funparks gehört, zu denen, welche die weitesten, gefährlichsten und vor allem „stylischsten“ – also kunstvollsten – Sprünge beherrschen. Jeder, den Weg zur Pro-Line einschlägt, wird daher beiläufig, aber aufmerksam gemustert: Kennt man den? Oder ist er nur ein Poser? Fühlt man sich – wie ich zu Beginn meiner Feldforschung – noch nicht zugehörig, so ist die allgemeine Missbilligung geradezu körperlich spürbar, obwohl die stille Selektion fast immer ohne ein einziges Wort abläuft. So entfaltet sich im Funpark ein ähnliches „System der Blicke“ wie es Jean-Claude Kaufmann (1996) am Badestrand beobachtet hat: Ein Blick kann ebenso prüfen wie missbilligen, er kann die freundliche Offenheit gegenüber dem Freund eines Kumpels vermitteln, den distanzierten Respekt gegenüber einem unbekanntem Könner, aber auch die genervte Ablehnung gegenüber einem Möchtegern, der es wie die meisten Anderen doch einfach drüben in der Beginner-Line versuchen sollte. Freeski-spezifische Kleidung liefert nur einen ersten Anhaltspunkt für diese optische Einordnung, denn „die hat hier im Funpark eh jeder Zwölfjährige“ (m,22).⁴ Die extraweite Jacke, welche ich sorgfältig im Internet ausgesucht und dann in den USA bestellt habe, symbolisiert

3 Im Laufe meiner ethnographischen Beobachtung hat sich praktisch jeder meiner Informanten mindestens einmal ernsthaft verletzt. Meine eigene teilnehmende Beobachtung hat sich unfreiwilligerweise ebenfalls auf das Krankenhaus ausgedehnt. Wenigstens konnte ich die Zeit dort nutzen – mein Zimmernachbar war Freeskier.

4 Wie Donnelly (2006) richtig bemerkt, entfaltet sich die durch Stilfragen legitimierte Hierarchisierung und Diskriminierung innerhalb von Subkulturen am offensichtlichsten anhand des Alters.

meine Zugehörigkeit zu dieser exklusiven Domäne innerhalb der Freeski-Szene ebenso wenig wie meine knallbunten Freestyleski, die sowieso verdächtig neu aussehen. Meine eigene Rolle im Feld klärt sich dennoch relativ schnell: Ich bin als interessierter Kollege von Tom erkennbar, vor allem da ich mich nicht direkt in der Schlange vor dem Kicker anstelle, sondern etwas abseits Position beziehe. Vielleicht möchte ich nur mal schauen, was er so kann oder helfe ihm dabei, Fotos oder Videos zu produzieren – der Funpark hält eine Reihe legitimer Rollenzuschreibungen für jene bereit, die nicht springen.

Tom begrüßt seine Freeski-Kollegen lässig per Handschlag, wir nicken uns kurz zur Begrüßung zu. Kurz darauf nähert sich ein weiterer Freeskier. Den hat hier noch keiner gesehen. Kommentarlos stellt er sich in die Warteschlange vor dem Kicker. Als er an der Reihe ist, tauschen die erfahrenen „Locals“ kurze Blicke: „Wenn der sich mal nicht total zerlegt.“ Selbstbewusst und kraftvoll drückt sich der Fremde ab und gleitet lässig in den steilen Hang. Schnell gewinnt er an Fahrt, dreht sich plötzlich blitzschnell um und wechselt die Fahrtrichtung. Rückwärts über die Schulter schauend schießt er die Rampe des Kickers hinauf, geht kurz vor der Kante tief in die Knie, breitet gleichzeitig die Arme aus, dreht den Oberkörper nach rechts und stößt sich druckvoll in die kalte, klare Hochgebirgsluft. Sofort nach dem Absprung wirft er sich mit aller Wucht nach links vorne, sodass sein Körper, während er in hohem Bogen durch die Luft segelt, dem Impuls folgend nach vorne links wegkippt. In den nächsten drei Sekunden rotiert der Fremde diagonal; einmal um die vertikale und zugleich zweimal um die horizontale Achse. Seine überkreuzten Ski sind eben noch schräg nach oben gen Sonne gestreckt, dann wieder unten-neben ihm, dann wieder oben. Das Auge kann dem schnellen Wirbel kaum folgen, da zieht die Schwerkraft das rotierende Bündel aus weiten Skiklamotten, Skiern und Stöcken schon wieder unerbittlich nach unten in Richtung der harten Landung. Bis zuletzt sieht es so aus, als ob es schiefeht. Erst im allerletzten Moment sind die Ski plötzlich wieder in Parallelstellung unter dem Körper. Locker in die Knie federnd, schlägt er mit lautem Klatschen auf das steile Pistenstück unterhalb des Kickers auf und rauscht rückwärts weiter Richtung Tal, lässig zum Lift gleitend.

Oben am Kicker haben ihn die anderen aufmerksam beobachtet. Anerkennend nicken sie knapp mit dem Kopf, zwei oder drei schlagen kurz ihre Skistöcke aufeinander. Klack-klack – Freeskier-Applaus. Als wir kurze Zeit später selbst unten am Lift ankommen, steht der Fremde dort noch an. Tom steuert gleich auf ihn zu. „Fetter Misty“ sagt er anerkennend und streckt ihm die Faust zur lässigen Begrüßungsgeste hin. „Hi, ich bin Tom. Wer bist’n du eigentlich?“

1 Techniken der Zugehörigkeit

Freeskier machen die Zugehörigkeit zur Freeski-Szene⁵ primär daran fest, ob jemand Freeskiing beherrscht. Obgleich für die Zugehörigkeit zur Szene auch Elemente wie Bekleidung, soziale Kontakte und szenespezifisches Fachwissen eine Rolle spielen, betonen die Freeskier stets, was auch für viele ähnliche Lifestylesport-Szenen belegt ist (Wheaton 2000; 2003): Im Zentrum der Vergemeinschaftung steht eine bestimmte Bewegungsform oder körperliche Routine. Das Beherrschen von Freestyletricks ist unter Umständen nicht die einzige,⁶ aber ohne Frage die wichtigste und wirksamste Art und Weise, um Zugehörigkeit zur Szene herzustellen und aufrechtzuerhalten. Auch wenn die Inklusionsformen und Statuspositionen dieser Szene unmittelbar mit deren Selbstverständnis und Struktur einer Gemeinschaft von kreativen Konsumenten (oder Prosumenten) verknüpft sind (Woermann 2010) und internetbasierten visuellen Medien dabei eine besondere Rolle zukommt (Woermann 2012), so hat die (Re-)Produktion von Zugehörigkeit doch einen primären Ort: Den Kicker im Funpark. Denn abseits aller Marken, Moden und Medien gilt: Wer einen Switch Misty 7er springen kann, gehört dazu.

Im Sinne der Themenstellung dieses Bandes gilt es also zu fragen: Lässt sich bei einem Misty 7er von einer Technik sprechen? Und welchen Verständnisvorteil gewinnt man, wenn man die gerade beschriebene Art, Zugehörigkeit zu produzieren, als Technik beobachtet? Die Antwort darauf hängt zunächst vom Technikbegriff ab, den man in Anschlag bringt. Die Soziologie hält bekanntlich unterschiedliche Gebrauchsweisen für den Begriff „Technik“ vor (Rammert 1998; Schulz-Schaeffer 2000): Er kann einerseits ein funktionales materielles Objekt oder Arrangement bezeichnen (engl. *technology*), andererseits eine (Handlungs-)Routine, ein (körperliches) Verhaltensschema (engl. *technique*). Beide Grundverständnisse können wiederum in zwei Varianten in der soziologischen Theorie auftauchen, und zwar an der Peripherie oder im Zentrum des theoretischen Apparates: *Technology* bzw.

5 Freeskiing unterteilt sich, grob gesprochen, in zwei Bereiche: Das hier ausschließlich betrachtete Freestyle Skiing, also das kunstvolle über Schanzen und Hindernisse (Kicker, Halfpipes, Treppengeländer usw.); sowie Freeride Skiing, Extremskifahren im Pulverschnee abseits der Skipisten. Die hier vorgestellten Erkenntnisse gelten in ähnlicher Form auch für das Freeriding, allerdings ist die Rolle des Kickers als technisches Artefakt nicht so exponiert. Ich verwende in diesem Text Freeskiing und Freestyle Skiing synonym, wie es deutschsprachige Freeskier selbst oft tun. Schließlich: Die streng reglementiert olympische Nischendisziplin Freestyle Ski oder Trickski („Old School“) wird von der modernen Lifestylesportszene Freeskiing („New School“) vehement abgelehnt, gerade weil sie historisch als Rebellion gegen diese entstanden ist.

6 Es gibt daneben einige funktionelle Sonderrollen etwa für Fotografen, die nicht zwangsläufig gute Freestyler sein müssen, aber trotzdem als „Teil der Freeski-Familie“ anerkannt sind, dort viel Zeit verbringen und sich darüber definieren. Dies zeigt, dass zwar die athletische Kompetenz in Sonderfällen entbehrlich ist, niemals aber die epistemische Kompetenz, Freestyle-Ästhetik zu erkennen, mitzuerleben und sich davon auch emotional berühren zu lassen.

technische Artefakte können als Rand- oder Sonderfall behandelt werden, als Thema von Kommunikation etwa oder als entfremdender Einbruch in (allzu) menschliche Kultur; sie können aber auch als ubiquitäre gesellschaftskonstituierende Faktoren erscheinen (etwa bei Latour). In gleicher Weise lassen sich auch *techniques* bzw. Verhaltensweisen entweder als theoretisch zu verarbeitender Sonderfall verstehen – so etwa Schütz' Begriff des Verhaltens (2003: 185f.) oder Bourdieus Vorstellung vom kodifizierten Ritual (1992: 101ff.), auf das nur in Sondersituationen zurückgegriffen wird –; oder aber als Konstante und Kernelement einer spezifischen theoretischen Sicht auf das Soziale (Reckwitz 2003; Schatzki 1996; 2002; 2010).⁷ Um diese letzte Möglichkeit soll es in diesem Text gehen. Damit stellt sich eine doppelte Aufgabe: Zum einen gilt es ein adäquates Verständnis von Zugehörigkeitsproduktion auf der Basis von *techniques* zu entwerfen, und zum anderen wird dann auch zu beantworten sein, welche Rolle der materiellen *technology* zukommen kann.

Indem der Misty 7er als Ergebnis einer lokalen kunstvollen Rekombination routinierter körperlicher Techniken beobachtet wird, kommt die spezifische Perspektive eines in der internationalen Soziologie zurzeit stark diskutierten Theorieprogrammes zur Anwendung: Des *Practice Turn*. Diese Perspektive erscheint aus zwei Gründen interessant: Zum Einen ist der Begriff der Technik selbst von empirischer Relevanz im betrachteten Datenmaterial, zum anderen eröffnet sich aus der Kombination von Begriff und Fall meines Erachtens die Möglichkeit, eine präzisierte Konturierung des *Practice Turn* vorzunehmen. Dessen spezifische Position (bzw. die Stichhaltigkeit seiner Behauptung, eine Alternative zu Etabliertem darzustellen) scheint in der deutschsprachigen Debatte nicht immer klar hervortreten, sodass ein eher diffuser Eindruck von einem allgemeinen Inklusionsprogramm unterschiedlicher gegenwärtiger kulturtheoretischer Kernideen (wie der Sozialität materieller Objekte, der Körperlichkeit von Praktiken, die Betonung der Bedeutung von Emotionalität usw.) zurückbleiben könnte (vgl. die Kritik von Bongaerts 2007; Nassehi 2009: 219–226; Schulz-Schaeffer 2010). Eine Alternative besteht darin, die späte Philosophie Wittgensteins (2009) als den Initialort des *Practice Turn* hervorzuheben, denn einerseits eint die (rekursiv) für diesen *Turn* vereinnahmten soziologischen Klassiker ihre Bezugnahme auf diese Philosophie (etwa Garfinkel, Bourdieu oder Giddens), andererseits handelt es sich bei der typischerweise als Referenzpunkt dienenden Arbeit von Schatzki (1996) explizit um einen „Wittgensteinian approach to the social“. Worin aber besteht der spezifische Beitrag dieser Philosophie an die sozialwissenschaftliche Theoriebildung? Ich möchte im Folgenden versuchen, eine Antwort darauf aus der Stellung des Begriffes der *Technik*

7 Die Verständigungsschwierigkeiten zwischen den unterschiedlichen soziologischen Theorieschulen scheinen immer dann besonders ausgeprägt, wenn solche konträren Vorstellungen von Zentrum und Peripherie nicht adäquat in Rechnung gestellt werden, wenn man also versucht „mit“ der einen Theorie die andere zu fassen zu bekommen (m. E. etwa Bongaerts 2008; Schulz-Schaeffer 2004).

bei Wittgenstein abzuleiten: Obwohl „Technik“ fraglos ein Zentralbegriff dieser Philosophie ist, hat sich daraus statt einer „*Technique Theory*“ eine „*Practice Theory*“ entwickelt – weshalb? Ich werde auf Basis meines empirischen Falls dafür plädieren, dass der entscheidende Punkt in der Beziehung zwischen dem Sprechen *als* auch körperlicher Technik und dem Sprechen *über* Körpertechniken liegt.

2 Das Zusammenspiel von Körpertechnik und Material

Zunächst ist festzuhalten, dass die Szenemitglieder selbst Bewegungskompetenz zuweilen als Technik bezeichnen und diese dabei als Ausdruck einer Freestyle-spezifischen Identität verstehen: „Der Bene hat so eine geile Technik den Flat 5 Japan zu springen“ (m, 22) lautet etwa eine typische Aussage. Dabei heben die Freeskier zugleich auf die Regelmäßigkeit (man „hat“ eine Technik dauerhaft) und auf die Individualität der jeweiligen Performanz ab. Erst die Kombination aus beidem – Erwartbarkeit und damit auch Stilkonformität einerseits *und* Subjektivität manifestierende Devianz andererseits – eröffnet dem Freeskier die Szenezugehörigkeit (zumindest in ihrer statusträchtigen Form). Es wird somit deutlich, dass die Zugehörigkeit zur Gemeinschaft der Freestyler zwar symbolisch vermittelt wird, es jedoch inadäquat wäre, in der theoretischen Betrachtung eine implizite Verdinglichung des Symbolischen vorzunehmen. Wie in wohl fast allen Vergemeinschaftungsformen (und selbst bei Briefmarkensammlern) zeigt sich auch hier, dass Symbol*besitz* allein keinesfalls ausreicht, um dazuzugehören. Insbesondere Vergemeinschaftungsformen, die durch formale Zugangsoffenheit gekennzeichnet sind und deren materiellen ‚Werkzeuge‘ (im weitesten Sinne) kommerziell breit verfügbar sind, sind im besonderen Maße darauf angewiesen, Zugehörigkeit nicht allein anhand der materiellen Ausstattung festzumachen⁸ und legen stattdessen auf den richtigen Gebrauch von Dingen (und Körpern) besonderen Wert. In der Selbstwahrnehmung gerade der gegenwärtigen „Lifestyle“-Szenen ist dabei von besonderer Bedeutung, dass die Körperlichkeit des Tuns als zentraler Generator von Authentizität fungiert: Das Echte und Wahre zeigt sich im Erwerb von und Scheitern an Techniken des Körpers (Alkemeyer et al. 2009; Stern 2009; Wheaton 2004). Dieser Aspekt verweist darauf, dass die symbolische Sphäre nicht als ein entkörperter, ideeller Freiraum

8 Wenn man mit Dominik Schrage (2003) feststellt, dass die moderne Gesellschaft in der prinzipiellen Offenheit ihrer Konsumgütermärkte ihr wichtigstes Inklusionsmedium hat, so bedeutet dies zugleich, dass die Geschlossenheit spezifischer Konsumgemeinschaften auf anderem Wege aufrecht erhalten werden muss.

missverstanden werden darf: Symbolische Selbstpräsentation und Sinnbastelei (gerade von Jugendlichen) findet keinesfalls im luftleeren Raum freier Ideenentfaltung statt, sondern auf dem harten Boden fast immer disziplinierter und systematischer Arbeit am und mit dem Körper.

Das wichtigste Werkzeug des Zugehörigkeitsnachweises des Freestylers ist ein Körper, der so ‚funktioniert‘ wie er soll. Die Art und Weise, in der Freeskier ihre körperlichen Fähigkeiten einordnen, spiegelt Marcel Mauss‘ Verständnis vom Körper als „erstes und natürlichstes Instrument des Menschen“ (1978: 206) wieder: Ein erfolgreicher Athlet beherrscht seinen Körper außergewöhnlich gut, und er kann einen bestimmten Bewegungsablauf mit so großer Regelmäßigkeit zeigen, dass er eine Technik „hat“. Wie aber gelingt es einem Freestyle Skier, eine Körpertechnik zu „haben“? Mit Mauss lässt sich eine doppelte Antwort geben: Einerseits – wenig überraschend – durch kontinuierliches Training, also durch geduldige Wiederholung, die eine Habitualisierung der Bewegungsabläufe und schließlich die Herausbildung eines entsprechenden verkörperten Habitus bewirkt. Andererseits ist – wie Mauss anhand von Fußstellung und Schuh oder von Grabetechnik und Spatenform zeigt – ein solcher Habitus⁹ das Ergebnis einer Anpassung an oder Formung innerhalb eines spezifischen Habitats, einer materiellen Umgebung mit einer bestimmten Struktur welche diese Form der Bewegung ermöglicht, aber auch erfordert. *Techniques* sind, mit anderen Worten, immer auf *technology* angewiesen und zugleich in diese gleichsam eingepägt. Im Fall des Freeskiing scheint das wechselseitige Sich-Bedingen von Habitat und Habitus besonders offensichtlich, denn der eingangs beschriebene Funpark stellt ein räumliches und objektuales Ensemble dar, wie es spezialisierter kaum sein könnte: Mit den Kickern, Halfpipes und anderen Hindernissen im Park lässt sich kaum irgendetwas anderes betreiben als Sprünge mit Ski oder Snowboard; und umgekehrt sind die Freestyler unbedingt auf passende Schanzen und Landezonen angewiesen, um ihrer Kunst nachzugehen.¹⁰ Neben dem Funpark an sich sind Freeskier noch auf eine ganze Reihe weiterer „Werkzeuge“ wie

9 Ich beziehe mich hier auf Mauss‘ Verwendung des Begriffes Habitus, nicht auf jeden von Bourdieu; es geht mir also zunächst nur um das ‚Einverleiben‘ routinierter Bewegungsabläufe.

10 Damit soll nicht behauptet werden, Freestyle Sprünge würden ausschließlich in Funparks durchgeführt werden. Im Gegenteil errichten gerade fortgeschrittene Fahrer oft Schneeschanzen in der freien Natur („Backcountry“) oder auch mitten in Städten („Urban“) um dort zu springen. Jedoch zeigen diese Fälle umso deutlicher die konstitutive Rolle des Kickers an um die es hier geht, denn in solchen Fälle verwenden die Freestyler erheblichen (Zeit-)Aufwand dazu, zunächst einen „funktionierenden“ Kicker zu bauen, um anschließend (und oft nicht mal sehr oft) springen zu können. Für den Erfolg einer Urban- oder Backcountry-Session ist ein „guter“ Kicker tendenziell sogar noch entscheidender als die Fähigkeiten des Athleten alleine. Schließlich gibt es noch den Grenzfall jener Freeskier, die Freestyle-Sprünge über völlig unpräparierte Klippen und Felsen wagen. Für solche Sprünge ist aber wiederum ein „passender“ Absprung- und Landeplatz unerlässlich – und nur eine sehr kleine Elite ist in der Lage, erstens diese „Passung“ richtig einzuschätzen und zweitens die Defizite eines solchen natürlichen Kickers durch herausragendes Können auszugleichen.

etwa Ski, Stöcke, Skischuhe, Bindungen und Bekleidung angewiesen, die alle in speziellen Freestyle-Varianten zum Einsatz kommen. Meine Überlegungen lassen sich zwar in wesentlichen Zügen auf alle diese Gegenstände anwenden, doch ich werde diese Diskussion aus Gründen der Klarheit auf ein einzelnes technisches Objekt fokussieren, das im Zentrum der Aktivität „Freestyle Skiing“ steht: Den Kicker.

Alle Eleganz und Kunstfertigkeit, die die Freestyler zu Stande bringen, basiert auf einer ebenso geschickten wie fragilen Rekombination physikalischer Kräfte: Der geringe Gleitwiderstand der Ski auf Schnee ergibt zusammen mit dem erhöhten Abfahrtspunkt eine schnelle Vorwärtsbewegung, welche der Kicker in eine Flugbahn durch die Luft verwandelt, die den Sportler wie eine Kanonenkugel parabelförmig erst in die Höhe, aber bald wieder hinab Richtung Landung befördert. Die Ursache dafür, dass der Sportlerkörper nach fünfzehn Meter Flug und einer Fallhöhe von sechs und mehr Metern nicht schwer verletzt wird, besteht darin, dass die Landung nicht flach, sondern steil abfallend ist, sodass der Fahrer im spitzen statt im flachen Winkel landet und die Fallenergie zum großen Teil wieder in eine Vorwärtsfahrt auf Skiern zurückverwandeln kann. Natürlich geschieht nichts davon ohne passende motorische Impulse: Die richtige Skihaltung bei der Anfahrt, der aktive Absprung an der Kante, die stabile Körperspannung in der Luft, die federnde Landung und schließlich wieder das Abbremsen der Fahrt auf Skiern. Trotz aller körperlichen Kunstfertigkeit kann der Fahrer jedoch nie frei über den Bewegungsablauf verfügen, denn die Bauform des Kickers strukturiert das physikalisch und motorisch Mögliche vor: In den Kicker ist zum Beispiel eine bestimmte Flugbahn eingeschrieben, die den Fahrer vom Absprung zum richtigen Landepunkt führt und aus der sich eine bestimmte Flugdauer („Airtime“), ein bestimmter Landewinkel und die Härte der Landung ergeben. Ein Sprung, der zu kurz oder zu lang ausfällt, zieht fast unweigerlich Verletzungen nach sich. Weder Körper noch Kicker können also einen Sprung determinieren, sondern das technische Artefakt setzt einen Rahmen, innerhalb dessen sich eine erfolgreiche Zugehörigkeitsdemonstration abspielen muss. Betrachtet man die Situation aus dem Blickwinkel des Freestylers, so kann man von der Affordanz des Kickers im Sinne von Gibson (1978) sprechen: Das technische Objekt eröffnet einen bestimmten Möglichkeitsraum, sofern der Einzelne auf die passenden Bewegungsroutinen zurückgreifen kann.

Die genaue Beobachtung des täglichen Trainings der Sportler zeigt aber auch, dass jeder Fahrer innerhalb des gesteckten Rahmens improvisieren kann und muss, um jeden einzelnen Sprung so hinzubekommen, dass er auch dieses Mal wieder unverletzt (und möglichst stilvoll) davonkommt. Zwischen Körper und Kicker herrscht ein wechselseitiges Anpassungsverhältnis, und beide folgen ihrerseits Bewegungs- bzw. Bauformen, welche in der Freestyle-Szene über Jahre weiterentwickelt wurden. Gleichzeitig sind diese Formungen so fragil, dass sie beständig überwacht und gegebenenfalls korrigiert werden müssen: Der Sportler arbeitet kontinuierlich an seinen Bewegungen, er achtet etwa darauf, dass er den Arm nicht zu weit abspreizt

oder bei der Landung überdreht, und er horcht immer wieder in sich hinein, ob er etwa noch Kraft hat für eine Runde hat oder er lieber eine Pause braucht. Der Kicker ist ebenfalls nicht vollkommen statisch, sondern er verändert sich kontinuierlich, schon im Laufe eines Tages: Der Schein der Sonne etwa macht den Schnee weicher, sodass die Landung etwas weniger hart ist, aber zugleich die Anfahrt langsamer wird, weil nasser Schnee den Skifahrer bremst. Die kontinuierliche Benützung des Kickers durch die Fahrer hinterlässt zudem Spuren wie Narben und Löcher in der Absprung- und Landezone, sodass der Kicker gegen Ende des Tages regelmäßig gesperrt und repariert („*gshaped*“) werden muss.

Und so gibt es für jeden Fahrer nicht nur Kicker, die einem „liegen“ oder nicht, sondern auch gute und schlechte Tage – oder auch Tageszeiten –, an denen „es läuft“ oder eben nicht. Kicker, Freeskier und momentane Bedingungen (Temperatur, Schneequalität, Lichtverhältnisse usw.) bilden ein fragiles Arrangement, das erst im Zusammenwirken jene athletischen Höchstleistungen ermöglicht, die man dann als „*stylishen*“ Switch Misty 7er bewundern kann. Das genaue Zusammenwirken dieses Arrangements bleibt dabei für den Freeskier oft undurchsichtig: Während manchmal klar ist, dass trotz guter Bedingungen und dem richtigen Kicker *genau* deshalb „nichts mehr geht“, weil man sich z.B. den Knöchel verstaucht hat, hat man es oft genug mit weniger klaren Verhältnissen zu tun: „Irgendwie läuft es nicht mehr“, es „bringt heute nix“ und man muss erkennen: „Das war’s heut für mich, da geht nix mehr“ – ohne dass man sich immer klarmachen könnte (oder müsste), warum genau das so ist.

Der Umgang mit technischen Artefakten im Funpark ist daher zwiespältig: Einerseits wird der Kicker im Trainingsalltag von den Freestylern kontinuierlich beobachtet und sein Zustand oft kommentiert, andererseits bleiben solche Zustandsbeschreibungen häufig erstaunlich wagemutig und fallen wenig „technisch“ aus. „Der fühlt sich gut an heute“ ist etwa eine der häufigsten Antworten auf die Frage, wie der Kicker gerade „ist“, und auch detailliertere Beschreibungen gehen selten über Aussagen hinaus wie etwa „die Landung ist *sketchy*“ oder „der Kicker ist langsam heute“. Bei genauer Betrachtung thematisieren die Freeskier also nicht den Kicker insgesamt als abstraktes, technisches Gerät, sondern fast immer einen Kicker-in-Benützung in jener momentanen Verfassung, die wiederum selbst nur durch Benutzung und nicht etwa durch systematische Analyse in Erfahrung gebracht werden kann (vgl. Knorr-Cetina 1999: 111–137). Technische Objekte können also – so meine ich – in der gemeinschaftlichen Konversation in mindestens zwei alternativen Modi präsent sein: Alltäglicherweise als Objekt, wie es innerhalb der Benutzung präsent wird, und nur im Sonderfall als distanziert analysiertes Objekt, dem man sich etwa in den Kategorien des Ingenieurs nähert.

3 Die Unaussprechlichkeit der Technik

Sowohl die eher vage Umschreibung als auch die technizistische Analyse des Kickers fassen das ‚Eigentliche‘ des Objektes Kicker sehr unterschiedlich auf; sie beobachten seine Form mithilfe von gänzlich divergenten Mustern. Gemeinsam ist ihnen dabei eine gewisse unüberbrückbare Distanz zum ‚Ganzen‘ des Objektes: Sie können es immer nur für den Moment feststellen, und eine alternative Konversationspraxis würde jeweils ein anderes Verständnis des Objektes entwickeln. Diese Differenz zwischen dem Inhalt eines Gesprächs und dem Wesen eines materiellen Objektes entspricht unserer Alltagserfahrung: Wäre uns z.B. ein relativ simples Werkzeug wie ein Dosenöffner völlig unbekannt, so wird eine rein verbale Beschreibung uns kaum eine geeignete Idee von diesem Ding und seiner Funktion verschaffen können. Nimmt man Öffner und Dose dagegen in Gebrauch, so wird ihr praktischer Sinn unmittelbar klar

Technisches Objekt und Konversation unterliegen einer Differenz, stehen aber auch in einer konstitutiven Wechselbeziehung – darin liegt meines Erachtens der Ausgangspunkt einer Sicht auf technische Artefakte auf Basis von Wittgensteins Sprachphilosophie. Ursächlich dafür ist, dass sich der Sinn (oder die Funktion) eines solchen Objektes erst im Gebrauch (in der Praxis) entfalten kann – und allein an diesem sozialen Sinn ist diese Position interessiert. Technische Objekte werden somit nicht *per se* in den Blick genommen, sondern immer nur im Rahmen einer Gebrauchsform oder Praktik, und somit als auch körperliche Technik. Die Analyse von *techniques* inkludiert daher die Analyse von *technology*, aber sie bezieht sich immer auf *technology-in-use*, also auf eine Gebrauchsform, die nur partiell im Material vordefiniert ist.¹¹ Jede konkrete Gebrauchsweise ist jedoch kontingent und von der Situation abhängig – ob es sich um ein Fruchtbarkeitstotem oder einen Dosenöffner handelt, erweist sich anhand (!) der Tatsache, ob die Behandlung adäquat erscheint – und dies geschieht wiederum praktisch.

11 Hierin besteht eine wichtige Differenz zu Ansätzen, die sich im Kontext der in der englischsprachigen Literatur zu Lifestyle-Sportszenen weit verbreiteten Bezugnahme auf Sarah Thornton's (1996) Adaption der Bourdieu'schen (Feld- und) Kapitaltheorie (1987) bewegen. So konzeptualisieren etwa Dant und Wheaton (2007) anhand einer Studie des Windsurfens die kompetente Kombination von Material- und Körpergebrauch, welche Gemeinschaftszugehörigkeit erlaubt, als Akquisition von materiellem und körperlichem Kapital. Gleichzeitig merken sie aber selbst an, dass die analytische Trennung zwischen Material und Körper im Lichte der empirischen Daten eine recht künstliche Separation darstellt, da es immer nur zu einer simultanen Akkumulation beider Kapitalsorten innerhalb der „material interaction“ kommen könne (2007: 11). Die Anwendung der Kapitaltheorie scheint daher in diesem Fall wenig adäquat, da ja gerade die Akkumulation von Kapital einer Sorte und die anschließende Konversion in eine andere (etwa von kulturellem in soziales Kapital) ein entscheidendes Merkmal dieser Theorie darstellt.

4 Materialität und das Gelingen von Techniken

Somit lässt sich an dieser Stelle ein *Zwischenfazit* ziehen: Auf den ersten Blick scheint es offensichtlich, dass der Kicker an die körperlichen Techniken der Zugehörigkeitsproduktion der Freeskier einen entscheidenden Beitrag leistet, indem er bestimmte Bewegungsformen ermöglicht, aber auch erzwingt: Ohne Kicker kein Misty 7er, ohne Misty 7er keine Zugehörigkeit. Auf den zweiten Blick erscheint diese Antwort jedoch unbefriedigend: Handelt es sich dabei nicht um eine pseudo-technizistische Sichtweise, die eine Bedeutungszuschreibung der Freeskier vorschnell übernimmt? Denn wenn – wie ich gerade argumentiert habe – sich die Funktionalität des Kickers letztlich nur im Rahmen des praktischen Gelingens eines Tricks zeigen kann und der präzise Zustand der materiellen Technik somit letztlich unaussprechlich bleibt, dann beruht das Vorhandensein von *technology* letztlich auf dem Gelingen der *techniques*. Woran aber besteht das Gelingen einer Technik wie dem Switch Misty 7er? Auf welche Weise manifestiert sich eine gelingende Technik und damit jener Raum, in welchem funktionierende Technologie sichtbar werden kann?

An dieser Stelle zeigt sich nun, so hoffe ich, der besondere Nutzen meines zugegebenermaßen wenig alltäglichen empirischen Beispiels für meine Argumentation. Gerade weil es sich bei einem Switch Misty 7er um eine extreme Praktik handelt die ebenso fragil wie exotisch ist, kann der *doppelten Voraussetzungsreichtum* besonders gut hervortreten, dem die Produktion von Zugehörigkeit durch symbolische wirksame Bewegungstechniken unterliegt: Es wird nicht nur die Kunstfertigkeit sichtbar, die in seiner Durchführung liegt; sondern auch jene, die sich im adäquaten *Erkennen* und Einschätzen dieser Demonstration ausdrückt. Die Tatsache, dass ein Laie einen gelungenen anspruchsvollen Freestylesprung kaum von einem fast missglückten banalen Versuch unterscheiden kann,¹² verweist darauf, dass die Produktion von Zugehörigkeit immer auf zwei Komponenten angewiesen ist: Einen schon bestehenden Zugehörigkeitszusammenhang und das nun (erneut) als zugehörig Erkennbare. In diesem Sinne zeigt sich in der oben geschilderten Situation nicht nur eine, sondern *zwei* Techniken, die nur gemeinsam Zugehörigkeit ermöglichen: Die Technik des athletischen Sprunges und die Technik der Beobachtung des Sprunges als gelungener Freestyle-Sprung, der Zugehörigkeit induziert. Die kooperative Produktion von Zugehörigkeit bezeichnet hier also sowohl eine „Kompetenzdarstellungskompetenz“ (Pfadenhauer 1999) auf Seiten des beobachteten Freestylers, als auch eine *vis-ability* (Schindler 2010), eine kooperativ erbrachte Beobachtungs- und ggf. Benennungsleistung im Sinne einer

12 Unbedarfte Betrachter sind beispielsweise primär von der bloßen Höhe und Weite der Sprünge beeindruckt sowie von allen Überkopfelementen, während diese für die Szene kaum ausschlaggebend sind – im Gegensatz etwa zur wichtigen Frage, ob man links- oder rechtsrum („leftside“ bzw. „unnatural“) rotiert, was wiederum der Laie gar nicht bemerkt.

practice of seeing im Sinne von Goodwin (1995; 2000) auf Seiten des anwesenden Publikums. Zugehörigkeitsproduktion erfordert also ein kontinuierliches situatives Zusammenwirken in der Einheit von Vorzeigen und Sehen. Diese Einheit ist für die Freestyler eine praktisch spürbare Notwendigkeit: Sie vermeiden es, in einem leeren Funpark ohne Anwesende zu springen, denn „wenn keiner da ist, dann geht’s nicht, dann ist’s irgendwie komisch“ (m, 24) – und dies gilt wohlgermerkt bereits für das einfache Warmspringen am Morgen, ja selbst für das potentiell blamable Ausprobieren ganz neuer Tricks. Woran liegt das? Im Folgenden werde ich der These nachgehen, dass das Bedürfnis der Freeskier, beim Springen gesehen zu werden, nicht einfach narzisstisch motiviert ist, sondern vielmehr einen funktionalen, einen *praktischen* Sinn hat.

Diese Ausgangsthese hat für diesen Beitrag einschneidende Konsequenzen, denn sie wirft die Frage nach einem Technikbegriff auf, der dem Zusammenwirken von Beobachtung und Beobachtetem, von Observation und Demonstration gerecht werden kann, ohne von einer einseitigen Totaldetermination entweder durch eine Konstruktion von Zugehörigkeit qua Beobachtung oder einer rein performativen Kreation von Zugehörigkeit durch den Beobachteten auszugehen. Wie ich im Folgenden zu zeigen versuche, ist insbesondere der Technikbegriff in der späten Philosophie Wittgensteins dazu geeignet, den Mechanismus dieser Wechseldetermination nachzuvollziehen, und zwar insbesondere deshalb, weil er es erlaubt, den Bereich der *Sprache* im Rahmen der Diskussion über Techniken mit abzudecken. Nicht nur anhand des scheinbar ‚stummen‘ Sportes der coolen Freeskier drängt sich die *empirische* Bedeutung von Konversationen auch für Fragen der (Körper-)Technik unweigerlich auf.

5 Wittgensteins Begriff der Technik

Wittgensteins Perspektive führt alle soziale Interaktion (und damit alle soziale Ordnung) zumindest anteilig auf Techniken zurück: Regelmäßiger und damit zumindest potentiell sozial sinnhafter Gebrauch körperlicher Fähigkeiten konstituiert die soziale Welt – darin liegt die Grundüberlegung jeder auf Wittgenstein aufbauender Praxistheorie (Reckwitz 2003; Schatzki 1996).¹³ Um Missverständnissen vorzubeugen: Diese Sicht postuliert kein statisches oder behavioristisches Weltbild, denn sie betont zugleich immer die konkrete Einzigartigkeit jeder Situation, die die Akteure stets nur hinreichend bewältigen. Das körperliche Verhalten der Freeskier fällt fraglos unter diesen Begriff von Technik (vgl. Gebauer 2008). Jedoch geht Wittgensteins Intention

13 Damit ist weder gemeint, dass körperliches Verhalten allein (also ohne materielle Objekte, räumliche Ordnungen usw.) soziale Ordnung begründe, noch, dass sich diese Theorien nur auf jenen Handlungstypus beschränken, der etwa bei Schütz als Verhalten abgegrenzt wird (vgl. dagegen Bongaerts 2008).

bei der Verwendung des Begriffes „Technik“ weit über den Anwendungsfall rein körperlichen Verhaltens hinaus: Die Provokation seiner Gedankenwelt liegt gerade in der scheinbaren Simplifizierung, alle „höhere“ menschliche Kultur und alle übergreifende Sozialstruktur auf die basale Körperlichkeit und Situativität jeder Praxis zurückzuführen. Der wichtigste, weil schwierigste Fall, an dem Wittgenstein diese Fundierung zu beweisen sucht, ist der Fall der Sprache.

„Eine Sprache verstehen heißt, eine Technik beherrschen.“ (Wittgenstein 2009: 87, § 199)

In diesem klaren Diktum kristallisiert sich die zweifache Rolle des Begriffes der Technik in Wittgensteins Spätwerk: Erstens betont er die anti-mentalistiche Grundausrichtung seines Denkens, indem auch ein scheinbar kognitiver Vorgang wie das Verstehen (und anderen Beispielen etwa das Kopfrechnen) als körperliche Fähigkeit begriffen wird, der als solcher immer fest im Hier und Jetzt einer konkreten Situation verankert ist. Zweitens impliziert er – soziologisch adaptiert – anstatt eines absoluten, logisch fundierten Sinnbegriffs einen letzbegründungsfreien, sozialen Sinn: Jemand versteht Sprache dann, wenn sein Gegenüber an einer adäquaten Reaktion sehen kann, dass er verstanden hat – einen darüber hinaus gehenden, privilegierten Zugang zum „wahren“ Verstehen gibt es nicht. Dies aber heißt, dass es sich bei sinnhaftem Sprachgebrauch letztlich immer um das Anwenden einer ausreichend erwartungskonformen und deshalb intelligiblen Routine handelt: Jeder Versuch, Verstehen darüber hinaus etwa an rationaler Logik festzumachen, lässt sich letztlich immer darauf zurückführen, dass ein bestimmtes Verhalten als adäquates Beherrschen einer Technik erkennbar sein muss – etwa der Technik, rational logisches Entscheide sichtbar zu machen.

Bei der Rekrutierung von Wittgensteins Spätphilosophie für soziologische Interessen¹⁴ darf jedoch nicht übersehen werden, dass diese seit gut fünfzig Jahren Gegenstand einer andauernden philosophischen Kontroverse zwischen den sog. „left and right Wittgensteinians“ ist.¹⁵ Während diese Kontroverse in den angelsächsischen Science and Technology Studies jedoch detailliert nachvollzogen und weitergeführt

14 Ich werde die Frage, ob sich eine philosophische Theorie überhaupt für eine soziologische Analyse eignet, dabei ausblenden. Ich gehe hier davon aus, dass sich eine soziologische Theoriebildung (und damit eine theoriegeladene Empirie) notwendigerweise auf ein gewisses (ontologisches) Apriori stützen muss, und dass daher eine explizite philosophische Letzbegründung eine solidere (weil diskussionsfähige) Fundierung darstellt als eine implizite Realitätsannahme.

15 Diese Diskussion wird wohlgerne nicht eigentlich anhand von Wittgensteins Begriff der Technik geführt, sondern dem der Regel. Da aber die Position im Regelstreit sich gerade auch in der Verwendung der Begriffe Technik und Praktik niederschlägt und es mir um die theoretischen Konsequenzen anstatt der argumentativen Verästelungen der Kontroverse selbst geht, werde ich den Regelbegriff insgesamt umschiffen. Dass es sich bei Regelfolgen um Gebräuche bzw. Techniken handelt, steht außer Frage (siehe Wittgenstein 2009: 87, §199); und dass nicht alle Handlungen Regelfolgen sind, ist für die prinzipielle Relevanz für die Theorie unerheblich.

worden ist (siehe etwa Bloor 1992; 2001; Lynch 1992a; 1992b; Stern 2002), hat die deutschsprachige Soziologie diese meines Erachtens bisher kaum ausreichend zur Kenntnis genommen, sondern scheint recht unkritisch auf eine Position festgelegt. Hier kann und soll es nicht darum gehen, den theoretischen Argumenten *en detail* nachzuspüren, sondern vielmehr darum, in einer Art ‚empirischem Kommentar‘ eine bisher vielleicht zu wenig beachtete Position zu empfehlen. Ganz grob gesprochen dreht sich die Kontroverse darum, welche Rolle die Sprache (oder allgemeiner: logische Ausdrücke, Regeln, oder Erklärungen) noch für die soziale Ordnung spielt, wenn man das Sprechen mit Wittgenstein als Technik beschreibt. Die eine Position zieht den Schluss, dass die (Logik der) Sprache selbst demnach außerhalb der sozialen Ordnung liegt, da diese sich allein aus Arten zu Handeln, eben aus Körpertechniken zusammensetzt, darunter auch Techniken des Sprechens (die sich inhärent vom rein logischen Inhalt der Sprache unterscheiden). Entsprechend ist der Soziologe daher angehalten, sich nur noch der (Logik der) Praxis zuzuwenden – und dies bedeutet vereinfacht gesagt: nur dem, was der Körper tut¹⁶ (vor allem als Träger eines Habitus im Sinne von Bourdieu) (siehe etwa Gebauer 2009; Gebauer/Alkemeyer/Flick 2004; Schmidt 2008; Schmidt/Volbers 2011). Die andere Position teilt zwar die Ansicht, dass der Inhalt der Sprache niemals die Fülle des gelebten Lebens einholen kann, ist jedoch skeptisch, ob die Funktion der Sprache *für* verkörpertes Verhalten angemessen nachvollzogen wird, wenn man sich bei der Analyse auf Sprechen *als* verkörpertes Verhalten beschränkt. Auch wenn die gesprochene Sprache selbst nicht mit der sozialen Ordnung verwechselt werden darf (der Inhalt eines Gespräch ist keinesfalls gleich dem Inhalt des ‚gesprochenen Textes‘), so könnte ja die Tatsache, dass und wie man über Körpertechniken spricht und sprechen kann, ganz erhebliche Auswirkungen auf die ‚Ordnung‘ jener stummen Techniken haben.¹⁷ Aus diesem Grund werde ich nicht nur die ‚schweigsamen‘ Bestandteile der Körpertechnik ‚Misty 7er‘ beobachten, sondern auch die beredten. Es wird zu fragen sein, ob das eigenlogische Geschwätz der Freestyler tatsächlich irrelevant für die ‚eigentliche‘ Körpertechnik ist und somit außerhalb der eigentlichen sozialen Ordnung liegt.

Wittgenstein entwirft mit dem Begriff der Technik ein gezielt ‚mechanistisches‘ Bild des Sprachgebrauchs, um zu betonen, dass ihre Sinnhaftigkeit unhintergebar durch Körperlichkeit und Routinisierung begründet ist – einerseits. Andererseits betont er im Rahmen einer lebensphilosophischen Argumentation jedoch auch einen zweiten, kreativen und spontanen („vitalistischen“) Aspekt des Sprachgebrauchs, der immer nur in konkreten und damit nie identischen Situationen erfolgen kann (Gebauer 2009:

16 Meistens natürlich ergänzt um die Rolle der materiellen Technologie („Habitat und Habitus“), doch dies gilt natürlich spiegelbildlich auch für die Alternativposition und spielt für mein Argument hier keine Rolle.

17 Um mit den Ethnomethodologen zu sprechen: Auch wenn es sich nur um verbale ‚accounts‘ handelt, so ist es dennoch von zentraler Bedeutung, dass normale Handlungen ‚accountable‘ sind und bleiben (siehe Woermann 2011).

174ff.). Aus dieser Spannung erwächst für seine Philosophie die besondere Bedeutung der Frage, wie denn Routinen etabliert werden oder wie man Techniken lernen kann. Das Probieren, Improvisieren, Wieder-Hinbekommen wird dabei als konstante Eigenschaft *jeder* konkreten Situation begriffen, die sich in expliziten Lernsituationen nur am deutlichsten zeigt. Die alltägliche Interaktion der Freeskier macht diese fundamentale Fragilität besonders sichtbar: Jeder Sprung kann schiefgehen, und jeder konkrete Versuch muss immer wieder neu beobachtet und bewertet werden, um zu wissen, was der andere (und man selbst) kann.

Die Produktion von Routinen und erkennbaren Regelmäßigkeiten als zentrale Herausforderung des Freestyle Skiing ist nicht nur deshalb auf kontinuierliche Aufmerksamkeit und Mitarbeit der Anwesenden angewiesen, weil der Bewegungsablauf der Freestyle-Tricks besonders kompliziert (und gefährlich) ist, sondern vor allem auch deshalb, weil es ebenso anspruchsvoll ist, überhaupt zu wissen, *was* gerade geschehen ist. Ein Freestyletrick als spezifische Verbindung von Rotationen, Körperhaltungen und Mikrogesten kann ausschließlich in jenen 2 bis 3 wertvollen Sekunden geschehen, welche die Freeskier „*Airtime*“ nennen, also während der Flugphase des Sprunges. Nur in diesem knappen Zeitfenster kann sichtbar werden, a) welche Trickkombination der Fahrer genau zu zeigen versucht (also etwa einen Switch Misty 7er oder einen Switch Corked 7er), b) ob ihm dies gelingt und c) ob er dabei – und erst dies ist entscheidend – auch Style beweist. Der Fahrer selbst ist beim Sprung primär damit beschäftigt, angesichts der mehrfachen Rotationen die Orientierung nicht zu verlieren, die Balance zu halten und die sichere Landung vorzubereiten, sodass er nach dem Sprung zwar ein gewisses Gefühl dafür hat, ob es „gut gelaufen“ ist – aber er kann nicht wissen, ob *von außen* Style sichtbar war. Die anderen Beobachter im Funpark sind somit die unbedingt notwendige Instanz welche das Vorliegen von Style als Gelingen der Technik und damit die (Re-)Produktion von Zugehörigkeit beobachten und bezeugen kann. Dieser Aufgabe widmen sich die Freeskier, die im Funpark „abhängen“, fast kontinuierlich. Sie tun dies mithilfe einer Technik, die wohl in jeder Szene zu beobachten ist: Sie fachsimpeln.

6 Fachsimpeln

Stil und Technik bestimmter Sprünge, aber vor allem bestimmter Sportler gehören zu den wichtigsten Gesprächsthemen der Freeskier auf und abseits der Piste. Dabei wird regelmäßig auf die individuelle Art und Weise referiert, mit der ein Einzelner einen bestimmten Trick durchführt, denn der Sprungstil ist der wichtigste Ausdruck der Persönlichkeit eines Freeskiers. Persönlichkeit als Basis von Zugehörigkeit kommt dabei in der Freeskiszene mithilfe eines Vokabulars zum Ausdruck, das kaum

eindeutige Begriffe kennt.¹⁸ Während etwa im Reckturnen oder Eiskunstlauf alle Sprungvarianten exakt definierte Bezeichnungen tragen, orientieren sich die Freestyler stattdessen an (global oder lokal) bekannten Athleten, um Sprünge einzuordnen. So etwa im folgenden Ausschnitt aus einem typischen Pausengespräch zweier Freestyler über eine bestimmte Sprungtechnik einer lokalen Szenegröße.¹⁹

[Zwei Freestyler sitzen beim Mittagessen auf der Sonnenterrasse einer urigen Almhütte und genießen eine heiße Schokolade, ein paar Powerriegel und mitgebrachte Brote.]

A: Der Patrick Hollhaus²⁰, ey. Der stylt schon ziemlich geil.

B: Auf jeden Fall. Hat nen superlässigen Stil.

A: Der hat auch echt schöne 9er²¹. Vorwärts-9er, so.

B: Hmmh. Als ich jetzt im Oktober in Tux war hat er mich eigentlich auch am meisten beeindruckt. So zumindest vom Aussehen her. [2s Pause] Den Grab²² den der grad gesprungen ist, das ist der den der Schiller²³ auch so häufig springt...

A: Ja.

B: ...irgendwie so durchgezogen [Deutet einen Grab an, indem er über die rechte Schulter nach hinten schaut, den Oberkörper dabei verdreht und den rechten Arm nach unten in Richtung seiner rechten Hacke ausstreckt.]...

A: Ja.

B: ... den hab ich bei ihm jetzt auch das erste Mal gesehen. Das sieht so GEIL aus. (1,2s Pause)

B: Ja, das Geile an diesem durchgezogenen Grab is halt dass, dass der im Prinzip fast automatisch dadurch wegdreht...

A: Ja.

B: Schaut so geil aus.

Bereits an diesem kurzen Ausschnitt aus einer (unter Freestylern) alltäglichen Unterhaltung lassen sich zentrale Funktionen erkennen, die Konversationspraktiken für die Ermöglichung von Techniken der Zugehörigkeit von Freeskiern haben:

18 Die einzelnen Freestyle-Tricks und -Grabs haben zwar prinzipiell Namen, jedoch sind (bei fortgeschrittenen Sportlern) so viele Kombinationen von Anfahrtsrichtung, Rotationsachse, Körperhaltung, Skistellung und Griff („grab“) möglich, dass der genaue Trick oft nur durch sperrige Wortkombinationen bezeichnet werden kann, etwa als „Switch leftside double cork 1080 double Japan“. Selbst dann bleiben aber oft noch Ambiguitäten bestehen, etwa da der Übergang zwischen zwei Bezeichnungen fließend ist (z.B. ändert sich die Bezeichnung eines Griffs je nachdem, wie weit vorne man den Ski greift).

19 Es handelt sich um die Transkription eines mit Zustimmung der Anwesenden durchgeführten Mitschnittes einer längeren Konversation.

20 Ein bekannter Freestyler aus der Gegend, der regelmäßig am „Homespot“ von A und B trainiert und den beide persönlich kennen. Er ist inzwischen auch international erfolgreich und zurzeit einer der besten Freestyler Österreichs.

21 Ein vorwärts angefahrener Sprung mit einer Rotation um 900° und zweieinhalb Umdrehungen.

22 Ein Griff mit einer oder beiden Händen an die Ski während der Rotation durch die Luft. Jeder Trick kann mit verschiedenen Grabs kombiniert und so variiert werden.

23 Gemeint ist TJ Schiller, einer der weltbesten Freestyle Skier.

Erstens ist die Fähigkeit zur kompetenten Teilnahme an solchen Gesprächen selbst ein wichtiger Bestandteil des Repertoires zur Zugehörigkeitsproduktion: ‚Mitreden Können‘ spielt in praktisch jeder Szene oder Vergemeinschaftungsform eine so wichtige Rolle, dass Knoblauch (2008) vorschlägt, Szenen insgesamt als ‚Kommunikationsgemeinschaften‘ zu begreifen. In jedem Fall lässt sich festhalten: A und B zeigen sich wechselseitig ihren szenerelevanten Wissenstand an und erweitern ihn zugleich potentiell.

Zweitens liegt ebenfalls nahe, dass sich die Bedeutung dieser Fachsimpelei nicht im Symbolischen erschöpft, sondern dass sich die oft erstaunliche Ausdauer, mit der sich etwa Freeskier über den Style einzelner Sprungtechniken, die Charakteristika bestimmter Funparks oder die Biegelinie eines Skimodells austauschen können, auch mit dem Lernen über den Gegenstand zu tun hat (vgl. Wheaton 2000). In diesem Fall stellt B jeweils Vermutungen a) zur kulturellen Verortung des Grabs, b) dem motorischen Prinzip seiner Durchführung sowie c) seinen praktischen Nutzen über den ästhetischen Effekt hinaus an, die A als der Erfahrenere der beiden jeweils bestätigt. Wie es für Lifestylesport-Szenen typisch ist, handelt es sich nicht um eine formalisierte Lehrsituation, sondern einen betont lockeren Austausch (Wheaton 2000). Dabei wird nochmals deutlich, was ich als Unaussprechlichkeit der Technik beschrieben habe: Der Grab wird von B nicht genau benannt sondern als ‚der, den der Schiller macht‘ umschrieben und dann performativ demonstriert – die Explikation in der Konversation bedeutet also keineswegs, dass man alles wesentliche Wissen über den Trick auch in Worte fassen könnte. Auch die ‚technische‘ Wirkung des Grabs wird zwar umschrieben (man rotiert über die Diagonalachse), aber es genügt für die Sportler zu wissen, dass dies ‚im Prinzip fast automatisch‘ passiert, ohne dass sie genauer Beschreiben könnten oder müssten, wie genau und warum es geschieht.²⁴

Drittens lässt sich der Lernvorgang qua Konversation, so meine ich, jedoch nicht auf den Austausch von ‚instrumentellem‘ Wissen, also von Um-zu Anleitungen und Wenn-Dann Wissen, reduzieren. Denn darüber hinaus ist die Konversation zugleich Demonstration und Einübung eines *Gefühls für Stil* (bzw. ‚style‘), einer Fähigkeit, die für die Zugehörigkeit zur Freeski-Szene zentral ist. A und B normieren im Gespräch, dass bestimmte Sprünge konsensfähig als ‚echt schöner Vorwärts-9er‘ beobachtbar sind – und umgekehrt werden in ähnlichen Gesprächen auch Sprünge als nicht-stilkonform abgelehnt (ein Beispiel folgt unten). Indem die Szenemitglieder wieder und wieder Freestylesprünge (in realiter und auf Video) beobachten und sich mit anderen darüber austauschen, erwerben sie eine Beobachtungsfähigkeit ähnlich jener, die Charles Goodwin (1994) als ‚professional vision‘ bezeichnet: Sie kennen nicht nur das kulturelle Repertoire der verschiedenen Tricks und deren Schwierigkeit und damit

24 Hier wird auch die Raffinesse der ästhetischen Norm des Freestyle-Sprunges deutlich, denn es werden gerade jene Bewegungsformen als schön bzw. ‚stylish‘ definiert, die zugleich der zuverlässigen Durchführung des Sprunges dienlich sind: Der Grab sieht cool aus und erleichtert das Drehen, das lässige Anfahren ‚aus den Knien‘ („baggy“) verbessert die Absprungkraft usw.

Wertigkeit, sondern sie vermögen auch zu *sehen*, ob diese Tricks mit Style durchgeführt wurden – und diese Frage ist für die Freestyler (und deren Zugehörigkeit) letztlich entscheidend. Ähnlich einem Punkrichter im Turnen, der nicht nur eine „technische“ A-Note, sondern auch die entscheidende B-, also die Stilnote vergeben können muss, verfügen auch die Freestyler über eine nur schwerlich explizierbare, aber dennoch entscheidende Kulturtechnik der Formdeutung. Denn jene Sprünge, die Freestyler in Begeisterung versetzten, sind nicht nur eine Abrichtung des eigenen Leibes zur routinierten Reproduktion bestimmter Bewegungsformen. Sie sind zugleich eine fortgesetzte Improvisation über das gerade Mögliche, ein Ausdrucksspiel zwischen Schwerkraft und Fliehkraft, zwischen kreativer Eigeninterpretation der szeneeigenen Stilkonventionen und den physikalisch-motorischen Herausforderungen beim Versuch der Erhaltung der körperlichen Unversehrtheit. Die Funktion des Fachsimpelns, das Stilverständnis der Gesprächspartner weiterzuentwickeln, ist jedoch – so möchte ich behaupten – nicht nur für deren Befähigung zu Fachsimpeln relevant, sondern auch für ihre *athletische* Kompetenz: Das intuitive Gespür, welches solche hochästhetischen Sprünge möglich macht, ist nicht nur ein Gespür für den eigenen Körper und die Physik seines Fluges, sondern vor allem ein Gespür für Stil, ein Wissen darum, was gut aussieht – und zwar ‚von Außen‘, vom Standpunkt der Beobachter. Pointiert ausgedrückt: *Erst das Stil-sehen-Können, die Befähigung zum Stilempfinden, ermöglicht dem Freestyler selbst stylische Sprünge zu springen.* Denn erst wenn, so die These, durch das fortgesetzte Ansehen und Kommentieren anderer eine Stilbeobachtungskompetenz entsteht, so kann diese auch als Reflektionskompetenz fungieren, die dem Fahrer erst das Werkzeug an die Hand gibt um zu *verstehen*, wann er selbst stylisch ist und um stylische Tricks zu intendieren. Sicherlich kann die für einen artistischen Freestyle-Sprung nötige Kompetenz nicht erworben werden, indem man *nur* anderen beim Springen beobachtet und darüber fachsimpelt. Aber kann sie andererseits entstehen, indem man *nur* springt, aber nie anderen dabei zuschaut und nie darüber spricht?

Viertens möchte ich schließlich darauf hinweisen, dass der oben dokumentierte Konversationsausschnitt nicht nur die Beobachtung von Stil ermöglicht, sondern dass daneben die *Verknüpfung von Stiltechnik und Emotion* im Zentrum der Konversation steht: Mehrfach betonen A und B, wie „geil“ und „schön“ der Stil von Trick und Grab sind. Die Verknüpfung von Stilwahrnehmung und euphorischer Regung wird dabei wiederum nicht nur in Worten benannt, sondern zeigt sich im körperlichen Sprechakt auch anhand der Prosodie der Formulierung „Das sieht so GEIL aus.“ Im Gespräch über eine bestimmte Praxis wird somit die Verknüpfung von Emotion und Handlungsform nicht nur inhaltlich, sondern auch ganz konkret in der Gesprächssituation körperlich reproduziert – in der gleichen Weise, in der sich zwei Fans euphorisch über ein bevorstehendes Konzert unterhalten oder man schon im Gedanken an ein mögliches Unglück in Tränen ausbricht. Ohne diesen Gedanken hier erschöpfend ausbreiten zu können, möchte ich die These aufstellen, dass für die

Freestyler angesichts der großen körperlichen Gefahren ihrer Sprünge ein geeignetes Emotionsmanagement unerlässlich ist: Einerseits müssen sie sich selbst „pushen“, also die Angst vor jedem großen Sprung neu überwinden und beständig neue, unsichere Sprungtechniken ausprobieren, andererseits müssen sie ihre Euphorie aber auch zügeln, um wachsam und angemessen vorsichtig zu bleiben. Zum Erlernen des Sports gehört daher neben dem eigentlichen motorischen Lernen auch das kontinuierliche Bewältigen der emotionalen Herausforderung – und viele erfolgreiche Sportler sehen primär darin und nicht in der rein athletischen Leistung den Schlüsselfaktor für den Erfolg (vgl. Hunt 1995). Nicht zuletzt gehört dazu auch eine grundsätzliche Begeisterungsfähigkeit für die abstrakten ästhetischen Ziele des Sports – wem es nicht gelingt, emotionale Befriedigung aus der Performanz stilgerechter Sprungdurchführung zu ziehen, der wird sich kaum motivieren können, tagein, tagaus an seiner Sprungtechnik zu feilen. Techniken der Zugehörigkeit sind somit auch auf emotionale Kompetenz angewiesen – eine Kompetenz, die mindestens teilweise im Rahmen der Konversation erworben wird. Ted Schatzki (1996; 2010) hat diesen Aspekt der emotionalen Konstitution von Praktiken besonders hervorgehoben. Die tatsächliche Bedeutung solcher Konversationstechniken für die athletischen Fähigkeiten der Freeskier wird vor allem plausibel, wenn man sich vor Augen hält, dass diese tagein, tagaus einem fast ununterbrochenem Strom solcher Stilledeutungen und -instruktionen ausgesetzt sind, und zwar im Rahmen direkter Interaktion ebenso wie in den zahllosen medialen Darstellungen von Freeski-Tricks, mit denen sie sich umgeben (Woermann 2012).

7 Zugehörigkeitsproduktion als Bündel aus Sprungtechnik und Fachsimpelei

Versteht man das Sprechen über den Sprung in dieser Weise als Anwendung einer Technik, so rückt die interaktive Rahmung der eigentlichen Sprünge als jener Ort in den Fokus, an dem der soziale Sinn der Sprünge verhandelt und die spezifische ästhetische Form des Freestyle co-konfiguriert wird. Vor allem das intensive Beobachten der Freestyletricks am Kicker und das mal wortkarge, mal aber auch lautstarke Einordnen und Bewerten der immer neuen Sprungversuche lassen sich dann mit Wittgenstein als Sprachspiel auffassen, einem der zentralen Konzepte seiner späten Philosophie welches die Verflechtung und gegenseitigen Ermöglichung von Sprache und praktischem Handeln umreißt. Die jeweilige Reaktion auf einen Sprung, also das spontane Aufbrausen von euphorischer Begeisterung, das schamvolle Abwenden von Peinlichkeiten oder das halblaute, abfällige Lästern über den Anderen deuten das beobachtete Geschehen als mehr oder weniger stilvoll. Die für das

„Spielen“ relevante Beobachtungskompetenz erwerben die Freeskier (ebenso wie der Ethnograph) primär durch „Abhängen“ und Fachsimpeln im Funpark, also durch Mitbeobachten, Mitfiebern, Mitreden. Die Teilnehmer lernen durch die Teilnahme am Spiel, diesem zu folgen und sich adäquat einzubringen, sich lernen also, die Zentralkategorie „Style“ zu Sehen und zu Benennen. Gleichzeitig können Freeskier aber niemals erschöpfend und exakt ausdefinieren, was Stil genau bedeutet. Ihre Antworten auf meine diesbezüglichen Interviewfragen waren entweder vom Typus: „Style ist irgendwie alles – wie man springt, wie einer drauf ist, was der so kann“ (w, 22) oder sie beziehen sich auf ein konkretes Beispiel: „Der Pete, der hat zum Beispiel definitiv Style“ (m, 24). Die ‚Regeln‘ des Spiels können also nicht eigentlich verbalisiert werden, aber dennoch können sich Freeskier fast immer problemlos (und meist spontan) darauf verständigen, ob ein Sprung Style hatte – und umgekehrt ist ein Verstoß als Verstoß in der konkreten Interaktionssituation ebenfalls für alle sichtbar, wie der folgende Protokollauschnitt zeigt. Natürlich besteht der Strom der Fachsimpeleien der Freeskier nicht nur aus affirmativen Äußerungen, und man könnte argumentieren, dass gerade negative, exkludierende Differenzierungen deutlich mehr Wirkungskraft entfalten. Ein Beispiel dafür bietet dieser kurze Austausch zweier Freestyler, die im Funpark gerade einen Sprung über den großen Kicker beobachten, der fast schief geht:

C (schnell): Uuhuhuhuh! Uh! (...) Das war ein Misty 7, oder?

D: Ja. Aber ich glaub das Misty war nicht ganz so geplant.

C: Nee, ich glaub nich. Der XY springt Switch Misty-10. DAS sieht krass aus! Komplet getweakt und, und äh, Nosegrab.

Obwohl dieser Sprung den Kriterien für einen Misty 7 oberflächlich genügt, reagiert insbesondere C mit einem emotionalen Ausdruck von fast körperlicher Ablehnung – die Deutung folgt keinem mechanistischem Gesetz, sondern ist eine verkörperte Deutungspraxis. Konfrontiert mit dem Widerspruch von oberflächlicher formaler Regelmäßigkeit und emotional empfundener Ablehnung kommen die Betrachter zu dem Schluss, dass es sich nicht um einen ‚richtigen‘ Misty 7 handelt, weil man es mit einem zufälligen und nicht intentionalen Handeln zu tun habe – und fangen die entstandene Ambiguität auf, indem sie diese mit einem eindeutig zu verordneten Beispiel für Style kontrastieren. Auf Nachfrage und nach einigem Zögern könnten die Freestyler ihr Diktum zwar wahrscheinlich auch explizit legitimieren – alltagspraktisch erfolgt die Pflege des Stilverständnisses jedoch viel unproblematischer und nachhaltiger durch den Rekurs auf konkrete konsensfähig ‚eindeutige‘ Beispiele

(obwohl diese ja gerade nicht unspezifisch und eindeutig sein können). Das Sprachspiel der Stilbenennungskompetenz ist, mit anderen Worten, an eine implizite Stilbeobachtungskompetenz gebunden, die jeweils konkret und lokal sichtbar gemacht werden muss.²⁵

Zusammenfassend ergibt sich auf Basis des Technikbegriffs somit folgendes Verständnis:

Erstens lassen sich sowohl die Durchführung als auch die ‚Besprechung‘ eines konkreten Sprunges als Ergebnis von Techniken auffassen; und erst beide zusammen konstituieren den Misty 7er als „soziales Ding“ (Fox 2008; Garfinkel/Livingston 2003; Lynch 2009). Bejaht man die Existenz von Style ein ‚social thing‘ welches nicht einfach willkürlich zugesprochen wird sondern tatsächlich in den Tricks der Fahrer beobachtbar ist, so hat man es mit einer nicht verbalisierbaren, aber dennoch öffentlich verhandelbaren Regelmäßigkeit zu tun, mit einer nicht-semantischen, nicht-rationalen, ja nicht einmal in allen Facetten bewussten Sinnhaftigkeit (im Sinne einer bedeutungsvollen Ordnung).

Die Differenz dieser Perspektive zu einer phänomenologisch fundierten Wissenssoziologie besteht darin, dass die Beobachtung von Tricks, also von Regelmäßigkeiten nicht auf einen subjektiven, mentalen oder bewussten Typisierungsprozess und damit auf eine gegebene, aber immer nur indirekt beobachtbare (kognitive) Determination der jeweils Handelnden zurückgeführt wird, sondern als offenliegender, multi-modaler (also zugleich körperlicher, materieller, emotionaler und kommunikativer) Prozess an der Oberfläche der sozialen Interaktion betrachtet wird.²⁶ Ein wichtiger Effekt davon ist, dass das unüberwindbar Vorläufige, Unabgeschlossene eines solchen Prozesses besonders deutlich vor Augen tritt – jene Fragilität des Alltags also, die im Freeskiing überdeutlich wird.

Zweitens begründet diese Fragilität auch die funktionale Notwendigkeit der Beobachtungs- und Besprechungspraktiken. Beim Freeskiing wird deutlich, wie konversationale Techniken der Zugehörigkeit athletische Techniken der Zugehörigkeit flankieren und indirekt ermöglichen. Das Beobachten und Beschreiben des Misty 7er durch die Freeskier wird also in der Sicht der Theorien sozialer Praktiken nicht allein

25 Diese unhintergehbare Differenz zwischen Konversation und thematisiertem Geschehen ist jedoch nicht einfach ein bedauernswerter Mangel sozialer Fertigkeiten. Wie etwa Preda (2000) herausarbeitet, handelt es sich vielmehr um eine unabdingbare Notwendigkeit: Erst die Fähigkeit, Regelmäßigkeiten trotz der ohne Ausnahme immer vorhandenen (größeren und kleineren) Unterschiede zwischen jeder konkreten Situation festzustellen und festzulegen, erlaubt es, soziale Ordnung aufrecht zu erhalten.

26 Es soll hier nicht darum gehen, Reflexe soziologischer Schulenburg zu bedienen, indem ganze Theorien auf diese Schlagworte reduziert werden. Aus phänomenologischer Sicht geht es mir um die Verortung der konkreten Sinnkonstitution etwa im Sinne eines Zur-Welt-Sein nach dem Verständnis von Merleau-Ponty. Wie zwingend die Differenz etwa zwischen einer pragmatistischen Lesart von Schütz (Srubar 1988) und einer praxistheoretischen Lesart von Wittgenstein (Schatzki 1996) letztlich ist, wäre *en detail* zu klären.

darauf reduziert, dass hier eine abgelöste, eigenlogische soziale Realität konstruiert wird, ein separierter Widerschein eines letztlich nicht fassbaren Draußen. Denn das Beharren darauf, dass es sich um eine eigenständige Beschreibungspraktik handelt, welche die situative Hervorbringung des Tricks niemals zur Gänze einholen kann, bedeutet zugleich nicht das Verneinen eines elementaren *praktischen* Zusammenhangs: Den Sprung zu wagen und über den Sprung zu diskutieren sind zwei fundamental verschiedene Techniken, aber dennoch besteht ein konstitutiver Zusammenhang zwischen Konversation und „Action.“ – und zwar sowohl für die Fertigkeit des Sprechens, als auch die Fertigkeit des Tuns. Diesen Zusammenhang habe ich oben in die Aspekte „instrumentelles“ Wissen, Stilverständnis und Emotionsfähigkeit aufgeteilt.

Damit ist ein Verständnis von Zugehörigkeit, das diese als situativ etabliertes Produkt verkörperter Techniken begreift, vollständig umrissen. Dabei zeigt sich: Wenn man die Etablierung einer sozialen Ordnung etwa in Form von Zugehörigkeitsdifferenzierungen auf verkörperte Techniken zurückführen möchte, so bedeutet dies gerade *nicht*, dass dadurch diskursive Praktiken oder die Varianz konkreter Situationen ausgeblendet würde. Vielmehr rücken bei einem solchen Ansatz sowohl theoretisch als auch empirisch konversationale Praktiken in den Vordergrund, und die soziale Ordnung insgesamt präsentiert sich als Ergebnis einer Co-Konstitution durch sowohl „stumme“ als auch beredete Praktiken, also eben als „Nexus of Doings and Sayings“ (Schatzki 1996). Somit wird auch klar, weshalb von einer „Practice Theory“ und nicht von einer „Technique Theory“ gesprochen wird: Die Einheit „Praktik,“ in welcher die Theorie das Soziale beobachtet, ist auf einer höheren Akkumulationsebene angesiedelt als jene der basalen körperlichen Techniken, denn sie bezeichnet ein *Bündel* aus pragmatischen Formen, die in Interaktionen und Konversationen mittels Techniken erzeugt oder reproduziert werden.²⁷ Die „pragmatische Lesbarkeit“ (*intelligibility*) einer Praktik als diese Praktik wird dabei bereits als Eigenschaft dieser Praktik selbst behandelt (vgl. insbesondere Reckwitz 2004; Schatzki 2001; Warde 2005). Um etwa die Bedeutung oder Historie einer Praktik wie dem „Switch Misty 7er“ nachzuvollziehen, ist es kaum sinnvoll, die Körperbewegung isoliert zu betrachten, denn Durchführung, Beobachtung und Diskussion des Bewegungsablaufes (etwa auch anhand von medialen Aufzeichnungen dieses Tricks) bilden erst gemeinsam jene sinnhafte soziale Einheit, die den Trick zu einem kulturell bedeutsamen (und damit bereits: hinreichend verbreiteten) Phänomen machen, welches beispielsweise Zugehörigkeit manifestieren kann.

27 In Schatzkis Terminologie gesprochen: Sayings sind eine besondere Form von Doings, und ein Zusammenhang von Doings und Sayings ergibt die Praktik. Ausgedrückt in der hier verwendeten Begrifflichkeit: Der Switch Misty als ‚social thing‘ ergibt sich aus mehreren zusammengehörigen, stummen oder beredten Körpertechniken.

Dass zwischen Diskussion und Durchführung, zwischen „Saying“ und „Doying“ ein konstitutiver Zusammenhang besteht, bedeutet weder, dass es sich um eine lineare Kausalität handelt, noch, dass Konversationspraktiken ausschließlich (und meist auch nicht primär) für das Gelingen eines Sprungs verantwortlich sind. In einzelnen Situationen mag zwar ein Freeskier davon sprechen, dass der entscheidende Hinweis eines Kollegen dazu geführt hat, dass er diesen Trick nun endlich bewältigt hat. Aber der Sportler kann dies nur deshalb sagen, weil sein Sprung von einer ganzen Bandbreite weiterer Ressourcen Gebrauch machen konnte: Von körperlichen Fähigkeiten, materiellen ‚Werkzeugen‘, einem erarbeiteten Gespür für den Flug usw. Materielle Technik kann somit in dieser Perspektive immer nur *innerhalb* einer Praktik sozial sinnhaft werden – sie ist aber zugleich auch fast ubiquitär, da jede Praktik körperlich und damit zumindest von räumlichen Ordnungen mit konfiguriert wird.

8 Fazit: Die Zugehörigkeit der Technik zu Techniken der Zugehörigkeit

Aus diesen Überlegungen ergibt sich eine veränderte Perspektive auf einige zurzeit diskutierte *Technik-fokussierten Vergemeinschaftungsformen*, in denen es um das Basteln, Tunen, Hacken, und ähnliches es geht (vgl. Pfadenhauer 2010a; 2010b). Ich will hier zwei Interpretationsformen herausgreifen und nur knapp kommentieren. Das erste ist der Vorschlag von Michaela Pfadenhauer (ebd.), Aneignungskulturen als eine spezifische Vergemeinschaftungsform zu unterscheiden, deren Besonderheit darin besteht, sich materielle Objekte anzueignen. Wenn aber jede Praktik, die Zugehörigkeit evoziert, eine zumindest rudimentäre technische Komponente hat, wenn sie also auf einem kompetenten Umgang mit materiellen Objekten beruht und diese materiellen Objekte umgekehrt Praktiken der Zugehörigkeit in entscheidender Weise zu konfigurieren vermögen, so stellt sich die Frage, wie genau sich eine Kultur der Aneignung von universaler kultureller Aneignung (als kulturalisierter wie auch kulturalisierender Aneignung von Materialitäten) unterscheiden ließe. Dies ist eine Frage, die sich zum Zweiten ebenso für den aktuell stark diskutierten Begriff der *Prosumption* stellt (s. zur Übersicht: Beer/Burrows 2010; Blättel-Mink/Hellmann 2009) – und dies ist wenig verwunderlich, da eine präzise Abgrenzung der Phänomene Prosumption und Aneignung noch aussteht und auf den ersten Blick nicht einfach erscheint. In beiden Fällen erscheint aus einer praxistheoretisch untermauerten empirischen Perspektive die Abgrenzung von bloßem Konsum und richtiger Prosumption bzw. von Nutzung und Aneignung analytisch nur dann trennscharf zu gelingen, wenn man beide nicht als spezifischen *Aspekt* einer Konsumpraxis auffasst, die so nur in einer bestimmten Form von Konsumentengemeinschaft zu beobachten ist, sondern vielmehr als kommunikativen *Topos* des Konsums identifiziert

(Woermann 2010). Es ist also nicht ausreichend, so meine ich, dass der wissenschaftliche Beobachter das Vorhandensein von Techniken der Aneignung oder Prosumption plausibel machen kann, um einen besonderen Vergemeinschaftungstypus nachweisen zu können – denn bei entsprechend hoher Auflösung der empirischen und theoretischen Werkzeuge ist dies praktisch ausnahmslos möglich. Entscheidend ist stattdessen meines Erachtens vielmehr, dass die Selbstdarstellung und das Selbstverständnis der Konsumenten selbst sich primär auf Aneignung oder kreative Prosumption beziehen, indem die Fähigkeit, diese zu demonstrieren etwa den Status innerhalb der Gemeinschaft bestimmt oder diese zum Gegenstand von Wünschen und Fantasien wird. Dabei ist aber nicht allein die materiell-technische Dimension ausschlaggebend, sondern die materielle und körperliche Praxis erfährt erst im Bündel mit entsprechenden Konversationstechniken – als *Doing and Saying* – ihre spezifische Qualität und Struktur. Auch der körperliche Akt des Bastelns ist auf Gespräche angewiesen.

Ein anderer Ertrag der hier entwickelten Perspektive auf materielle Technik liegt darin, dass der Beitrag materieller Arrangements an die Produktion von Zugehörigkeiten neu in den Blick kommen kann – etwa im Bezug auf *visuelle Ordnungen*. Indem Praxistheorien situierte Praktiken als jeweils beobachtete Entität wählen, tritt zugleich die zuverlässige Produktion der Gleichzeitigkeit von Sehen und Gesehen-Werden als Zentralproblem des Sichtbarmachens auf – und die materiale Rahmung der Situation wird als jene Instanz erkennbar, die für diese Simultanität typischerweise eine entscheidende Rolle spielt: Vom Amphitheater bis zur Kunstgalerie, vom Mikroskop bis zum Observatorium sind Sehordnungen vielfach in materielle Anordnungen eingepreßt und werden mittels dieser tradiert. An dieser Stelle lohnt es sich daher, nochmals zum eingangs beschriebenen materiellen Arrangement zurückzukehren: dem Kicker. Denn nun zeigt sich, dass die materielle Konfiguration des Funparks nicht nur den extremen, also hochfragilen Bewegungsakt des Misty-Sprung hinreichend verlässlich ermöglicht, sondern dass sie zweitens auch die *Beobachtungssituation* der Anwesenden in einer Weise konfiguriert, welche die Realisierung dieser Beobachtung ebenfalls hinreichend stabil erfolgen lässt. Der Kicker fungiert dabei auch als Mittelpunkt einer Arena, der jeden Sprungakt besonders exponiert. Er ist so angelegt und positioniert, dass die Freestyler, die oberhalb, neben, oder unterhalb von ihm warten, stets sehen können was gerade passiert – sogar die Skifahrer im nahegelegenen Sessellift haben ihn sehr gut im Blick.²⁸ Diese ‚phänomenologische Affordanz‘ des Funparks nehmen die Freeskier wiederum mit großer Sorgfalt wahr, indem sie ihm kontinuierlich ihre Aufmerksamkeit widmen. So lässt sich beobachten, dass Freeskier ein Gespräch immer dann für einen kurzen

28 Dies ist kaum ein Zufall, sondern in fast jedem professionell geplanten Funpark zu beobachten: Die großen Kicker stehen neben einem Skilift, sodass den zahlenden Kunden des Skigebiets ein zusätzliches Spektakel geboten wird.

Augenblick unterbrechen und simultan den Kopf zum Kicker wenden, wenn dort jemand springt. Durch die routinierte, körperliche Praxis am gemeinsamen Ort entsteht so eine pragmatisch fundierte Sehgemeinschaft (vgl. Raab 2008), deren Sehtechnik weniger auf die bunten Farben der Kleidung konditioniert ist, als vielmehr auf feine Details im Bewegungsablauf. Und man kann präzisieren: Das unguete Gefühl des Neuankömmlings, welches die kritischen Blicke der anderen auslöst, erwächst zwar durchaus anhand der Fraglichkeit seiner Zugehörigkeit – aber nicht aus der rein symbolischen Zugehörigkeit zu einer abstrakten Formation wie einer Szene. Vielmehr tritt der Fremde an der Pro-Line in eine fein austarierte Beobachtungsmaschinerie hinein, in einem Arena mit genau definierten Performanzrollen und Sichtachsen, die eine körperliche und emotionale Teilnahme der Anwesenden an den spezifischen Techniken erfordert. Dazuzugehören heißt im Funpark eben auch, angesichts eines sau stylischen Switch Misty 7er impulsiv ein Leuchten in den Augen zu bekommen – und ob die Farben der Jacke auch leuchten, ist letztlich ziemlich egal.

Literatur

- Alkemeyer, Thomas/Brümmer, Kristina/Kodalle, Rea/Pille, Thomas (2009) (Hrsg.): *Ordnung in Bewegung*, Bielefeld: transcript.
- Beer, David/Burrows, Roger (2010): *Consumption, Prosumption and Participatory Web Cultures: An Introduction*. In: *Journal of Consumer Culture* 10, S. 3–12.
- Blätzel-Mink, Birgit/Hellmann, Kai-Uwe (2009) (Hrsg.): *Prosumer Revisited. Zur Aktualität einer Debatte*, Wiesbaden: VS.
- Bloor, David (1992): *Left and Right Wittgensteinians*. In: Pickering, Andrew (Hrsg.): *Science as Practice and Culture*, Chicago: University Of Chicago Press, S. 266–282.
- Bloor, David (2001): *Wittgenstein and the Priority of Practice*. In: Schatzki, Theodore R./Knorr-Cetina, Karin/von Savigny, Eike (Hrsg.): *The Practice Turn in Contemporary Theory*, London: Routledge, S. 95–106.
- Bongaerts, Gregor (2007): *Soziale Praxis und Verhalten – Überlegungen zum Practice Turn in Social Theory*. In: *Zeitschrift für Soziologie* 36/4, S. 246.
- Bongaerts, Gregor (2008): *Verhalten, Handeln, Handlung und soziale Praxis*. In: Raab, Jürgen/Pfadenhauer, Michaela/Stegmaier, Peter/Dreher, Jochen/Schnettler, Bernt (Hrsg.): *Phänomenologie und Soziologie. Theoretische Positionen, aktuelle Problemfelder und empirische Umsetzungen*, Wiesbaden: VS, S. 223–232.
- Bourdieu, Pierre (1987): *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1992): *Rede und Antwort*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Christensen, Olav (1999): *The playing collective. Snowboarding, Youth Culture and the Desire for Excitement*. In: *Ethnologia Scandinavica* 29, S. 106–119.
- Dant, Tim/Wheaton, Belinda (2007): *Windsurfing. An Extreme Form of Material and Embodied Interaction?* In: *Anthropology Today* 23/6, S. 8–12.

- Donnelly, Michele (2006): *Studying Extreme Sports: Beyond the Core Participants*. In: *Journal of Sport and Social Issues* 30, S. 219–224.
- Edensor, Tim/Richards, Sophia (2007): *Snowboarders vs Skiers: Contested Choreographies of the Slopes*. In: *Leisure Studies* 26/1, S. 97–114.
- Fox, Steve (2008): *‘That Miracle of Familiar Organizational Things’: Social and Moral Order in the MBA Classroom*. In: *Organization Studies* 29/5, S. 733–761.
- Garfinkel, Harold/Livingston, Eric (2003): *Phenomenal field properties of order in formatted queues and their neglected standing in the current situation of inquiry*. In: *Visual Studies* 18/1, S. 21–28.
- Gebauer, Gunter/Alkemeyer, Thomas (2001): *Das Performative in Sport und neuen Spielen*. In: *Paragrana. Zeitschrift für historische Anthropologie* 10/1, S. 115–133.
- Gebauer, Gunter/Alkemeyer, Thomas/Flick, Uwe (2004) (Hrsg.): *Treue zum Stil. Die aufgeführte Gesellschaft*, Bielefeld: transcript.
- Gebauer, Gunter (2008): *Das Sprachspielkonzept und der Sport*. In: Bockrath, Franz/Boschert, Bernhard/Franke, Elk (Hrsg.): *Körperliche Erkenntnis. Formen reflexiver Erfahrung*, Bielefeld: transcript, S. 41–52.
- Gebauer, Gunter (2009): *Wittgensteins anthropologisches Denken*, München: C.H. Beck.
- Geisler, Tobias (2004): *Szene-Sport, Medien und Marketing. Jugendliche Erlebniswelten zwischen Kult und Kommerz*. 1. Auflage, Saarbrücken: VDM.
- Gibson, James J. (1978): *The Ecological Approach to the Visual Perception of Pictures*. In: *Leonardo* 11/3, S. 227–235.
- Goodwin, Charles (1994): *Professional Vision*. In: *American Anthropologist* 96/3, S. 606–633.
- Goodwin, Charles (1995): *Seeing in Depth*. In: *Social Studies of Science* 25/2, S. 237–274.
- Goodwin, Charles (2000): *Practices of Seeing. Visual Analysis: An Ethnomethodological Approach*. In: van Leeuwen, Theo/Jewitt, Carey (Hrsg.): *Handbook of Visual Analysis*, London: Sage, S. 157–182.
- Greeno, James G. (1994): *Gibson’s Affordances*. In: *Psychological Review* 101/2, S. 336–342.
- Hunt, Jennifer C. (1995): *Divers’ Accounts of Normal Risk*. In: *Symbolic Interaction* 18/4, S. 439–462.
- Kaufmann, Jean-Claude (1996): *Frauenkörper – Männerblicke*, Konstanz: UVK.
- Knoblauch, Hubert (2008): *Kommunikationsgemeinschaften*. In: Hitzler, Ronald/Honer, Anne/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): *Posttraditionale Gemeinschaften*, Wiesbaden: VS, S. 73–88.
- Knorr-Cetina, Karin (1999): *Epistemic Cultures: How the Sciences Make Knowledge*, Cambridge: Harvard University Press.
- Lynch, Michael (1992a): *Extending Wittgenstein: The Pivotal Move from Epistemology to the Sociology of Science*. In: Pickering, Andrew (Hrsg.): *Science as Practice and Culture*, Chicago: University Of Chicago Press, S. 215–265.
- Lynch, Michael (1992b): *From the “Will to Theory” to the Discursive Collage: A Reply to Bloor’s “Left and Right Wittgensteinians”*. In: Pickering, Andrew (Hrsg.): *Science as Practice and Culture*, Chicago: University Of Chicago Press, S. 283–300.
- Lynch, Michael (2009): *Working Out What Garfinkel Could Possibly be Doing with „Durkheim’s Aphorism“*. In: Cooper, Geoff/King, Andrew/Rettie, Ruth (Hrsg.): *Sociological Objects: Reconfigurations of Social Theory*, London: Ashgate, S. 101–118.
- Mauss, Marcel (1978): *Die Techniken des Körpers*. In: *Soziologie und Anthropologie* 2, S. 199–226.

- McGrener, Joanna/Ho, Wayne (2000): Affordances: Clarifying and Evolving a Concept. In: Proceedings of Graphics Interface 2000, Montreal.
- Nassehi, Armin (2009): Der soziologische Diskurs der Moderne, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Norman, Donald A. (1988): The Psychology of Everyday Things, New York: Basic.
- Pfadenhauer, Michaela (1999): Rollenkompetenz. Träger, Spieler und Professionelle als Akteure für die hermeneutische Wissenssoziologie. In: Hitzler, Ronald/Reichert, Jo/Schröer, Norbert (Hrsg.): Hermeneutische Wissenssoziologie, Konstanz: UVK, S. 267–285.
- Pfadenhauer, Michaela (2010a): Artefakt-Gemeinschaften?! Technikverwendung und -entwicklung in Aneignungskulturen. In: Honer, Anne/Meuser, Michael/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Fragile Sozialität, Wiesbaden: VS, S. 355–370.
- Pfadenhauer, Michaela (2010b): Technikfokussierte posttraditionale Vergemeinschaftung. In: *Teorie vědy/Theory of Science* 31/(3–4), S. 153–171.
- Preda, Alex (2000): Order with Things? Humans, Artifacts, and the Sociological Problem of Rule-Following. In: *Journal for the Theory of Social Behaviour* 30/3, S. 269–298.
- Raab, Jürgen (2008): Visuelle Wissenssoziologie. Theoretische Konzeptionen und materiale Analysen, Konstanz: UVK.
- Rammert, Werner (1998): Technik und Sozialtheorie, Frankfurt a.M.: Campus.
- Reckwitz, Andreas (2003): Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken – Eine sozialtheoretische Perspektive. In: *Zeitschrift für Soziologie* 32/4, S. 282–301.
- Reckwitz, Andreas (2004): Die Reproduktion und die Subversion sozialer Praktiken. Zugleich ein Kommentar zu Pierre Bourdieu und Judith Butler. In: Hörning, Karl H./Reuter, Julia (Hrsg.): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*, Bielefeld: transcript, S. 40–54.
- Schatzki, Theodore R. (1996): *Social Practices: A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Schatzki, Theodore R. (2001): Practice mind-ed orders. In: Schatzki, Theodore R./Knorr-Cetina, Karin/von Savigny, Eike (Hrsg.): *The Practice Turn in Contemporary Theory*, London: Routledge, S. 42–55.
- Schatzki, Theodore R. (2002): *The Site of the Social: A Philosophical Account of the Constitution of Social Life and Change*, University Park, PA: Pennsylvania State University Press.
- Schatzki, Theodore R. (2010): *The Timespace of Human Activity: On Performance, Society, and History as Indeterminate Teleological Events*, Lanham: Lexington Books.
- Schindler, Larissa (2010): Kampfkünste: Die Produktion von Sicherheit durch das Training verletzlicher Körper. In: *Unsichere Zeiten: Herausforderungen gesellschaftlicher Transformationen. Verhandlungen des 34. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Jena, Wiesbaden: VS Verlag.*
- Schmidt, Robert (2008): Stumme Weitergabe. Zur Praxeologie sozialisatorischer Vermittlungsprozesse. In: *Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation* 28/2, S. 121–136.
- Schmidt, Robert/Volbers, Jörg (2011): Öffentlichkeit als methodologisches Prinzip. In: *Zeitschrift für Soziologie* 40/1, S. 24–41.
- Schrage, Dominik (2003): Integration durch Attraktion. Konsumismus als massenkulturelles Weltverhältnis. In: *Mittelweg* 36/6, S. 57–86.

- Schütz, Alfred (2003): *Theorie der Lebenswelt I. Die pragmatische Schichtung der Lebenswelt*, Konstanz: UVK.
- Schulz-Schaeffer, Ingo (2000): *Sozialtheorie der Technik*, Frankfurt a.M.: Campus.
- Schulz-Schaeffer, Ingo (2004): *Regelmäßigkeit und Regelhaftigkeit. Die Abschirmung des technischen Kerns als Leistung der Praxis*. In: Reuter, Julia/Hörning, Karl H. (Hrsg.): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*, Bielefeld: transcript, S. 108–126.
- Schulz-Schaeffer, Ingo (2010): *Praxis, handlungstheoretisch betrachtet*. In: *Zeitschrift für Soziologie* 39/4, S. 319–336.
- Srubar, Iija (1988): *Kosmion. Die Genese der pragmatischen Lebenswelttheorie von Alfred Schütz und ihr anthropologischer Hintergrund*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Stern, David (2002): *Sociology of science, rule following and forms of life*. In: Heidelberger, Michael/Stadler, Friedrich (Hrsg.): *History of Philosophy of Science – New Trends and Perspectives*, Amsterdam: Kluwer, S. 347–367.
- Stern, Martin (2009): *Stil-Kulturen: Performative Konstellationen von Technik, Spiel und Risiko in neuen Sportpraktiken*, Bielefeld: transcript.
- Thornton, Sarah (1996): *Club Cultures: Music, Media, and Subcultural Capital*, Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- Thorpe, Holly (2011): *Snowboarding Bodies in Theory and Practice*, Chippenham/Eastbourne: Palgrave Macmillan.
- Warde, Alan (2005): *Consumption and Theories of Practice*. In: *Journal of Consumer Culture* 5/2, S. 131–153.
- Wheaton, Belinda (2000): *Just Do It: Consumption, Commitment, and Identity in the Windsurfing Subculture*. In: *Sociology of Sport Journal* 17/3, S. 254–272.
- Wheaton, Belinda (2003): *Windsurfing. A Subculture of Commitment*. In: Rinehart, Robert E./Sydnor, Synthia (Hrsg.): *To the Extreme. Alternative Sports, Inside and Out*, Albany: SUNY Press, S. 75–101.
- Wheaton, Belinda (2004): *Understanding Lifestyle Sports: Consumption, Identity and Difference*, London: Routledge.
- Wittgenstein, Ludwig (2009): *Philosophical Investigations – Philosophische Untersuchungen*. Hrsg. von Hacker, Peter M.S./Schulte, Joachim. 4. Auflage, Chichester: John Wiley.
- Woermann, Niklas (2010): *Subcultures of Prosumption. Differenzierung durch Prosumtion in der Freeski-Szene*. In: Blättel-Mink, Birgit/Hellmann, Kai-Uwe (Hrsg.): *Prosumer Revisited. Zur Aktualität einer Debatte*, Wiesbaden: VS, S. 169–187.
- Woermann, Niklas (2011): *„The phenomenon exhibits its staff as a population“ – Die reflexive Akteurskonzeption der Ethnomethodologie*. In: Lüdtke, Nico/Matsuzaki, Hironori (Hrsg.): *Akteur – Individuum – Subjekt: Fragen zu „Personalität“ und „Sozialität“*, Wiesbaden: VS, S. 117–148.
- Woermann, Niklas (2012): *On the Slope is on the Screen. Prosuming Freeskiing through Social Media*. In: *American Behavioral Scientist* 56/4, S. 618–640.

Über die kunstvolle Erzeugung von Eventgemeinschaften

Techniken der ‚Fusion‘ von Festivalbesuchern

Babette Kirchner

1 Einleitung

Das Fusion Festival, ein jährlich stattfindendes Musikfestival in Mecklenburg-Vorpommern, stellt eine situative Gemeinschaft individualisierter Akteure dar. Ob und inwiefern eine Selbstinszenierung und Selbstverortung mittels Teilhabe an diesem kommerziell-kultisch fokussierten Event stattfindet, war Frage meiner Forschungsarbeit in den Jahren 2009/2010 (siehe zu umfassenden Ergebnissen Kirchner 2011).

Im Jahr 1997 wurde das Festival auf einem ehemaligen sowjetischen Militärflugplatz in Lärz/Mecklenburg-Vorpommern erstmals veranstaltet. Mittlerweile hat sich das Fusion Festival mit seinen ca. 60.000 Besuchern als jährlich stattfindendes „kulturelles Großereignis in ganz Deutschland und im europäischen Ausland, einen Ruf als einmaliges Kulturspektakel geschaffen“¹ – so die Veranstalter. Diese bezeichnen sich selbst als Kulturkosmos Müritzsee e.V. und beschreiben ihre Arbeit als „Verknüpfung interdisziplinärer und multikultureller Aspekte des Fusion Festivals mit den besonderen Möglichkeiten der Bewusstseinsbildung im Sozialisierungsprozess von jungen Menschen“. Als Ziel des Festivals definiert der Kulturkosmos die Erzeugung von Respekt und Toleranz bei jungen Menschen, die auch mit einer expliziten Abgrenzung gegen Rassismus einhergeht.

Das vielfältige Angebot vor Ort setzt sich aus elektronischer Tanzmusik, Live-Musik, Theater und Performance, experimentellem Kino und Installationen aus dem Bereich der bildenden Künste zusammen. Theater und Performance sind seit mehreren Jahren ein Schwerpunkt des Festivals, das seit 2001 mit öffentlicher Förderung vom Kultusministerium Mecklenburg-Vorpommern, der Gemeinde Lärz sowie dem Landkreis Mecklenburg-Strelitz, jedoch ohne Sponsoring, produziert wird. Dies ist durchaus eine Besonderheit, da Technofestivals üblicherweise – aufgrund der hohen

1 Alle weiteren Zitate der Veranstalter stammen von der offiziellen Website des Kulturkosmos Müritzsee e.V.: www.kulturkosmos.de.

Kosten – nicht ohne Sponsoren veranstaltet werden können.² Zur Unterstützung der zahlreichen Jugendprojekte haben die Veranstalter im Jahr 2007 den Jugend-Kultur-Förderfond eingerichtet, in den z.T. auch die auf dem Fusion Festival auftretenden Künstler ihre Gagen spenden.

Das Festival findet jährlich am letzten Wochenende im Juni statt. Es wird offiziell am Donnerstagabend an der zentralen „Turmbühne“ eröffnet, indem der erste DJ sein Liveset³ performt. Das offizielle Ende ist am Sonntag 24:00 Uhr – ebenfalls an der Turmbühne – erreicht. Das Gelände kann bereits ab Mittwochmittag betreten und bis Dienstag ‚bewohnt‘ werden. Vor der offiziellen Eröffnung legen zwar keine DJs auf, aber es kann trotzdem zu – von CD-Playern abgespielter – Musik getanzt werden, was eine jährlich steigende Zahl von Besuchern nutzt, sodass sich der ‚Ansturm‘ – mit Wartezeiten von bis zu sechs Stunden an der Zufahrt zum Gelände – von Freitag auf Donnerstag verlagert. Im Vergleich zu anderen Musikfestivals fällt besonders auf, dass vorab kein Line Up⁴ veröffentlicht wird. Festivals locken ihre Besucher üblicherweise mit bekannten Künstlern, die ein spezifisches musikalisches Erlebnis versprechen. Die Fusionbesucher hingegen erhalten das Line Up erst mit dem Betreten des Geländes. Die Attraktivität des Festivals wird demzufolge weniger durch Musikstars geprägt. Denn das Fusion Festival bietet weitaus mehr als Musik, die zu jeder Tages- und Nachtzeit das Gelände beschallt. Das Besondere an diesem Festival ist die oben genannte Vielfältigkeit der künstlerischen Darbietungen. Der musikalische Fokus liegt auf einem sehr breit gefächerten Spektrum von Technomusik. Zudem lassen sich ebenso zahlreiche andere Musikgenres finden. Da Techno jedoch vordergründig ist, wird im Folgenden der Fokus auf diesen Musikstil und seine Besonderheiten gelegt.

Techno als Bezeichnung für einen Musikstil wurde bewusst von Technik und Technologie abgeleitet (vgl. Volkwein 2003: 187). Unter Technik wird zusammenfassend die Nutzung naturwissenschaftlicher Erkenntnisse für die Gesellschaft bezeichnet. Das griechische ‚technē‘ bedeutet ‚Kunst, Kunstfertigkeit, Geschick, Handwerk, Gewerbe‘ und ist abgeleitet von ‚technikós‘ zu Deutsch ‚kunstvoll, kunstverständlich, sachgerecht, fachmännisch‘. Die Musik lässt sich dementsprechend als ein kunstvolles Zusammenspiel von Mensch und Maschine zur Produktion von Musik beschreiben. Entgegen des Kanons über das Verschwinden von Technomusik und dem dazugehörigen Lifestyle verweisen die zahlreichen musikalischen Stilarten, Substilarten und Subsubstilarten eher auf eine Weiterentwicklung bzw. Ausdifferenzierung. Jährlich entsteht eine Vielzahl von neuen Namen für Subgenres, die ökonomische wie auch identitätsrelevante Funktionen erfüllen. Im deutschsprachigen Raum konnte sich soweit geeinigt werden, dass unter

2 Bereits die erste Loveparade wurde mittels Sponsoring unterstützt. Zur Geschichte der Loveparade und der Bedeutung von Sponsoren: Hitzler/Kirchner/Betz 2011.

3 Der DJ spielt seine Musik (und/oder die von anderen Künstlern) in einem Mix ab, der im Idealfall live in Interaktion mit dem Publikum entsteht. Vgl. Pfadenhauer 2009: 9ff.

4 Im Line Up werden die Künstler aufgezählt, die auftreten werden.

Techno allgemein elektronisch und computergestützt produzierte Musik verstanden wird, die hauptsächlich zum Tanzen geeignet ist. In der englischsprachigen Fachliteratur hingegen wird als Metabegriff „Electronic/Dance Music“ verwendet, weswegen auch zuweilen die deutsche Bezeichnung als elektronische Tanzmusik häufiger genutzt wird als ‚Techno‘. Meine Interviewpartner distanzieren sich entschieden von Techno, da sie damit einen ganz spezifischen Musikstil verbinden, den keiner von ihnen (mehr) hört. Nichtsdestotrotz werden im Weiteren die musikalischen und sozialen Praktiken als Techno bezeichnet, wenngleich dies durchaus kontrovers diskutiert werden kann. Techno wird hier jedoch bewusst als Metaebene verwendet und nicht zur Beschreibung eines spezifischen Stils.⁵ Die äußerst weit gefasste Metaebene ermöglicht eine Betrachtung der Gemeinsamkeiten der Subgenres, die sich auch in den sozialen Praktiken mit politischen und ökonomischen Aspekten anderer Subgenres überschneiden (vgl. Volkwein 2003: 185; McLeod 2001: 60ff.). Das Untersuchungsphänomen Fusion Festival weist zahlreiche Merkmale von Techno, vor allem der sozialen Praktiken, auf, die im Folgenden gedeutet und verstanden werden sollen. Aufgrund der bereits dargestellten Vielfältigkeit des Musikstils und entsprechenden sozialen Praktiken kann keine detaillierte Betrachtung aller auf dem Festival vertretenen Subgenres erfolgen. Stattdessen erscheint die Fokussierung der Gemeinsamkeiten sinnvoll.

2 Bewältigung des Alltags in der Außeralltäglichkeit

Das Festivalleben lässt sich anhand der äußerlichen Form und der Bedeutungszuschreibungen als Nicht-Alltag beschreiben (siehe Tab. 1). Alltäglicher Leistungsdruck, Rationalität, Entkörperlichung und Entfremdung werden invertiert und diese Inversionen wie auch Subversionen erfahren eine überhöhte Bedeutungszuschreibung. Festivaltypische Verhaltensformen äußern sich in unproduktivem Handeln (wie stundenlangem Tanzen), der Verweigerung jeglicher Verpflichtungen (keine ernsthaften Gespräche), Irrationalität (spontanes emotionsgeleitetes Handeln), übersteigter Korporalität (den eigenen Körper im Tanz und Rausch intensiviert spüren) sowie intim-familiärem Umgang untereinander (hohe Kontaktfreudigkeit).

5 Die Wahl des Begriffes schließt sich an die Musikwissenschaft an.

Tabelle 1: Psychische Existenzbewältigung im Festivalleben (eigene Darstellung)

Alltag	Nicht-Alltag: Festivalleben	
	Allgemein	Konkrete Beispiele
Leistungsdruck	Unproduktives Handeln	Stundenlanges Tanzen
		Stundenlanges Ausruhen
		Rausch
	Verweigerung jeglicher Verpflichtungen	Keine Verabredungen mit Freunden
		Keine ernsthaften Gespräche
		Kein Austausch von Kontaktdaten
Rationalität	Irrationalität	Spontanes emotionsgeleitetes Handeln
		Unordnung/Schmutz
Entkörperlichung	Übersteigerte Korporaliät	Körper als Ausdrucksmedium mittels Maske
		Körper spüren im Tanzen und Rausch
Entfremdung	Intim-familiärer Umgang	Mesalliance ⁶
		Kontaktfreudigkeit

Die Festivalteilnehmer trennen sich geografisch und mental von ihrem Alltag, um nach dem Festival ‚erneuert‘ bzw. verändert zurückzukehren. Die Teilhabe am Festival lässt sich anhand Victor Turners (vgl. 1989; 2000) Ritualtheorie als liminale Phase bezeichnen. Einer meiner Interviewpartner hat die Liminalität treffend so formuliert: „Sobald man das Gelände betritt, ist man in einer anderen Welt.“ Die Bezeichnung liminale Phase ist hierbei bewusst gewählt, da zwar der Besuch des

⁶ Mesalliance wird bei Bachtin (1987) als ‚Mis-Allianz‘ verstanden, d.h. eine nicht-standes- bzw. nicht-schichtgemäße Zusammenkunft von Menschen.

Festivals freiwillig, die aktive Teilnahme jedoch obligatorisch ist. Jeder Fusionist (Teilnehmer am Festival) gestaltet das Festival mit, ob gewollt oder ungewollt, ob bewusst oder unbewusst.⁷ Jeder Einzelne beeinflusst die Stimmung und somit auch das Erlebnis für alle anderen. Die Festivalpraxis zeichnet sich zwar durch karnevaleske und ludische Aspekte aus, jedoch gründet sie nichtsdestotrotz auf den Regeln der seriösen Festivalfreiheit (in Anlehnung an Bachtins Bezeichnung der Karnevalsfreiheit; Bachtin 1987: 55). Diese Festivalfreiheit umfasst Regeln wie Toleranz, Lachprinzip, gegenseitige Rücksichtnahme und Transgression. Das Ludische in der liminalen Phase lässt sich allgemein als Spiel mit Symbolen, Bedeutungen, Sprache und Drama, d.h. als Spiel mit Möglichkeiten, bezeichnen (vgl. Turner 1989: 66f.). Merkmale des traditionellen Karnevals lassen sich anhand „kollektiver Ekstase, derber Komik, exzessiver Körperlichkeit, lustvoller Un- oder Umordnung“ (Warneken 2006: 318; vgl. Bachtin 1990: 59f.) festmachen.

Die „Schwellenpersonen“ (die Fusionisten) finden sich in einem sozialen Zwischenstadium zusammen („Mesalliance“). Mit dem Betreten des Festivalgeländes unterziehen sie sich einer „Degradierung“. Die Kontakte zu unbekanntem Menschen werden zwanglos und schnell geschlossen und ebenso schnell wieder gelöst. Selten verabschiedet man sich und falls doch, wünscht man sich noch viel Spaß. Die Gespräche fokussieren selten Tiefgründigkeit oder den Aufbau von ernsthaften Freundschaften. Oftmals werden keine Personenmerkmale (vgl. Werner 2001: 31) wie Alter, Beruf oder Kontaktdaten ausgetauscht, sogar selten der Vorname. Gesprächsthemen sind Erfahrungen mit Drogen, Musik und anderen Menschen. Alltägliche Hierarchien sind weder relevant, noch sichtbar. Das Verhalten im ‚Hier‘ und ‚Jetzt‘ ist das Einzige, was zählt. Die festivalübliche Maskierung trägt zur Anonymität bei und hilft ihnen bei der Loslösung vom Alltag und dem ‚Eintauchen‘ in ein Spiel mit Symbolen. In der Außeralltäglichkeit des Festivals wird der Alltag thematisiert und somit die eigene Existenz psychisch bewältigt (siehe Tab. 2), indem diese Aspekte invertiert und/oder belustigend oder übertrieben dargestellt werden. Alte aus der Mode gekommene Krawatten für einen Euro zu kaufen, um sich dem Anlass ‚entsprechend‘ zu kleiden, steht ebenso exemplarisch dafür wie die beste Freundin zu ‚heiraten‘, mit einem kleinen Besen den sandigen Boden reinigen zu wollen oder ein Moped als Schaf zu verkleiden, um sich einen kleinen Spaß zu erlauben. Letzteres steht gleichzeitig dafür, sich amüsierend und amüsiert dem Gebot der Veranstalter zu widersetzen, auf dem Gelände unnötig mit motorisierten Fahrzeugen die anderen zu stören.

7 Deshalb ist die Bezeichnung der Fusionisten als *Festivalteilnehmer* treffender als -besucher.

Tabelle 2: Thematisierung des Alltags im Karneval (eigene Darstellung)

Merkmal des Karnevals	Aspekt des Alltags
Mesalliance	Machtverhältnisse
Familiarisierung	Entfremdung
Degradierung	Ordnung
Profanation	Vernunft/Ernsthaftigkeit

3 Zugehörigkeitsmanagement

Menschen bemühen sich stets, Situationen zu kontrollieren, indem sie bestimmte Eindrücke bei anderen Anwesenden hervorrufen wollen (vgl. Goffmans Konzept des „Impression Managements“ 2002). Das Konzept des „Zugehörigkeitsmanagements“ (Eisewicht/Grenz 2011) konkretisiert das „Impression Management“-Modell insofern, als dass das Handeln der Akteure neben der Beeinflussung der Fremdzuschreibungen auch auf die Herstellung von Zugehörigkeit abzielt. „Es geht um die Anwendung und feine Abwandlung bestimmter Regeln (also gewünschter, akzeptierter, anerkannter) und vor allem Regelmäßigkeiten des Sprechens, sich Kleidens, sich Bewegens (usw.)“ (Eisewicht/Grenz 2011). Dass die Festivalteilnehmer zur Gemeinschaft der Fusionisten gehören möchten, muss hier nicht weiter ausgeführt werden. Der Begriff der Gemeinschaft jedoch bedarf genauer Klärung. Situative Gemeinschaften⁸ zeichnen sich durch folgende Kernelemente aus (vgl. Hitzler 1998; Hitzler/Niederbacher 2010: 15ff.): Ein geteiltes Interesse oder Thema (1) ist der Grund für die Interaktion mit anderen ‚Gleichgesinnten‘. Daran orientieren sie ihre Handlungen und Einstellungen. In spezifischen sozialen Interaktions(zeit)räumen (b) (inter)agieren die Zugehörigen. „Diese Praktiken weisen schließlich den Charakter von Ritualen und Traditionen auf, die im ‚dann‘ und ‚dort‘ gemeinschaftskonstitutiv sind“ (Eisewicht/Grenz 2011: 3). Wissensbestände, vor allem Wertsetzungen (c), die mit diesen Aktions- und Interaktionsweisen verknüpft sind, machen das (Miteinander-)Handeln verstehbar, woran der Einzelne seine Handlungsweisen ausrichtet. Die Abgrenzung eines Nicht-Wir (d) wird durch die gemeinschaftsspezifischen Wissensbestände und

⁸ Situative Gemeinschaften werden von Ronald Hitzler – in Anlehnung an Max Weber – als Vergemeinschaftungen im Prozess, d.h. im aktiven Herstellen der Gemeinschaften, verstanden.

Handlungsweisen vollzogen. Ein Zusammengehörigkeits- bzw. Wir-Gefühl (e) ist letztlich ein bedeutendes – wenn nicht sogar das entscheidende – Charakteristikum zur Unterscheidung von Gemeinschaften und anderen ähnlichen Gesellungsgebilden. Situative Gemeinschaften zeichnen sich weiterhin durch ‚weak ties‘ und die Eventbezogenheit aus. Das Event ist der ‚Rahmen‘ der Gemeinschaft. Events sind durch die Zusammenkunft zahlreicher ‚gleichgesinnter‘ Menschen gekennzeichnet, die in vielfältigen emotionalen Situationen miteinander interagieren und mit ihrer Performanz Aufmerksamkeit auf sich lenken wollen. Auf Events wird den Teilnehmern Außergewöhnliches – mithin Außeralltägliches – geboten. Und aufgrund des Versprechens etwas Besonderes mit einer Vielzahl von ‚gleichgesinnten‘ (überwiegend unbekannt) Menschen zu erleben, finden sich auch zahlreiche Besucher bzw. Teilnehmer zu einem Event zusammen (vgl. Gebhardt/Hitzler/Pfadenhauer 2000; Hepp/Höhn/Vogelgesang 2010; Hitzler 2010).

3.1 Management von Symbolen

In welcher Weise die Fusionisten welche Symbole managen, um dadurch Zugehörigkeit zu welchen Personen auszudrücken, soll im Folgenden veranschaulicht werden. Dabei wird deutlich, dass alle Festivalteilnehmer mit ihren Handlungen mehr oder weniger darauf abzielen, ein Teil der situativen ‚Fusion‘-Gemeinschaft zu werden. Das gesamte Event stellt sich als sehr ‚symbolträchtig‘ dar: Das *Fusion* Festival, die Zusammenkunft unterschiedlicher Menschen, wird organisiert von einer Gruppe von überwiegend ehrenamtlicher Mitarbeiter, die sich gemeinsam als *Kulturkosmos* bezeichnen. Die Festivalbesucher finden sich als *Fusionisten* zusammen, um den so genannten *Ferienkommunismus* zu zelebrieren. Wege und Plätze auf dem Gelände tragen Namen von internationalen Widerstandskämpfern bzw. von Schauplätzen jener Kämpfe. Die Festivalteilnehmer können auf dem *Ho Chi Min Pfad* wandeln, auf dem *Che Guevara Ring* wie auch auf der *Friedrich Engels Allee*. Die Verwendung von typischen Symbolen aus der Zeit der ehemaligen DDR – wie den Ährenkranz, einen Kosmonauten, eine Rakete oder kyrillische Schrift – verweist ebenso auf politische Intentionen wie das beständige Festhalten am Verbot des Fleischverkaufs. Besucher können auf dem Festival nur vegetarische oder vegane Nahrung kaufen. Nichtsdestotrotz bleibt die Freiheit aller gewahrt, da sich Jeder sein Fleisch selbst mitbringen kann, sofern er nicht darauf verzichten möchte. Trotz des omnipräsenten widerständischen Potenzials unterbleibt seine Realisierung jedoch. Denn die meisten Fusionisten akzeptieren ihren Alltag. Den temporären Ausbruch feiern sie bewusst im Ferienkommunismus. Der Veranstalter versteht dies wie folgt: „Was sie verbindet, ist die Freiheit, sein zu können, wie sie wollen: Zwanglos und unkontrolliert“.

Aufgrund der Singularität des Ereignisses – denn jede Fusion⁹ ist anders – beginnen die Wiederholer nahezu ein halbes Jahr zuvor Ideen und Material zu sammeln, um die bevorstehende Fusion gebührend zu feiern. Einmal im Jahr finden sie einen Ort, den sie für sich beanspruchen können, einen Raum, den sie – so glauben sie – frei von Hegemonialkräften konstituieren können. Sie bereiten sich mental und materiell auf die ereignisreichen vier Tage vor. Sie beschaffen sich neben den üblichen Utensilien für einen Campingaufenthalt – wie Zelt, Schlafsack, Isomatte und Nahrung – ebenso und *vor allem* zahlreiche Dekorationselemente, mit denen sie sich und andere, das Zeltlager wie auch das Festivalgelände, schmücken. Diejenigen Besucher, die bereits mehrere Jahre das Festival erlebt haben, optimieren ihre Planung alljährlich insofern, als dass für das nächste Jahr kaum eine Steigerung möglich ist. So scheint es. Und doch werden Kostümierungen immer ausgefeilter, Mahlzeiten immer opulenter, das mit den Festivalfreunden geteilte Zeltlager immer größer und wohnlicher. Den gemeinsamen Mahlzeiten im eigenen Zeltlager wird zumeist sehr große Bedeutung beigemessen. Das zeigt sich in der Dauer und Art des gemeinsamen Zubereitens wie auch des Speisens.

Die Teilnehmer können das Festival nicht nur als ‚Besucher‘ erleben und gestalten, vielmehr noch können sie sich als Koproduzenten an dessen Veranstaltung beteiligen. Für die freiwillige Mitarbeit können sich Interessierte bereits im Vorfeld oder vor Ort beim „Arbeitsamt“¹⁰ anmelden und eine Arbeitsschicht von sechs Stunden übernehmen, die mit 30 Euro entlohnt wird. Damit soll einerseits denjenigen die Teilnahme ermöglicht werden, die andernfalls nicht die nötigen monetären Mittel hätten. Andererseits zeigt sich hierbei, dass die Bachtinsche Utopievorstellung von Gleichheit auch zwischen Besucher und Veranstalter (zumindest teilweise) realisiert wird. Die egalitäre Gesellschaft der Fusionisten lebt den Ferienkommunismus, der spezifische Charakteristika des Marxschen Kommunismus anstrebt: Gleichheit, Abschaffung von Entfremdung und Abschaffung der kapitalistischen Arbeitsdisziplin. Die Realisierung der kommunistischen (lat. *commūnis* ‚gemeinsam, gemeinschaftlich, allgemein‘) Gleichheit im Sinne der karnevalistischen *Mesalliance* wurde bereits erläutert. Die festliche Gleichheit umfasst auch die geschlechtliche Gleichstellung. Nirgends auf dem Gelände findet eine Trennung in männlich/weiblich statt, auch nicht bei den Duschen. Die Gleichstellung reicht sogar bis zum Urinal, das die Frauen mittels *Fusionella*¹¹ ebenfalls nutzen können. Der utopische Kommunismus jedoch (lat. *commūne* ‚gemeinschaftlicher Besitz, gemeinschaftliches Vermögen‘), bei dem

9 Die Festivalteilnehmer und auch die Veranstalter nennen das Festival häufig vereinfacht „Fusion“ (engl.).

10 Das Arbeitsamt ist eine Einrichtung, die Jobs auf dem Festivalgelände vermittelt, wie z.B. Bändchen am Einlass verteilen.

11 *Fusionella* ist ein Trichter aus Pappe. Seit 2010 gibt es allerdings eine Trennung zwischen Urinalen für Männer und für Frauen, wahrscheinlich weil *Fusionella* nicht ganz so unkompliziert zu verwenden ist.

kein privates Eigentum mehr existiert, sondern ausschließliche Gütergemeinschaft, wird weder propagiert, noch gelebt. Die Teilnehmer geben zwar großzügig z.B. von ihren Genussmitteln ab, nichtsdestotrotz wird das private Eigentum respektiert. Jener Respekt wird auch kontrolliert und bei Nichtachtung sanktioniert, worauf auch die Zeltplatzpatrouillen verweisen.

Im Folgenden soll geklärt werden, was sich – neben der proklamierten Andersartigkeit zum Alltag und zu anderen Festivals – hinter dem Management von Symbolen vom Veranstalter und den Besuchern verbirgt. Seit jeher manipulieren Menschen ihre Körpererscheinung, um verschiedene Anlässe, Situationen, Zwecke und Zugehörigkeiten zu spezifischen Gruppen zu demonstrieren (vgl. Soeffner 2004: 192). Genauso wenig wie der leibliche Ausdruck oder die sprachlichen Äußerungen eines Menschen als abstraktes Zeichen gedeutet werden können, müssen auch Symbole, Embleme und Rituale stets in ihrem Zusammenhang gedeutet werden. Die Elemente eines kulturellen Zeichenrepertoires (wie Symbole, Embleme, Rituale) besitzen eine immanente Grammatik, d.h. sie tragen ihren eigenen Kontext mit sich. Zum Verständnis über die dahinter stehenden Bedeutungen kann nur derjenige gelangen, der über symbolische Sprachkenntnis verfügt. Diese wird in Sozialisationsprozessen vermittelt bzw. erlernt (vgl. Soeffner 2004: 182). Die spezifischen Zeichen des Festivals werden dementsprechend nur von denjenigen ‚richtig‘ verstanden, die durch das Fusion Festival sozialisiert wurden und werden.

Durch die Setzung von Symbolen und Emblemen geht der Nutzer eine bewusste und bindende Beziehung „zwischen (1) zeichenhaftem Ausdruck, (2) zeichenhaft repräsentierten ‚Gegenständen‘ und (3) Zeichenbenutzern“ ein (Soeffner 2004: 184). Symbole repräsentieren Bedeutsamkeiten. Grundsätzlich kann alles zum Symbol oder Teil des symbolischen Handelns werden, sofern der Handelnde dies in der – verbalen wie nonverbalen – Kommunikation als solches ausweist. Symbole „rahmen“ eine Handlung (Goffman 1980: 274). So verfestigen die Fusionisten ihre Erlebnisse der Außeralltäglichkeit am eigenen Körper z.B. mittels Maskierung. Denn durch die symbolische Verfestigung von Erfahrungen werden diese als bedeutsam für den Moment wie auch die spätere Erinnerung hervorgehoben (vgl. Soeffner 2004: 186). Im Zusammenhang mit dem Fusion Festival finden Embleme hauptsächlich Anwendung, um damit Überzeugung, Zugehörigkeit, moralische Appelle und Parolen auszudrücken. Embleme als Überzeugungssignale sind auf dem Festival z.B. durch den überall lesbaren Begriff des „Ferienkommunismus“, die „Fusionrakete“ und den „Fusionkosmonauten“ zu sehen. Zugehörigkeitssignale sind auch noch nach dem Festival sichtbar: das Festivalbändchen mit der Aufschrift ФУЗИОН (Fusion mit kyrillischen Buchstaben) und wiederum Rakete und Kosmonaut. Die starke Kodierung des Festivalnamens spiegelt den Wunsch der Zugehörigen wider, die Unwissenden derart auszugrenzen, sodass diese nicht einmal den Namen des besuchten Festivals lesen können. Aufgrund der steigenden Popularität des Festivals bringt die Kodierung jedoch kaum mehr den erwünschten geheimnisvollen Effekt. Während der Festivalzeit

werden spezifische Embleme verwendet, um auf *transsituative* Gemeinschaften von jahrelangen Bekannten bzw. Freunden zu verweisen, indem sie ähnliche Maskierungen wählen oder die Flagge für das eigene Lager z.T. auf deren Herkunft verweist. Diese Gemeinschaften können bereits vor dem Festival bestanden haben, das nun durch die gemeinsamen Erlebnisse die sozio-emotionale Qualität der Gemeinschaft erhöht. Die Gemeinschaften können aber auch während des Festivals entstehen und dieses überdauern. Die transsituativen Gemeinschaften lassen sich also differenzieren in diejenigen, die sich im Event manifestieren (a), die die sich ihrer Zugehörigkeit mittels Event vergewissern (b) und diejenigen, die das Event als eine gemeinsame Erfahrung ‚einfach so‘ miterleben wollen (c). Im Gegensatz zu situativen Gemeinschaften zeichnen sich transsituative Gemeinschaften dadurch aus, dass sie stabiler, langfristiger und persönlicher sind.

Die Verwendung von Zeichen, Symbolen und Emblemen nach bestimmten Regeln kennzeichnet einen spezifischen Stil. „Stil ist immer ein Allgemeines, das die Inhalte des persönlichen Lebens und Schaffens in eine mit vielen geteilte und für viele zugängliche Form bringt“ (Simmel 2009c: 140). Stil bedeutet Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe und verweist auf ein spezifisches Auftreten und eine Lebensform, der sich die jeweiligen Mitglieder verpflichtet fühlen (vgl. Soeffner 1992: 78f.). Erving Goffman bezeichnet Stil als „die Aufrechterhaltung expressiver Identifizierbarkeit“ (1980: 318ff.). Stil ist eine „für ein Publikum inszenierte Interpretationsanleitung: als Präsentation *von* etwas und Ausdruck *für* etwas“ (Soeffner 1992: 80). Stil ist aber auch „ein Produkt sozialer Interaktion, Beobachtung und Interpretation“ (ebd.: 81), weil dieser durch bestätigende oder ergänzende Interpretationen der Beobachter koproduziert wird. Die Fusionisten präsentieren mit ihren Maskierungen keinen Lebensstil, da sie spezifische Symbole, Embleme und Verweisungen auf die soziale Orientierung ‚Festivalbesucher‘ ausschließlich während des Festivals verwenden. Die unterschiedlichen Masken der Festivalbesucher sagen dabei nicht nur etwas über die Festival-Treue aus, sondern auch über Zugehörigkeiten zu verschiedenen Gemeinschaften *innerhalb* der Fusionisten, da sich spezifische generative Prinzipien erkennen lassen. Die Maske kann also auch Aussagen darüber treffen, wovon und wie treu ein Individuum Fan von einem bestimmten musikalischen Subgenre ist. Einerseits müssen hierbei jedoch die Dresscodes der Subgenres von Techno berücksichtigt werden und andererseits das soziale Umfeld der jeweiligen ‚Maskenträger‘ (vgl. Seifert 2004: 248f.; Soeffner 2004: 192ff.). Manche verweisen z.B. bewusst mit ähnlicher Kleidung aufeinander und machen sich somit selbst zu Zeichen von Inklusion *und* Exklusion. Denn einerseits wollen sie mit ihrem Stil diejenigen nachahmen, denen sie sich verbunden fühlen und andererseits alljene ausschließen, die sich ästhetisch von ihnen unterscheiden (vgl. Simmel 2009a: 49f.). Sie nutzen somit ihren eigenen Körper als Distinktionsmedium, als relativ freies Handlungsfeld, in dem sie sich mittels Kleidung, Tanz (als Handlung und Stil), Frisur etc. ausdrücken können (vgl. Seifert 2004: 248). Tanzen z.B. ist Ausdruck des

musikalischen Genusses und damit auch ein Zeichen für andere, da Musikpräferenzen nun sichtbar werden (vgl. Willis 1991: 87). Die Stilisierungen geschehen offensichtlich, um sich in der situativen Gemeinschaft der Fusionisten abzugrenzen und die kleinere transsituative Gemeinschaft zu festigen. Denn Gemeinschaft bietet immer auch Schutz und Geborgenheit. Mit den ‚Gleichgesinnten‘ können die Festivalbesucher die zahlreichen Eindrücke verarbeiten. Sie können trotz der absoluten Unordnung immer noch einen Raum der Sicherheit für sich finden: Z.B. das eigene Lager, das gemeinsam mit den Zugehörigen zu einem Raum der Geborgenheit konstruiert wird.

Im spezifischen Stil der Gemeinschaften werden auch die Regeln der Festivalfreiheit angewandt und somit stets der Bezug zum Fusion Festival als Ganzes hergestellt: Parodie, Inversion, Subversion, Transgression und Maskierung sind zum einen wichtig, um Teil des lustvollen Festivals zu werden und andererseits, um die Gemeinschaft durch neue gemeinsame außeralltägliche Erlebnisse zu stärken. Von entscheidender Bedeutung ist bei jedwedem Stil die Präsentation für andere. Denn Menschen ziehen sich füreinander an. Sie wollen gefallen, schmücken sich füreinander und stellen dadurch eine sinnliche Wechselwirkung zueinander her (vgl. Simmel 2009b: 115ff.). Die einzelnen Träger genießen vor allem die Aufmerksamkeit ‚ihres‘ Publikums ebenso wie die eventuell daraus entstehenden Interaktionen und Gespräche. Interpretationen des Stils fallen zumeist – aufgrund des Lachprinzips – positiv aus, was wiederum die Darsteller in ihrer Rolle bestärkt und die positive Stimmung erhält (und *erhell*t).

Die Festivalteilnehmer schmücken sich also nicht nur zur Kennzeichnung von Zugehörigkeit, sondern auch für andere Fusionisten. Denn sie sind sich der permanenten Beobachtung durch andere bewusst sind. Sie setzen sich dafür „*in Szene*“ und stellen sich selbst als optischen Genuss zur Verfügung. Eben diese Festivalpraxis erweckt den Eindruck zahlreicher selbstinszenierter Akteure, weswegen auch die Bezeichnung als „tanzende Narzissten“ (Seifert 2004: 253) nahe liegt. Allerdings sollen im proklamierten Ferienkommunismus alle gleich sein. Und so wird bei genauerer Betrachtung deutlich, dass die Selbstinszenierung Teil des „Arbeitskonsensus“ (in Anlehnung an Goffman 1971: 97) – oder hier *Festivalkonsensus* – ist. Individualisierte Akteure vergemeinschaften sich situativ. Insbesondere die Tanzfläche wird vor der konkreten Bühne zur abstrakten Bühne der Tanzenden, die sich gegenseitig im changierenden Rollenspiel von Akteur und Zuschauer beobachten, bestätigen oder ablehnen und ‚überformen‘. Mittels Feedback-Schleife – in wechselnder Inszenierung und gegenseitiger Rezeption – erzeugen die Tanzenden eine „Feiermasse“¹². Und obwohl die Fusionisten Selbstdarsteller sind, so konstituieren sie doch ein „Tanzkollektiv“ (Seifert 2004: 256), genauer eine situative Gemeinschaft der Nonkonformisten.

12 Ein Interviewpartner beschrieb so die wahrgenommene ‚Einheit‘ der Tanzenden.

Die Fusionisten bedienen sich einer Vielzahl unterschiedlicher Symbole, um sich und ‚den‘ anderen Anwesenden zu verdeutlichen, zu welcher Gemeinschaft sie sich vorrangig zugehörig fühlen. Wenngleich dadurch auch Nicht-Zugehörigkeit signalisiert wird, so orientieren sich die Zeichen dennoch an den gemeinsamen Regeln der Festivalfreiheit aller Fusionisten. Sie konstituieren folglich – trotz der Ausgrenzung anderer aus ‚ihrer‘ transsituativen Gemeinschaft – die (situative) Gemeinschaft der Fusionisten als *Ganzes*. Dass diese Gemeinschaft nur nach außen homogen erscheint und nach innen mitunter sehr heterogen ist, ist charakteristisch für jegliche Typen von Gemeinschaft (vgl. Cohen 1985). Die soeben beschriebenen sozialen Praktiken der Fusionisten erfordern eine Erweiterung des oben genannten Technikbegriffes auf den ebenso kunstvollen und fachmännischen Umgang mit Symbolen.

3.2 Management von Gefühlen und Sinneseindrücken

Das Festival und seine Besucher ausschließlich als Management von Symbolen zu verstehen, greift allerdings zu kurz. Da die geballten Sinneseindrücke ebenso zu dem überwältigenden Festivalerlebnis beitragen, lohnt sich eine Untersuchung, inwiefern die Fusionisten ihre Eindrücke und Gefühle ‚managen‘, welche Techniken dabei zum Tragen kommen. Wie bereits beschrieben, kommt den gemeinsamen Mahlzeiten im eigenen Zeltlager eine große Bedeutung zu. Darüber hinaus ist ebenso der gemeinsame Konsum von jeglichen Substanzen zur Steigerung der physischen und psychischen Leistungsfähigkeit eine wichtige Handlung. Denn einerseits dienen diese der *Erlebnismaximierung* unter dem begrenzten zeitlichen Aspekt und andererseits wird durch die Trias von Drug, Set und Setting eine *Erlebnisintensivierung* erzielt. Das Set ist die persönliche Einstellung, die aktuelle Gefühlslage, aber auch Erlebnisse der vergangenen Monate. Das Setting setzt sich zusammen aus anderen umgebenden Menschen, den Mitkonsumierenden wie auch die weitere sinnliche Umgebung. Jegliche Reize können ein Setting positiv oder auch negativ beeinflussen. Drug darf in diesem Zusammenhang nicht ausschließlich als Droge verstanden werden. Ferner unterscheidet sich hier nicht zwischen kultureigenen Stimulanzien (wie Nikotin, Koffein, Alkohol) und kulturfremden Stimulanzien, die dann als Droge bezeichnet werden (vgl. Korte 2007: 27ff.). Im Rahmen der Forschung hat sich häufig gezeigt, dass Fusionisten ebenso – völlig ohne Konsum etwaiger Substanzen – berauscht sein können. Die Gründe lassen sich im Festival selbst finden. Es berauscht allein optisch durch aufwendig geschmückte Bühnenbereiche, durch dekorative Elemente an jeder denkbaren Wegkreuzung, durch Feuer- und Lichtspiele, durch einladende Ensembles auf einem ehemaligen sowjetischen Militärflugplatz, der wiederum kulturell und auch natürlich überformt wurde und immer noch wird und nun symbolisch für Freude, Toleranz und Friedlichkeit steht. Der soziale Raum des Festivals (Setting) wird also zuweilen auch zur ‚Droge‘.

Zur sinnlichen Untersuchung des Festivals dient die Neue Phänomenologie von Hermann Schmitz, da hierbei die Wahrnehmung des leiblich-sinnlich Gegebenen fokussiert wird (vgl. Schmitz 2007: 15), spricht die unmittelbare Lebenserfahrung ohne „Verkünstelung des Denkens und Wollens“ (ebd.: 11). Schmitz rekurriert hier auf die ältere Phänomenologie Husserls u.a., der konstatiert, dass Wahrnehmung und Aufmerksamkeit keineswegs ohne Bezug auf einen Gegenstand erfolgen und die Erfahrung von Sachverhalten eine Wahrnehmungserfahrung voraussetzt, d.h. nur das kann erfahren werden, was man bereits schon einmal wahrgenommen hat (vgl. Husserl 2004). Um die „Verkünstelung“ der sinnlichen Erfahrung auszuschließen, plädiert Schmitz für eine Phänomenologie, die sich ausschließlich auf das Spüren am eigenen Leib konzentriert. Der Leib eines Menschen ist das, „was er in der Gegend seines Körpers von sich spüren kann, ohne sich auf das Zeugnis der fünf Sinne (Sehen, Hören, Tasten, Riechen, Schmecken) und des perzeptiven Körperschemas (d.h. des aus Erfahrungen des Sehens und Tastens abgeleiteten habituellen Vorstellungsbildes vom eigenen Körper) zu stützen“ (ebd.: 16). Schmitz trennt bewusst Körper und Leib. So grenzt sich der Körper klar gegen die Umgebung ab, der Leib hingegen dehnt sich diffus ohne feste Grenzen aus. Kritisch lässt sich hierbei anmerken, dass die atmende Haut keineswegs als absolute Grenze eines Körpers verstanden werden kann (vgl. Soentgen 1998: 60).

Das Festival kann als körperliche *und* leibliche Erfahrung verstanden werden. Zum einen laden so genannte „Chill Out Areas“ zur Ausleibung ein. D.h. in den Entspannungsphasen sinkt der vitale Antrieb ab und die Festivalteilnehmer ‚verlieren‘ sich in der Weite des Raumes. Andererseits lässt sich das Festival am eigenen Leib spüren. So werden andere Fusionisten vor allem durch leibliche Kommunikation wahrgenommen, da sowohl die Lautstärke im unmittelbaren Bühnenbereich als auch die seltene Tiefgründigkeit von Gesprächen verbale Kommunikation erheblich erschwert. Bei der Einleibung, einer besonderen Form der leiblichen Kommunikation, verbindet sich dann der eigene Leib mit einer anderen Sache, die nicht zwingend leiblich oder lebendig ist, sodass „sich ein übergreifendes Ganzes [...] mehr oder weniger flüchtig bildet und wieder löst“ (Schmitz 2007: 43).

Der vielfältige und auch *vielfarbige* „Ortsraum“¹³ des Festivals bietet diverse Möglichkeiten zur Einleibung durch Sehen, wodurch ein leiblicher Raum konstituiert werden kann (vgl. Schmitz 2005: 54ff.). Die Fusion lässt sich – äußerst treffend mit der Beschreibung von Waldemar Vogelgesang über Technoparties – als ein „futuristisches Gesamtkunstwerk und Erlebnisenklave“ (Vogelgesang 2001: 272f.) bezeichnen, die kaum noch steigerbare Außeralltäglichkeitserfahrungen bietet. Die Sinne werden derart stimuliert, sodass die physische und psychische Grenzerfahrung

13 Schmitz bezeichnet den physischen Ort als Ortsraum. Diese Bezeichnung ist jedoch irreführend, da Ort auf eine geografische Lage, *Raum* hingegen auf soziale Komponenten – wie Bedeutungszuschreibungen, Interaktionen zwischen Handelnden etc. – verweist.

rauschartige Glücksgefühle hervorruft (vgl. Vogelgesang 2001: 273ff.). Die permanente Musikbeschallung ermöglicht zudem akustische Einleibungen. Der dominante technoide Bass und die Melodie suggerieren spezifische Bewegungen, die trotz der fast berührungsfreien Tänze ein Aufgehen im „kollektiven Tanzkörper der Masse“ ermöglichen (Ferchhoff 2007: 213).

Dass die Einleibung eine Quelle des vitalen Antriebs sein kann, wird beim Tanzen besonders deutlich. Denn die monotone Bewegung zu schier endlosen Tracks verursacht einen Rausch, der auch gänzlich ohne Drogen erfahrbar wird. Ein Klangteppich – d.h. eine Klangfläche – kleidet den Raum aus, auf dem die Fusionisten scheinbar davon ‚schweben‘. Ein Interviewpartner erklärte mir diesen Zustand wie folgt: ‚Beim Tanzen hat man die Situation, dass sich einfach nur alle angrinsen und sagen: ‚Ja, es ist toll!‘ und anstoßen oder einfach nur außer sich sind‘. Der Tanz weist zahlreiche Parallelen zu archaischen Ritualen auf, bei denen durch Bass hie und Trommelmusik da Ekstase und Trance erfahrbar werden, die zumeist durch Drogen-Rituale zusätzlich verstärkt werden (können). Die Anwesenden steigern sich gegenseitig in efferveszente Erlebnisse. D.h. die Gefühle sprudeln regelrecht über. Ekstatische Schreie oder diverse Laute sind bei archaischen wie auch bei technoiden Efferveszenzen dann häufig zu vernehmen (vgl. Seifert 2004: 262f.). Émile Durkheim bezeichnete mit „effervescence“ (frz. ‚Gärung, Wallung, Steigerung‘) einen Zustand, der durch kollektive Ekstase gekennzeichnet ist und in dem das Individuum aus der Alltäglichkeit heraustritt. Jegliche Spektakel haben folglich die Funktion der Zusammenkunft. Praktiken der Effervescenz sind gekennzeichnet durch: gesteigerte Situationsbezogenheit – wie z.B. die festivaltypische „Maximierung des Jetzt“ (Seifert 2004: 227) oder das Festivalgelände als andere Welt zu begreifen, außerdem die gesteigerte Körperbezogenheit (Maskierung, Rausch, Festmahl, sinnliche Aspekte) und Kollektivität (vgl. Liell 2003: 125ff.).

Michel Maffesoli bezeichnet mit Neo-Tribes diejenigen Gemeinschaften, die durch Fluidität, gelegentliche Zusammenkünfte sowie Zerstreung charakterisiert werden. Diese Gruppenbildung orientiert sich weder an einem Zweck, noch regeln Kontrakte die Zusammenkunft. Denn gemeinsame Erlebnisse, Erfahrungen und Emotionen stehen hier im Fokus (vgl. Keller 2006b: 106f.). Neo-Tribes unterscheiden sich von archaischen Stämmen aufgrund ihres temporären Charakters, d.h. die *vorübergehende* de-individualisierende Identifikation mit der Stammeskultur mithilfe von typischem „Look“ (Keller 2006a: 217). Efferveszente orgiastische Kollektiverfahrungen, z.B. im Karneval, Fußballstadion oder auf Festivals, bilden die emotionale Basis von Neo-Tribes, um die Prekarität der menschlichen Existenz, wie Vergänglichkeit, aber auch nutzlos-unproduktive Verausgabung in der Arbeit, auszubalancieren (vgl. Keller 2006a: 216; ebd. 2006b: 41ff.). Jene Orgien sind nicht ausschließlich als Geschlechtsakt zu verstehen, vielmehr als wechselseitiger Austausch von Emotionen, als Ort der Ekstase, des kollektiven Rausches (vgl. Keller 2006b: 101f.). In den Efferveszenzen findet die Aisthesis statt – die gemeinsamen und geteilten

Erfahrungen, die zum Ursprung einer spezifischen Gruppenethik, eines Zusammenhalts einer ‚organischen‘ Sozialität aus gemeinsamen Gefühlen werden (vgl. Maffesoli 1996: 98; Keller 2006a: 211, 217).

Ebenso wie die Korporalität ist das leibliche Empfinden, das Erspüren von Stimmungen, nicht subjektiv kontrollierbar. Die Stimmungen ergreifen die Festivalteilnehmer. Die ekstatischen Zustände und efferveszenten Momente laufen autopoietisch ab, d.h. kein einzelner Akteur hat zuvor das Ergebnis geplant oder besitzt die alleinige Verfügungsgewalt. Das Ergebnis wird nur in Ko-Präsenz anderer Akteure und Zuschauer mittels Feedback-Schleifen erzeugt (vgl. Fischer-Lichte 2004: 80). Der Einzelne muss sich ‚lediglich‘ darauf einlassen. Die meisten Besucher tun dies mit dem Betreten des Festivalgeländes. Nur wenige wollen sich nicht in der ‚großen‘ Gemeinschaft der Fusionisten emotional engagieren. Jedoch verhindern sie damit gleichzeitig ein Zugehörigkeitsgefühl, da sie nicht die intime Nähe zu den anderen spüren wollen. Den efferveszenten orgiastischen Kollektiverfahrungen kommt also beim Fusion Festival tatsächlich eine entscheidende Bedeutung zu, da sie trotz aller Unterschiede¹⁴ zwischen den Besuchern eine emotionale Basis herstellt.

Menschen suchen im Neo-Tribe keine authentische Identität, sondern eine temporäre ästhetische Identifikationsmöglichkeit, in der sie sich als persona, d.h. mit einer bestimmten Maske aus ihrem Rollenrepertoire, engagieren. Sie wollen den permanenten Entscheidungszwängen als postmodernes Subjekt entfliehen, suchen die Wiederverzauberung der Welt und erhoffen sich eine Lösung in der Wahl-Sozialität, der erneuten Objektwerdung im ‚Stamm‘. Hierbei kommt nicht der Authentizität hinter der Maske, sondern der Ästhetik der Maske selbst entscheidende Bedeutung zu. Jeder kann somit seine individuelle und – aufgrund vielfältiger Rollen – heterogene Persönlichkeit bewahren, muss jedoch in einem Stamm bestimmte andere Rollen zurückstellen (vgl. Keller 2006b: 107ff.). Die Zugehörigkeit erfolgt jedoch nicht durch bewusste Entscheidung. Denn aufgrund der vagabundierenden, dahin treibenden, multiplen Persönlichkeit postmoderner Identitäten entstehen temporäre und damit auch *ephemere* Zugehörigkeiten. Ephemere ist aus dem Griechischen entlehnt (*ephēmeros*) und bedeutet ‚nur einen Tag lebend, vergänglich‘. Ephemere Gemeinschaften lassen sich als von *äußerst* kurzer Dauer, ohne bleibende Bedeutung, flüchtig und vorübergehend beschreiben. Wenngleich jene Gemeinschaften nicht von bleibender Bedeutung gekennzeichnet sind, so wirkt das Event, das mit diesen Erlebnissen verbunden ist, mental und emotional durchaus nachhaltig und auch noch lange über den Moment hinaus (vgl. zu Events und Eventisierung: Hitzler 2010).

Die Musikpräferenz dient als *ein* Element im Netz von ästhetischen Werten, wodurch das Subjekt Identität konstruiert und sich mit anderen identifiziert, die

14 Aufgrund der zahlreichen Unterschiede der Besucher wurde Techno – im Sinne von musikalischen und sozialen Praktiken – als Metaebene gewählt, um trotz der Divergenzen den Fokus auf Gemeinsamkeiten legen zu können.

ähnliche Wertvorstellungen besitzen (vgl. Bennett 2002: 462). Musik produziert zunächst einmal affektive Befindlichkeiten beim Rezipienten. Doch erst wenn dieser überhaupt ein soziales Bewusstsein entwickelt, d.h. sich den anderen irgendwie zugehörig fühlt, lässt er sich auf diese ein. Vielmehr noch: Er identifiziert sich mit ihnen. Durch jegliche leibliche Kommunikation können andere Menschen leiblich gespürt werden. Dies kann in einer leiblich gespürten ‚Durchdringung‘ gipfeln, sprich in einer *Fusion* im Sinne von Verschmelzung. Die Festivalbesucher werden zu Fusionisten – Verschmelzenden – und bringen ein neues Ganzes hervor. Einer meiner Interviewpartner hat es treffend so formuliert: Es entsteht „ein kollektiver großer Batzen gute Laune“. Auffällig ist hierbei die Bezeichnung als Fusionisten und nicht *Fusionierende*. Die Festivalteilnehmer werden damit in ihrer Aktivität betont. Sie *werden* nicht verschmolzen. Sie verschmelzen sich selbst mit den anderen, und das bewusst und freiwillig.

Das Festival als Schmitz’scher Gefühlsraum zeichnet sich dementsprechend durch eine „friedliche, fröhliche und freundliche“¹⁵ Stimmung aus, die den Einzelnen ‚ergreift‘. Und solange sich dieser den anderen zugehörig oder zumindest ähnlich fühlt, kann er sich der Stimmung als „objektive Macht“ – so Hermann Schmitz – nicht erwehren (Schmitz 2005: 34). Infolgedessen wölbt sich die Stimmung gleichsam über alle Teilnehmer wie eine Glocke und wird ebenso von allen mitgetragen. Zudem beeinflusst selbstverständlich die Musik – denn es ist ja ein Musikfestival – ganz entscheidend die Stimmung, die von den Besuchern als „fröhliche Feieratmosphäre“ beschrieben wird. Jedoch ist hierbei nicht nur bedeutend, *dass* Musik gespielt wird (denn Musik ist rund um die Uhr an zahlreichen Bühnen gleichzeitig zu hören), sondern auch dass die Musik *laut* ist. Da bei Techno und zahlreichen Subgenres keine oder nur selten Textpassagen in den Tracks enthalten sind, wird der Rezipient nicht durch eine explizite Botschaft erreicht – sprich nicht allein durch die akustische Rezeption, sondern auch durch das Spüren der Musik – vielmehr der Bässe – am eigenen Körper. Welch bedeutenden Einfluss die Lautstärke der Musik auf die Gefühle und Stimmungen hat, verdeutlicht folgendes Beispiel: Denn nachts musste aufgrund von Lärmschutzbestimmungen die Lautstärke an allen Bühnen minimiert werden, was die leibliche Rezeption erschwerte oder gar verunmöglichte. Die Enttäuschung war groß. Denn zum einen waren die Bässe nicht mehr körperlich spürbar und zum anderen fühlten sich die Tanzenden von den Gesprächen der sie umgebenden Menschen im Erleben der (musikinduzierten) Stimmung gestört. Die spezifische Lautstärke und Frequenz von Technomusik schreiben nicht nur Bewegungssuggestionen vor, sondern bilden gleichfalls einen „Klang-Raum“, der die Umwelt vergessen lässt (vgl. Pfadenhauer 2009: 6; Hitzler 2001: 15). Der DJ ist damit kein Heiliger, sondern ein Dienstleister, der das Publikum umsorgt. Je nach Leistung – und dazu zählt auch die Interaktion mit den Rezipienten – wird der DJ bzw. seine

15 Alle Interviewpartner haben die Stimmung des Festivals ähnlich beschrieben.

Musik als gut oder schlecht eingestuft, wenn diese ekstatische Zustände hervorruft oder eben nicht (vgl. Hitzler 2001: 16; Werner 2001: 43). Beispielhaft lassen sich hierfür häufig beobachtete Feedback-Schleifen (vgl. Fischer-Lichte 2004: 80ff.) zwischen Tanzenden und DJ anführen. Wenn letzterer inmitten eines Liveset die Musik leiser dreht oder die Bässe heraus nimmt, fordert er seine Zuhörer zur unmittelbaren Reaktion auf. Diese antworten mit Grölen, Pfeifen, Schreien und Zurufen. Die Stimmung lädt sich auf. Die Zuhörer freuen sich, sind außer sich, die übersprudelnde Freude – die Effervescenz – bringt sie zum Lächeln und erwartungsvollen Hoffen (vgl. Maffesoli 1996: 98ff.). Sobald der Bass dann wieder einsetzt, entladen sich explosionsartig die energetischen Felder und die Zuhörer setzen ihren Tanz meist intensiver als zuvor fort, reißen vor Freude die Arme hoch und teilen so dem DJ ihre Zustimmung mit. Die Anwesenden steigern sich in diesen Momenten gegenseitig in einen Rausch, der in jener efferveszenten Energieentladung gipfeln kann (vgl. Fischer-Lichte 2004: 37ff., 335ff.). Erst die Feedback-Schleife ermöglicht diese Schwellenerfahrung. Es entsteht eine *ephemere* Gemeinschaft, die nur für die Dauer eines „guten“ Livesets besteht. Sobald die Musik aufgrund von geringer Lautstärke oder mangelnder Interaktion von DJ und Tanzenden keine Stimmungsglocke mehr ermöglicht, zerfällt die ephemere Gemeinschaft augenblicklich. Jedes Individuum wird wieder auf sich selbst zurück geworfen.

4 Fazit

Die Fusionisten zelebrieren also sich und die Außeralltäglichkeit in der festiven Praxis. Sie fliehen zwar für die Dauer des Festivals vorm Alltag, jedoch kehren sie in diesen mental gestärkt zurück. Sie organisieren den temporären Nicht-Alltag zumeist lange Zeit vor dem Festival. Sie bereiten zahlreiche und divergente Kostümierungen und Dekorationen vor, um sich selbst und die transsituative Gemeinschaft bewusst mittels Symbolen zu inszenieren. Und trotz der Exklusion Nicht-Zugehöriger wird immer wieder symbolisch der Bezug zum Festival hergestellt. Während des Festivals gelangen die Fusionisten physisch und psychisch an die Grenzen ihres eigenen Körpers und Leibes. Sie überschreiten mitunter diese Grenzen und gehen mittels *Fusion* (im Sinne von Verschmelzung) in der kollektiven Ekstase auf. Sie konstituieren – mitunter äußerst ephemere – Gemeinschaften. Diese entstehen spontan und verflüchtigen sich teilweise ebenso schnell wieder wie sie begannen. Entscheidend für die Konstitution von (ephemeren) situativen Gemeinschaften ist das eigene emotionale Engagement der potentiellen Mitglieder wie auch das förderliche Setting des Festivals. Ein Raum – sei er musik- oder drogeninduziert – begünstigt dabei die Intimität der Gemeinschaft. Transsituative Gemeinschaften ‚diffundieren‘ hierbei situativ in der Gemeinschaft der (gesamten) Fusionisten. Die Gemeinschaft der

Fusionisten entsteht folglich nicht durch gemeinsame Eigenschaften, sondern durch gemeinsame Handlungen *und* durch gemeinsame Empfindungen. Die Fusionisten managen Symbole ebenso wie Sinneseindrücke. Sie lassen sich darauf ein oder grenzen sich zuweilen ganz bewusst davon ab – und zwar „zwanglos und unkontrolliert“, spontan und emotionsgeleitet, kunstvoll und fachmännisch, weswegen das Fusion Festival als situative Gemeinschaft *individualisierter* Akteure zu bezeichnen ist.

Literatur

- Bachtin, Michail (1987): Rabelais und seine Welt, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bachtin, Michail (1990): Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur, Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch.
- Bennett, Andy (2002): Researching Youth Culture and Popular Music: A Methodological Critique. In: British Journal of Sociology 53/3, S. 451–466.
- Betz, Gregor/Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (2011): Urbane Events, Wiesbaden: VS.
- Cohen, Anthony (1985/2007): The Symbolic Construction of Community, New York: Routledge.
- Eisewicht, Paul/Grenz, Tilo (2012): Online Communities als Gemeinschaften? Ein Blick auf semantische Verkürzungen und Probleme. In: Soeffner, Hans-Georg: Transnationale Vergesellschaftungen; Verhandlungen zum 35. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Frankfurt a.M. 2010, Wiesbaden: VS Verlag (im Erscheinen).
- Ferchhoff, Wilfried (2007): Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert, Wiesbaden: VS.
- Fischer-Lichte, Erika (2004): Ästhetik des Performativen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Gebhardt, Winfried/Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (2000) (Hrsg.): Events. Soziologie des Außergewöhnlichen, Opladen: Leske+Budrich.
- Goffman, Erving (1969/1971): Verhalten in sozialen Situationen. Strukturen und Regeln der Interaktion im öffentlichen Raum. 4. Auflage, Gütersloh: Bertelsmann.
- Goffman, Erving (1980): Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Goffman, Erving (2002): Wir alle spielen Theater, München: Piper.
- Hepp, Andreas/Höhn, Marco/Vogelgesang, Waldemar (2010) (Hrsg.): Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents. 2., überarb. Auflage, Wiesbaden: VS, S. 7–33.
- Hitzler, Ronald (2001): Erlebniswelt Techno. In: Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur, Opladen: Leske+Budrich, S.12–27.
- Hitzler, Ronald/Kirchner, Babette/Betz, Gregor (2011): Das Beispiel Loveparade. Zur Selbstverständlichkeit und Verselbstständigung eines urbanen Events. In: Betz, Gregor/Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Urbane Events, Wiesbaden: VS.
- Hitzler, Ronald (2011): Eventisierung. Drei Fallstudien zum marketingstrategischen Massenspaß, Wiesbaden: VS.
- Husserl, Edmund (1893–1912): Wahrnehmung und Aufmerksamkeit. Texte aus dem Nachlass. Hrsg. von Thomas Vongehr und Regula Giuliani, 2004. Dordrecht: Springer.

- Keller, Reiner (2006a): Michel Maffesoli: Die Wiederkehr der Stämme in der Postmoderne. In: Moebius, Stephan/Quadflieg, Dirk (Hrsg.): Kultur. Theorien der Gegenwart, Wiesbaden: VS, S. 209–220.
- Keller, Reiner (2006b): Michel Maffesoli: Eine Einführung, Konstanz: UVK.
- Korte, Svenja (2007): Rauschkonstruktionen, Wiesbaden: VS.
- Liell, Christoph (2003): Jugend, Gewalt und Musik. Praktiken der Efferveszenz in der HipHop-Szene. In: Luig, Ute/Seebode, Jochen (Hrsg.): Ethnologie der Jugend. Soziale Praxis, moralische Diskurse und inszenierte Körperlichkeit, Münster et al.: Lit-Verlag, S. 123–153.
- Maffesoli, Michel (1996): The Time of the Tribes, London: Sage.
- McLeod, Kembrew (2001): Genres, Subgenres, Sub-Subgenres and More: Musical and Social Differentiation Within Electronic/Dance Music Communities. In: Journal of Popular Music Studies 13/1, S. 59–75.
- Pfadenhauer, Michaela (2009): The Lord of the Loops. Observations at the Club-Culture DJ-Desk. In: Forum: Qualitative Social Research 10/3, Art. 17.
- Schmitz, Hermann (2005): Über das Machen von Atmosphären. In: Blume, Anna (Hrsg.): Zur Phänomenologie der ästhetischen Erfahrung, München: Karl Alber, S. 26–43.
- Schmitz, Hermann (2007): Der Leib, der Raum und die Gefühle. Aktualisierte Neuauflage, Bielefeld: Aisthesis.
- Seifert, Anja (2004): Körper, Maschine, Tod. Zur symbolischen Artikulation in Kunst und Jugendkultur des 20. Jahrhunderts, Wiesbaden: VS.
- Simmel, Georg (2009a): Zur Psychologie der Mode. In: Lichtblau, Klaus (Hrsg.): Georg Simmel. Soziologische Ästhetik, Wiesbaden: VS, S. 49–52.
- Simmel, Georg (2009b): Soziologie der Sinne. In: Lichtblau, Klaus (Hrsg.): Georg Simmel. Soziologische Ästhetik, Wiesbaden: VS, S. 115–127.
- Simmel, Georg (2009c): Psychologie des Schmucks. In: Lichtblau, Klaus (Hrsg.): Georg Simmel. Soziologische Ästhetik, Wiesbaden: VS, S. 137–142.
- Soeffner, Hans-Georg (1992): Die Ordnung der Rituale, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Soeffner, Hans-Georg (2001): Stile des Lebens. Ästhetische Gegenentwürfe zur Alltagspragmatik. In: Huber, Jörg/Baecker, Dirk (Hrsg.): Kultur-Analysen, Wien: Springer, S. 79–113.
- Soeffner, Hans-Georg (2004): Auslegung des Alltags – Der Alltag der Auslegungen, Konstanz: UVK.
- Soentgen, Jens (1998): Die verdeckte Wirklichkeit. Einführung in die Neue Phänomenologie von Hermann Schmitz, Bonn: Bouvier.
- Turner, Victor (1989): Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels, Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch.
- Turner, Victor (2000): Das Ritual. Struktur und Anti-Struktur, Frankfurt a.M.: Campus.
- Vogelgesang, Waldemar (2001): Design-Kultur 'Techno'. In: Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur, Opladen: Leske+Budrich, S. 265–289.
- Volkwein, Barbara (2003): What's Techno? Geschichte, Diskurse und musikalische Gestalt elektronischer Unterhaltungsmusik, Universität Osnabrück.
- Warneken, Bernd Jürgen (2006): Die Ethnographie populärer Kulturen, Köln: Böhlau.

Werner, Julia (2001): Die Club-Party. Eine Ethnographie der Berliner Techno-Szene. In: Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur, Opladen: Leske+Budrich, S. 31–50.

Willis, Paul (1991): Jugend-Stile. Zur Ästhetik der gemeinsamen Kultur, Hamburg: Argument.

Massively Multiviewer

Mediatisierte Live-Erlebnisse am Beispiel Livestream

Heiko Kirschner

1 Einleitung

Im Folgenden werden Funktionen und Typen des Livestreaming anhand verschiedener Beispiele aus der Praxis des Computerspielens aufgezeigt. Zu dem wird die dafür verwendete methodische Herangehensweise erläutert. Darüber hinaus soll aufgezeigt werden, warum bestimmte Formen von Streams als 'Live' zu interpretieren sind und inwieweit sie eine neue Form des Livedeins darstellen. Schließlich wird dargestellt, in welcher Art sie sich von "Live Broadcasting" (Auslander 2008) unterscheiden. Dabei verstehen wir unter „Live Broadcasts“ typischerweise Fernsehübertragungen die ein Ereignis das in dem gezeigten Moment stattfindet übertragen. Livestreams beschreiben in diesem Fall die audio-visuelle Darstellung von computergenerierten Inhalten, die Mithilfe eines Portals im Internet einem Publikum zur Verfügung gestellt werden. Im Rahmen dieser Arbeit wurden zur Untersuchung dieses Phänomens unterschiedliche Typen des Livestreaming beobachtet. Diese Typen unterscheiden sich in ihrer Vielfalt an Kommunikationskanälen und Einflussmöglichkeiten durch das Publikum. Um die Komplexität dieser multi-modalen und interaktiven Medienumgebung des Livestreams darzustellen, wird diese anhand eines Beispiels veranschaulicht. Dadurch wird am natürlichen Datum gezeigt, dass es zu einer gemeinsamen Produktion von Inhalten durch die beteiligten des Livestreams kommen kann. Abschließend soll ein Ausblick anzeigen, in wie weit Livestreams als spezifische Medienumgebungen die Praxis des Computerspielens beeinflussen und inwiefern Livestream in den fortschreitenden Prozess der Mediatisierung (Krotz 2004) einzuordnen sind.

2 Methodisches Vorgehen

Als ein empirischer Zugang zum Livestreaming wurden in teilnehmender Beobachtung¹ verschiedene Livestreams beobachtet und dabei die unterschiedlichen Typen: die Übertragung von Live Events, das alltägliche Training von Computerspielern, sowie von Streamern produzierte Sendungen, die sich strikt mit dem so genannten „Meta-Spiel“² einiger Computerspiele auseinandersetzen, betrachtet. Für die Felderschließung galt es zunächst einen Überblick über die verschiedenen Webseiten zu gewinnen welche Livestreaming anbieten. Diese dienen als Kanal um den Inhalt eines Streams via Browser einem Publikum anzuzeigen. Sie sind ähnlich wie Youtube ebenfalls mit Kanälen ausgestattet, über welche man sich die verschiedenen Streams auswählt. Um einen Eindruck von der technischen Machbarkeit des Livestreaming zu gewinnen, wurde durch den Autor auch ein eigener „Stream“ online gestellt.

Nach dieser Primär-Recherche wurden über Focusgroup- (Flick/Kardorff 2010) und Experteninterviews³ (Pfadenhauer 2002) weitere Einblicke in die Praxis des Streamens geworfen. Weiterhin wurden dabei mit den Interviewpartnern deren, entweder zuvor aufgezeichneten, oder direkt zu sehenden Aktionen am Bildschirm, diskutiert. Dadurch gelang es die routinierten Handlungsabläufe der Streamer in verschiedene zum Teil parallel ablaufende Einzelhandlungen zu teilen und darzustellen. Hierbei wurde die Betrachtung der Handlungen der Streamer aber nicht am selben Ort durchgeführt, wie z.B. in den Workplace Studies von Luff, Hindmarsh und Heath beschrieben. Sondern der verfolgte Stream wurde als Zuschauer ortsunabhängig vom Streamenden wahrgenommen und später via Audiokommunikationsprogrammen zusammen mit dem Streamer diskutiert. Es standen dabei durch den Streamenden vorgefilterte Ausschnitte für die Beobachtung zur Verfügung. Dieser machte es möglich, durch das schon angeeignete Wissen des Forschers, sowie durch die Kommentare des Experten, Annahmen über die Vorder- bzw. Hinterbühne und die damit verbundene Inszenierung (Goffmann 2003) der

-
- 1 Der Feldzugang gestaltete sich dabei über verschiedene Portale als sehr einfach. Die unterschiedlichen Typen von Livestreams benötigen jedoch unterschiedliche Kenntnisse um die dargestellten Inhalte zu verstehen und deren Zusammenhänge nachzuvollziehen.
 - 2 Das Meta-Spiel beschreibt den durch die Entwickler eines Computerspiels abgesteckten Rahmen wie man ein Spiel zu spielen hat. Dabei werden verschiedene Strategien und Taktiken, insbesondere bei Mehrspieler-Spielen, durch Änderungen der Entwickler im Spiel von den Spielern neu angepasst.
 - 3 Dabei wurde in vielen Stunden zuvor sich ein Vorwissen angeeignet, um mit einem Experten ein Gespräch auf Augenhöhe führen zu können.

Streamer zu treffen. In den Interviews über das Livestreaming kamen weiterhin oftmals Analogien aus dem Sport auf, in denen ein Stream mit einem Stadion verglichen wurde. Dabei hätten die Spieler jedoch mehr Möglichkeiten mit dem Publikum zu Kommunizieren.

Die Herausforderungen für eine Videoanalyse der multimodalen, also mehrere audio- und visuelle Kanäle beinhaltenden, Medienumgebung des Livestreams bestehen darin, alle miteinander verschränkten Kommunikationskanäle, in denen das Handeln der jeweiligen Akteure stattfindet, aufzuzeigen und deren Verknüpfungen herauszuarbeiten. (Außerdem gilt es die verschiedenen Kanäle ansprechend in einer Partitur darzustellen, so dass sie weiterbearbeitet werden können.) Ohne das Wissen um verschieden genutzte Programme der Streamer, die nicht auf dem Stream gezeigt werden, jedoch aber „hörbar“ im Hintergrund laufen, wäre es nicht möglich eine zur Analyse notwendige Partitur zu erstellen. Dabei hilft es sich zunächst damit zu beschäftigen, mit welchem Typ eines Streams man sich konfrontiert sieht, weshalb eine Typologie solcher Streams erstellt wurde (siehe unten). Hinzu kommt das man als Beobachter am eigenen Bildschirm vom stets ‚vor-gefilterte‘ Ausschnitte eines Streamers geliefert bekommt. Dabei werden viele Aktionen, aber auch Hilfsmittel, wie Audiokommunikationsprogramme oder Videosoftware, nicht sichtbar und laufen damit auf dem jeweiligen Computer der Streamer verborgen ab. Da der Produzent oder Streamer prinzipiell immer die Möglichkeit hat, seine Bildausschnitte frei zu wählen, muss dieser Aspekt immer mit beachtet werden. So kommt es oftmals bei Video-Streams vor, dass ein Geschehen, wie der nebenher laufende Chat oder ein Musikprogramm, an einem zweiten Monitor für die Rezipienten des Streams nicht sichtbar ist, es sei denn, ein Videoausschnitt z.B. der Webcam, zeigt einem Aktionen des Streamenden an, die darauf verweisen dass dieser gerade anderweitig beschäftigt ist: Beispielsweise in dem sich sein Blickwinkel verändert, er aber permanent die Tastatur benutzt, sich in dem für den Zuschauer ersichtlichen Bildausschnitt aber nichts verändert. Für derartige Situationen ist es notwendig sich ein Wissen anzueignen um das Geschehen und mögliche Aktivitäten einschätzen zu können. Oftmals werden in genau diesen Situationen Bezüge zum Chat hergestellt oder via „Instant Messengern“, welche man an ihren Tönen erkennen kann, Nachrichten ausgetauscht. Der Chat ist bei den meisten Streams in einem gesonderten Programm abrufbar, so dass es sich für eine Untersuchung eines Livestreams als notwendig darstellt den Kommunikationsverkehr dieses Mediums, neben dem Stream selbst, auch zu beobachten und aufzunehmen um für das Verstehen notwendige Verknüpfungen zu rekonstruieren.

Methodisch ist es also notwendig, alle ablaufenden Kommunikationskanäle herauszuarbeiten und auf ihre Überschneidungen und Verknüpfungen hin zu untersuchen. Hier ist besonders zu beachten dass verschiedene Kanäle und

Zeichensysteme, d.h. sowohl visuelle als auch akustische als auch Schrift verwendet werden und diese oftmals parallel vorkommen, so dass ein diffuses multimodales Zusammenwirken verschiedenster Kommunikationsmedien entsteht. Der Stream stellt den nichtwissenden Zuschauer vor die Frage: „Was geschieht hier eigentlich?“.

Die Untersuchten des Feldes von Videospiel-Livestreams bieten dabei die Möglichkeit durch ihre freiwillige Veröffentlichung der Streams, einen Zugang zu natürlichen Daten, die zwar vorgefiltert, aber ohne Einfluss des Forschers hergestellt und registriert werden können. Die sozialwissenschaftlichen Videoanalyse gelangt damit an einen breiten Zugang zu einem neuem Feld, der extrem schnellen Formen eines multimodalen Interaktionsgeschehens, welches sie vor die Herausforderung stellt die Komplexität einer medienkonvergenten (Hasebrink/Domeyer 2010) Umgebung sinnvoll nachzuvollziehen und darzustellen.

3 Die verschiedenen Formen des „Live“

Um Livestream als Begriff zu klären, gilt es zunächst einen Einblick in die Frage zu erhalten, was mit dem Attribut „Live“ bezeichnet wird. Hierzu werden von Auslander unterschiedliche Kategorien unterschieden (Auslander 2008: 60):

- a.) „Live Dabei sein“
- b.) „Live-Broadcasting“
- c.) „Internet Liveness“
- d.) „Social Liveness“

- a.) „Live dabei sein“ beschreibt z.B. bei einem Theaterbesuch. In dem die physische Kopräsenz von Publikum und Schauspielern, sowie die synchrone Produktion und Rezeption dieses Erlebnisses gegeben ist.
- b.) Für den Live Broadcast benötigt es lediglich die synchrone Produktion und Rezeption des jeweiligen Ereignisses sobald es auftritt, jedoch nicht die physische Kopräsenz, als Beispiel hierfür gelten Fernseh-live-Übertragungen.

Die Verbreitung des Internets und mobiler Kommunikationsmedien, fördern eine Vielzahl von Angeboten, die ebenfalls Kategorien des Attributs Live beschreiben. Unterschieden werden kann hier mit Nick Couldry zwischen „Internet Liveness“ und „Social Liveness“ (Couldry 2004):

- c.) „Internet Liveness“ wird beschrieben als das Wissen um Kopräsenz von Usern z.B. in einem Chatroom.
- d.) Die „Social Liveness“ hingegen ist ein Phänomen welches nicht auf die Synchronizität und räumliche Kopräsenz der anderen angewiesen ist. Hierunter

kann ein Gespür für die Verbindung mit Anderen verstanden werden, die sich durch die ständige Erreichbarkeit z.B. über einen Messenger Dienst wie Skype oder Facebook manifestiert. Paul Auslander beschreibt weiter, dass für „Internet Liveness“ und „social Liveness“, keine spezifische Unterscheidung zwischen Publikum und vor-dem-Publikum-Agierendem mehr getroffen werden kann. Die Auflösung dieser Strukturen führt am Beispiel des Livestream zu neuen Interaktionsmöglichkeiten, die zu einer Kooperation zwischen Streamer und User führen kann. Dabei werden formal als Zuschauer bezeichnete Akteure zu einem den Stream und dessen Inhalte beeinflussenden Element.

Der Livestream und seine technischen Voraussetzungen

Nach der Klärung der relevanten Bedeutungen von „Live“ folgt für die weitere Untersuchung, die Frage

was ist eigentlich ein Livestream?

Ein Livestream beschreibt eine Übertragung eines zeitlich aktuellen, also in diesem Moment stattfindenden, Ereignisses im Internet. Ein Livestream kann daher zunächst nicht in die Kategorie der social Liveness übertragen werden. Jüngere Formen des 'Livestreaming' von Computerspielen bedienen sich dabei sowohl Video- als auch Audiodaten des Streamers. Video-Livestreaming ist in den letzten Jahren einer breiten Masse an Computerspielern durch Portale wie z.B. own3d.tv zugänglich gemacht geworden.⁴ Diese Video-Livestreams werden vorwiegend für die Übertragung von Computerspielen genutzt.

Technisch funktioniert streaming von Computerspielen wie folgt: Ein Streamer sendet einen ausgewählten Inhalt seines Computerbildschirms an ein Streamingportal. Über dasselbe Portal können dann prinzipiell beliebig viele Zuschauer⁵ diese Übertragung verfolgen. Das Streamingportal, also die Webseite auf der ein Stream zu sehen ist, dient hierbei als Distributionsplattform, d.h. als notwendiges Bindeglied für die Produktion und Rezeption des Streams.⁶

4 Zur Veranschaulichung hier ein paar Zahlen vom 18.–21.6.2011 haben über 500.000 Zuschauer das Finalturnier des Computerspiels „League of Legends“ auf der „Dreamhack“ Lan-Party in Schweden per Livestream verfolgt.

5 Die Beschränkung für die Anzahl der Zuschauer ist dabei die Menge an eingehenden Verbindungen für das Portal die dieses übertragungstechnisch bewältigen kann.

6 Streamen weist damit Ähnlichkeiten zum eingangs erwähnten Live-Broadcast auf, insofern als sowohl beim Streaming als auch beim Live-Broadcast die physische Präsenz der Beteiligten keine Rolle spielt, sich jedoch die synchrone Produktion und Rezeption des jeweilig medial übertragenen Ereignisses vollzieht.

Die Streaming Portale bieten unter anderem wie bereits erwähnt eine Chat Funktion für jeden Stream an.⁷ Weiter können bei verschiedenen Portalen die Streams aufgenommen werden und stehen dann als „VOD“ (video on demand) zur Verfügung. Es bleibt dem Streamer stets die Wahl welche Inhalte und welchen Ausschnitt des Bildes auf seinem Bildschirm über den Stream sendet. Alles was auf seinem Bildschirm geschieht, kann dabei potentiell für den Zuschauer sichtbar gemacht werden und zum Inhalt des Streams werden.

Die Erweiterung durch den Chat, kann als Kommunikationsrückkanal dienen. Dieser bezeichnet hinsichtlich eigener Aktivitäten einen grundlegenden Unterschied zum Fernsehen. Das Fernsehen bindet ein Publikum daran, am Endgerät Rezipient des jeweils laufenden Programms zu sein, und bietet nur bedingt z.B. über andere Endgeräte, Möglichkeiten das Programm in irgendeiner Weise zu beeinflussen, bzw. mit dem Produzenten oder anderen Zuschauern am Fernseher zu interagieren. Der Livestream hingegen kann über technische Verknüpfungen wie dem Chat oder weiterer Audiokommunikationssoftware wie „Skype“ oder „Mumble“, die direkte Kommunikation zwischen allen an einem Stream beteiligten Akteuren auf verschiedensten Kommunikationskanälen ermöglichen.

Für den Livestream ergeben sich damit verschiedene Möglichkeiten als Rezipient, die jeweils unterschiedliche Kanäle, eines Streams zu nutzen. Man kann den Stream nur anschauen, oder mit anderen Zuschauern chatten, oder mit dem Streamer direkt interagieren und sofern der Stream es zulässt auch Inhalte schaffen. Für den Streamer ergeben sich damit unterschiedlichste Inszenierungsmöglichkeiten. Die mögliche Bildausschnittswahl und die verwendbaren Kommunikationskanäle können unter Anlehnung an Erving Goffman als Vorderbühne und Hinterbühne verstanden werden. Dies gilt insofern, als das hier von den Akteuren in unterschiedlichem Maße ‚private‘ oder ausschließlich für ein Publikum bestimmte Inhalte dargestellt werden. Daraus ergibt sich die Möglichkeit dem für das Publikum sichtbare Geschehen eine „dramatische Gestaltung“ (Abels 2010: 177) zu verleihen und sich damit in einer bestimmten Art und Weise zu inszenieren.

4 Der Livestream als Live Broadcast

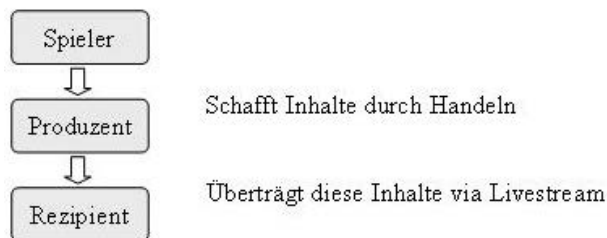
Der dem herkömmlichen Live Broadcast ähnlichste Weg sich als Zuschauer einen Livestream anzuschauen, ist die reine Betrachtung des gestreamten Videos über ein Streaming Portal. Dabei besteht kein Rückkanal der zur Veränderung der sichtbaren Inhalte beiträgt bzw. tragen kann. Ähnlich eines Livestreams auf der Webseite eines Fernsehsenders, z.B. eines Fußballspiel auf „ran.de“, wird auch bei Computerspiel-

7 Die angebotene Chatfunktion ist außerdem in das Chatprogramm IRC implementierbar welches von vielen Spielern genutzt wird um das Geschehen des Streams zu kommentieren.

Livestreams manchmal ein Event gestreamed, bei dem es wichtig ist das kein Rückkanal besteht, der den Inhalt des Streams beeinflusst. Bei dieser Form des Video-Livestreams nehmen der inhalteschaffende Spieler und der Produzent des Streams unterschiedliche Positionen ein. Der Produzent ist federführend für die Bildauswahl, ähnlich eines Kameramannes, während der Inhalteschaffende quasi als Schauspieler agiert und aufgenommen wird. Dabei können die visuellen Perspektiven dieser beiden Akteure voneinander unabhängig sein. Dieser oftmals für Events eingesetzte Livestream wie wir ihn unter anderen Gesichtspunkten als dem Computerspielen schon von Internet-Portalen verschiedener Fernsehsender her kennen, wird professionell bereitgestellt. Ziel ist die Übertragung bestimmter Inhalte an ein anonymes Publikum.

Beim Thema Computerspielen sind dies vor allem organisierte Großveranstaltungen wie LAN-Partys oder große Online-Turniere. Ein Beispiel aus jüngster Zeit war die „Assembly Lan“ die vom 4.–7.8.2011 mit über 2396⁸ Teilnehmern stattfand und die in bis zu 4 verschiedenen Sprachen Turniere übertrug. Diese Streams sind in ihrer Form und ihrer Übertragung ähnlich einer Fußball Übertragung. Kommentatoren stellen für ein anonymes Publikum die Bildausschnitte zusammen, die ihrer geübten Einschätzung nach von Bedeutung für das Spielgeschehen sind. Je nach Art des Turniers, ob online oder offline, kommen auch die Spieler, als Interviewte im Stream zu Wort. Alles in allem ist diese Art des Livestreams darauf ausgerichtet, dass der Zuschauer als Beobachter von unterschiedlicher vorgefilterten und organisierten Inhaltsformaten anvisiert wird. Diese Beschränkungen auf die Rezeption des Ereignisses kann man also als „Live Broadcast“ verstehen.

Abbildung 1: Live Broadcast



8 <https://tickets.assembly.org/stats/>

4.1 Der Chat Livestream

Der Video-Livestream bietet neben dem Live Broadcast weiter die Möglichkeit einen zusätzlichen Kanal zur Kommunikation zwischen den Rezipienten einzurichten. Bei dieser Form des Streams können Produzent und Inhalte schaffender Spieler erneut unterschiedliche Rollen innerhalb des Livestreams einnehmen. Die Einbindung der Chatfunktion innerhalb des Streamportals bietet dabei die Möglichkeit der Kommunikation zwischen den unterschiedlichen Rezipienten. Diese besitzen prinzipiell die Möglichkeit das übertragene Geschehen zu kommentieren und sich mit anderen Chatnutzern auszutauschen. Der Chat ist dabei nicht im produzierten Videostream zu sehen. Zu der Erfahrung des Live-Broadcasts kommt im Chat Livestream die Erfahrung der Internet-Liveness, sofern man sich in dem dafür vorgesehen Chat beteiligt. Damit bietet das Geschehen am Bildschirm einen Mehrwert für die Zuschauer: Gesehenes kann kommentiert und diskutiert werden und man kann darüber in „Austausch“ mit anderen, ebenfalls an dem Geschehen beteiligten, treten. Bei Computerspiel-Livestreams ergeben sich hier insbesondere Möglichkeiten Zugehörigkeitsbekundungen z.B. als Fan eines Spielers. Zudem werden Wissensbestände über das Geschehene angereichert mit dem Wissen welches über den Chat ausgetauscht wird. So können hier Rekurse auf andere Livestreams oder schon einmal gesehene Aktionen angeführt werden. Dadurch wird es möglich, sich nicht nur als (Chat)nutzer, sondern auch als zu der von den Spielern, den Zuschauern und Spieleherstellern oftmals als „Community“ betitelten Personengruppe auszuweisen.

Abbildung 2: Chat Livestream



4.2 Der geteilte Livestream

Für diese Form des Streams ergibt sich zusätzlich zu den vorher beschriebenen Kommunikationsmöglichkeiten ein Rückkanal von Rezipient hin zum Produzenten des Livestreams. Während die Zuschauer im Live-Broadcast für den Produzenten und

unter sich nur als Zahlenmenge im Browser auftauchen, die die jeweilige Zuschauerzahl darstellt, können sie in diesem Typus des Streams, sichtbar als Inhalt des Streams werden. Im zuvor beschriebenen Chat-Stream gab es dabei für den Zuschauer keine Möglichkeit das Geschehen im Chat zu verfolgen. Nur die im Chat Agierenden können sehen was im Chat neben, dem eigentlich Stream, vor sich geht. Der geteilte Livestream birgt über einen Rückkanal zu dem Produzenten des Streams prinzipiell die Möglichkeit über die Beteiligung am Chat, Teil des zu sehenden Streams zu werden und damit nicht nur für Chatteilnehmer, sondern auch für Zuschauer sichtbar zu werden. Der Chat wird dabei durch den Produzenten auf dem gestreamten Bildausschnitt sichtbar. Dadurch ist der Chat prinzipiell für jeden mitverfolgbar, jedoch nur unter der Bedingung dass der Produzent den Chat auch auf dem Stream anzeigt. Der Chat dient aber lediglich der Kommunikation zwischen den Rezipienten und verändert nicht den von den Produzenten organisierten Inhalt. So wird z.B. während eines Spiels der Chat nur zwischen den Pausen gezeigt um die Chatnutzer beim schriftlichen Jubeln zu zeigen. Dieses Jubeln ist aber für die inhalteschaffenden Spieler nicht zu sehen. Die Zuschauer treten damit nicht in Interaktion mit den Inhalteschaffenden oder den Produzenten. Der geteilte Livestream übernimmt die schon in 4.1 und 4.2 beschriebenen Kategorien des ‚Liveerlebens‘. Weiter ermöglicht der geteilte Livestream den Beteiligten die Erfahrung der social Liveness durch die Möglichkeit der Veröffentlichung des Chats an das gesamte Publikum. Die prinzipielle Möglichkeit der Veröffentlichung des Chatinhaltes bietet somit eine Option der Erreichbarkeit über den Chatraum hinaus, so dass ein aktiver Chatnutzer damit rechnen muss, mehr Leute als nur den Chat mit seinen Nachrichten zu erreichen. Mit Blick auf die hiermit ergebende Vorderbühne entstehen für alle im Chat Beteiligten weitere Möglichkeiten zur Inszenierung im und über den Chat hinaus.

Abbildung 3: Der geteilte Livestream



4.3 Der „User Livestream“

Der „User Livestream“ zeichnet sich durch die Verschränkung zwischen inhalteschaffendem Spieler, dem Produzent und den Rezipienten aus. In dieser spezifischen Form des Livestreams, fällt die Position des Produzenten und des Inhalte schaffenden Spielers in ein und dieselbe Person, den Streamer. Der Rezipient wird in diesem Fall zum User des Livestreams. Im Gegensatz zu den zuvor angeführten Livestream-Typen kann der Zuschauer im User-Livestream Inhalte schaffen die auf dem Stream zu sehen sind. Zwar werden die Inhalte immer noch durch den Streamer koordiniert, die aktiven Zuschauer bzw. User, interagieren jedoch über verschiedenste Kommunikationskanäle mit dem Streamer und treten damit als Co-Produzenten von Inhalten auf.⁹ Der User-Livestream kombiniert dabei verschiedene Formen des Live und bildet eine Verschränkung verschiedener Kommunikationskanäle zwischen User und Streamer. Zu den typischen Kanälen im Fall von Computerspiel-User-Livestream zählen hier sowohl der Chat der im Spiel selbst abläuft, als auch der Chat des Streams. Stream-Zuschauer können dabei im Spiel des Streamers auftreten und ebenfalls im Chat des Streams aktiv sein. Weiterhin werden Audiokommunikationsprogramme genutzt um sich mit Anderen zu verständigen. Zu diesen Anderen können Mitspieler, Zuschauer, andere Streamer, oder Unbeteiligte¹⁰ zählen.

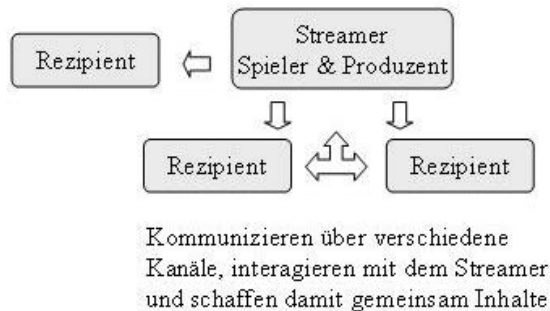
Auf der Spielerseite ist zu beobachten dass zu den zum Spielen benötigten Aktionen weitere hinzukommen. Typisch ist hierbei der Wechsel zwischen Spiel und Musikprogramm (welches häufig verwendet wird um dem Publikum nicht die Musik der Spiele, sondern die favorisierte Musik der Streamer mitzuteilen oder wenn sich User durch die gegebenen Rückkanäle z.B. über die Musikwahl beschweren), das Benutzen von audio- und visuellen Kommunikationsprogrammen, um eventuelle direkte Fragen der User zu beantworten, selbst Fragen zu stellen oder Kommentare abzugeben. Hinzu kommt das „Browse“, um Anregungen der User nachzugehen, oder um die Zeit zwischen Ladezeiten im Spiel zu überbrücken etc. Das Spielen wird zu einem diffusen Gebilde aus allen zuvor beschriebenen Aktionsmöglichkeiten. Während z.B. in einem Live Broadcast eines Turniers für die inhalteschaffenden Spieler, durch die Rahmenbedingungen des Turniers, keine Möglichkeit gegeben ist, sich außerhalb ihrer tatsächlich Beschäftigung mit dem Spiel in Szene zu setzen, bietet

9 Daran schließt sich auch die Erwartung und damit das Rollenverständnis der User, aktiv Inhalte zu generieren.

10 Unbeteiligte meint hier die Personen welche keinen direkten Einfluss auf den Streams haben, also weder den Stream als Zuschauer verfolgen, noch sich im Chat aktiv über den Stream unterhalten. Meistens sind es Spieler die zur gleichen Zeit ein anderes Spiel als der Streamer spielen.

der User-Livestream durch seine Multimodalität die Möglichkeit, weitere Aktionen, angeregt durch das Publikum, in die Spielpraxis aufzunehmen. Der Spieler, der gleichzeitig als Produzent des Streams fungiert, entscheidet selbst, welche Inhalte wichtig sind und hat dabei die Freiheit alle Zuschauer mit einzubinden.

Abbildung 4: Der User Livestream



Dabei kann zwischen Kommunikation oder Interaktion die spielrelevant ist, spielbegleitend das Geschehen kommentiert, oder sich frei von den Inhalten des Spiels bewegt unterschieden werden.

Aktionen im Spiel werden durch die aktive Teilnahme der User des Live-Streams modifiziert oder leiten sogar über das Spiel hinaus. Dies führt zu einer beobachtbaren Verschränkung zwischen Kommunikationskanälen innerhalb des Streams.

Zusammenfassend kann man einen *User-Livestream* im Bereich der Praxis des Computerspielens, als einen ausgewählten Bildausschnitt eines Streamers beschreiben, der durch die verschiedenen bereits erwähnten Rückkanäle (Audio, Video, Schrift) zwischen Spieler und Publikum Interaktion (Krotz 2007) ermöglicht. User und Streamer schaffen damit in Coproduktion gestreamten Inhalt. In einem kurzen Beispiel soll die aufkommende Verschränkung dieser Medienumgebung illustriert werden, in die sich ein Streamer und die User begeben:

Abbildung 5:



In diesem Bild¹¹ ist der Spieler im Ausschnitt seiner Webcam zu sehen. Er spielt ein Computerspiel in dem sein gespielter Charakter gerade gestorben ist. Sofort nach dem Tod seines Charakters benutzt er die Tastenkombination ALT+Tab, um den Chat zu seinem Stream aufzurufen. Dieser ist in der oberen linken Ecke seines Streams zu sehen, darin finden sich verschiedene Youtube Links. Weiter zeigt der Bildausschnitt unten links in der Leiste Icons für aktive aber aktuell nicht im Stream sichtbare Programme, wie z.B. den Browser des Streamers, ein Chatprogramm („Skype“), ein Musikprogramm („Windows Media Player“) und das notwendige Programm um zu streamen („Xsplit“). Weiterhin benutzt der Streamer verschiedene Textnachrichten, die über seinen Desktop laufen, die in der oberen rechten Ecke und am unteren Bildrand zu sehen sind. Zu dem gibt die sichtbare Haltung des Streamers Anzeichen, dass er sich nicht mehr primär mit dem Spiel befasst, da seine linke Hand am Gesicht und nicht an den für das Spielen notwendigen Tasten auf der Tastatur zu sehen ist.

11 Die folgenden Screenshots und Beschreibungen sind am 6.8.2011 um 09:54 entstanden und konnten unter folgender Adresse eingesehen werden: www.own3d.tv/live/18633.

Abbildung 6:



Ein durch den Chat gesendeter Youtube-Link wird von dem Streamer aufgerufen und angeschaut. Dieser ist nun für alle Zuschauer sichtbar. Außerdem werden alle weiteren Tabs die der Streamer in seinem Browser geöffnet hat sichtbar. Der Streamer antwortet auf dieses Video in dem er in sein Mikrofon spricht. Die im Chat stattfindende Kommunikation wird Teil des gesendeten Inhaltes des Streams. Somit werden Zuschauer die sich im Chat beteiligen potenzielle Interaktionspartner für den Streamer. Nicht zu sehen jedoch in der Aufzeichnung zu hören sind andere beteiligte Personen, die via Skype, also per Audiokanal mit dem Streamer in Verbindung treten. Sie sind ebenfalls für das gesamte Publikum des Streams hörbar, genau wie die Musik des Streamers abspielt. Der User-Livestream ist dadurch eine multimodale interaktive Mediumgebung, in der User und Streamer gemeinsam Inhalte produzieren können. Hierzu gehören nicht nur spielrelevante oder spielbegleitende Inhalte, wie Kommentare zum Spielverlauf, Taktikansagen etc., sondern wie das Beispiel zeigt auch spiefremde Inhalte wie Youtubevideos oder Websites.¹² Der *User-Livestream* verbindet unterschiedliche Kategorien des ‚Live dabei seins für unterschiedliche Typen von Zuschauern und für den Streamer.

12 Diese spiefremden Inhalte werden oftmals in Spielpausen verwendet um die Zeit zwischen den Spielen, während Ladezeiten oder ähnlichem aufgerufen.

5 Ausblick

Für den Zuschauer wird das Geschehen innerhalb eines User-Livestreams durch Aktionen die der Streamer und die User durchführen angereichert. So wird der Zuschauer, ohne selbst in den Stream einzugreifen, über das Geschehen aus den anderen Kommunikationskanälen informiert.

Diese verschiedenen Kanäle in denen Streamer, Zuschauer und User kommunizieren zeigen eine Verknüpfung verschiedener Kommunikationskanäle für die jeweiligen Akteure auf. Diese dienen als handlungstechnische Grundlage auf der Interaktion stattfinden kann. Der *User-Livestream* verbindet unterschiedliche Kategorien des 'Live dabei seins' für verschiedene Typen von Zuschauern und für den Streamer:

Der *User-Livestream* bietet dem Zuschauer nicht nur prinzipiell die Möglichkeit, „Live“ bei einem Spiel dabei zu sein, sondern, „Live“ etwas über bzw. von den Spielenden zu erfahren das über das lediglich-Spielen hinausgeht, z.B. welche Musik er mag, wie er sich während des Spielens über dessen Verlauf, seine und die Aktionen Anderer im Spiel äußert, was er während des Spiels trinkt etc. Weitere zusätzliche persönliche Informationen über den Streamer können zugänglich werden, wenn der Streamer einen weiteren Kanal zur Übertragung hinzufügt, beispielsweise eine Webcam die ihn beim Spielen bzw. bei der Streamübertragung zeigt. Dieser Umstand beschreibt eine durch Medien hervorgerufene neue Qualität des Live in der sich Streamer und User befinden. Da in dieser Umgebung sowohl Elemente des Live Broadcasting auftreten, gleichzeitig aber eine medial vermittelte Form des „Live dabei seins“ simuliert wird. Die Zuschauer und der Streamer sind synchron an der Konstruktion und Rezeption der Inhalte des Streams beteiligt und formen weiterhin zur selben Zeit diese konvergente Medienumgebung. Dadurch beschreibt der User Livestream nicht nur die gleichzeitige räumliche Anwesenheit von Streamer und Publikum, wie bei der auf einen Chatraum begrenzten Internet Liveness, sondern erweitert dieses Wissen über die simultane Anwesenheit auf verschiedenste Kanälen durch die Interaktion stattfinden kann.

Die Praxis des „Computerspielens“ wird durch die Praxis des Streamens stark beeinflusst. Die Verwendung von weltweit vernetzten Computern und die damit aufkommenden Verknüpfungsmöglichkeiten von Kommunikationskanälen, die diese Medienumgebung bietet, sind ein aktuelles Feld des fortschreitenden Mediatisierungsprozesses (Krotz 2007). Dieser beschreibt, wie unser Alltag von Medien und Kommunikationsmöglichkeiten durchdrungen wird, so dass uns nicht nur ein quantitativer Zuwachs an Kommunikationsmöglichkeiten zur Verfügung steht, sondern diese durch Vernetzungsmöglichkeiten, wie dem *User-Livestream*, auch neue Qualitäten erreichen. Die medienkonvergente Umgebung des *User-Livestreams* bietet

dabei ein Indiz, in wie weit im Zuge der Mediatisierung neue Interaktionsmöglichkeiten und -modalitäten entstehen.

Dabei entsteht durch die zeitliche Verdichtung die der User Livestream über seinen Livecharakter besitzt, neue Herausforderungen für Spielehersteller und Spieler. Zunächst benötigen Streamer und User ein Wissen um mit dieser Medienumgebung umzugehen und sich in ihr zu recht zu finden, d.h. Ereignisse zu deuten um in diesen Umgebungen handlungsfähig zu sein. Die verschiedenen, miteinander verknüpften Kommunikationskanäle müssen gedeutet werden und es muss ein bestehender Zusammenhang zwischen diesen und dem (tatsächlich) gestreamten Inhalt hergestellt werden.

Die zeitliche Verdichtung in welcher Interaktion in einem User Livestream stattfindet, hat dabei mehrere Auswirkung sowohl auf die Spielpraxis, als auch auf nicht spielrelevantes Wissen von Streamer und User. Als spielrelevantes Beispiel hierfür gilt die Praxis des von Streamern und Spielern genannten „Meta Spiels“. Durch die parallel stattfindende Kommunikation über diese Medienumgebung des Livestreams, wird dieses Wissen um das Metaspiel oder auch um Fehler die das Spiel besitzt nicht mehr erst nach einem Spiel, in Eigenarbeit erlernt bzw. herausgefunden, sondern dieses Wissen wird unmittelbar im Austausch mit anderen während eines Streams geteilt. Dadurch beschleunigt sich die Wissensverbreitung um die Spielpraxis enorm und gibt ein weiteres Untersuchungsfeld für die Mediatisierung.

Die zeitliche Verdichtung von Informationen und die Interaktion zwischen Streamer und Zuschauern kann zum Teil schon als gemeinschaftsgenerieren beobachtet werden.

Livestreams führen zu einer Steigerung des Bekanntheitsgrades von Spielern, welche sich anhand der stetig wachsenden Anzahl an Zuschauern, sowie der immer größeren Vielfalt an Streams bemerkbar macht. Kommerziell motivierte Spieler, beginnen Trainingsstunden via Livestream anzubieten oder versuchen durch eine große Zahl an Zuschauern ihre Werbeeinnahmen zu maximieren, außerdem verwenden Firmen Livestreams für Productplacement. Weiterhin beobachtbar sind Elitenbildungsprozesse die mit „Fantom“ (Gebhardt 2010) einhergehen. Fans treffen sich zum Stream schauen und jubeln via Chat ihrem Schützling zu. Livestreaming von Computerspielen weist für unterschiedliche Parteien eine medienkonvergente Umgebung auf, in der ein geteiltes Interesse für das Spiel, oder zumindest den Streaminhalt, oder den Spieler der auf dem Stream zu sehen ist, besteht. Weiterhin bieten Livestreams spezifische Interaktionsräume in denen Wissensbestände und Wertsetzungen durch die in diesen Räumen agierenden Akteure ausgehandelt werden. Damit bietet Livestreaming die Möglichkeit sich in einer multimodalen medienkonvergenten Umgebung in Interaktion zu vergemeinschaften (Eisewicht/Grenz 2011). Livestreaming bietet damit sowohl methodisch für die sozialwissenschaftliche Videoanalyse, als auch für die Vergemeinschaftungsforschung und die Medien- und Kommunikationssoziologie ein breites Untersuchungsfeld.

Literatur

- Auslander, Philip (2008): *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, New York: Routledge.
- Abels, Heinz (2010): *Interaktion, Identität, Präsentation. Kleine Einführung in interpretative Theorien der Soziologie*, Wiesbaden: VS.
- Eisewicht, Paul/Grenz, Tilo (2011): *Online Communities als Gemeinschaften? Ein Blick auf semantische Verkürzungen und Probleme*. In: Soeffner, Hans-Georg (Hrsg.): *Transnationale Vergesellschaftungen. DGS Kongressband 2011 – CD-Rom*, Frankfurt a.M.: Campus.
- Flick, Uwe/von Kardorff, Ernst/Steinke, Ines (2010) (Hrsg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*, Reinbek: Rowohlt.
- Gebhardt, Winfried (2010): *Fans und Distinktion*. In: Roose, Jochen/Schäfer, Mike S./Schmidt-Lux, Thomas (Hrsg.): *Fans. Soziologische Perspektiven*, Wiesbaden: VS, S. 183–204.
- Goffman, Erving (2003): *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, München: Piper.
- Hasebrink, Uwe/Domeyer, Hannah (2010): *Zum Wandel von Informationsrepertoires in konvergierenden Medienumgebungen*. In: Hartmann, Maren/Hepp, Andreas (Hrsg.): *Die Mediatisierung der Alltagswelt*, Wiesbaden: VS, S. 49–64.
- Krotz, Friedrich (2007): *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*, Wiesbaden: VS.
- Luff, Paul/Hindmarsh, Jon/Heath, Christian (2000) (Hrsg.): *Workplace Studies, Recovering Work Practice and Informing System Design*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Pfadenhauer, Michaela (2002): *Das Experteninterview – ein Gespräch zwischen Experte und Quasi-Experte*. In: Bogner, Alexander/Littig, Beate/Menz, Wolfgang (Hrsg.): *Das Experteninterview. Theorie, Methode, Anwendung*, Wiesbaden: VS, S. 113–130.

**Aneignungstechniken:
Zuschreibungen und Überschreibungen**

Der urbane Wunderblock

Überschreiben als Aneignen im städtischen Raum

Thomas Diillo

Am 30. April 2011 gewinnt Borussia Dortmund zum siebten Mal die deutsche Fußballmeisterschaft. Schon im Vorfeld überbieten sich nicht nur die Sportseiten der regionalen und überregionalen Presse, sondern auch die Feuilletons und *Seiten Drei* mit Hinweisen auf die Bedeutung dieses Ereignisses. Stellvertretend untertitelt die FAZ in ihrer Rubrik *Die Lounge*: „Fußball ist in Dortmund mehr: Er verbindet Generationen, führt Freunde über Jahrzehnte zusammen. Er steht für den Wandel der Stadt, für Rückschläge und Belohnungen“ (Knop 2011: 13). Die immer wieder als authentisch beschriebene Gemeinschaft der jüngsten Fußballmeistertruppe inklusive des so mediensoveränen wie ‚normalen‘ Trainers Jürgen Klopp schreibt damit nicht nur die Geschichte des Traditionsclubs fort, sondern wird zum Sympathieträger in ganz Deutschland und darüber hinaus, weil das im kommerziellen Fußballgeschäft geradezu ungleichzeitig anmutende Gesellungsgebilde der Borussen eine Strahlkraft entwickelt, die den Teilhabeprozess des Fußballfantums für eine Stadt, für eine Region, für eine überregionale, mediatisierte Schar von Mitsympathisierenden fast idealiter verkörpert. Saison und Meisterschaft 2010/11 des BVB werden wahrgenommen als Einschreibung in die Stadt, in die Clubgeschichte und in die Bundesligageschichte – eine Einschreibung, die als *writing culture* (Clifford) verstanden werden kann, die im Ergebnis und als performativer Akt aber den Status einer *doing culture* (Hörning) besitzt. Folglich portraituren die großen überregionalen Zeitungen (FAS, WAS, SZ) nicht einfach nur eine Meistermannschaft, sondern eine Fußballstadt im – erneuerten – Prozess ihrer Vergemeinschaftung: und zwar aufgrund der „jugendlichen Ungestümheit dieser Burschenschaft – der jüngsten, die jemals deutscher Meister geworden ist. Mit der inneren Spannung und der äußeren Coolness einer juvenilen Peergroup, einer Gruppe Gleichgestellter, die ihre stabilisierende Identifikation aus dem Gemeinschaftsgefühl und der Ähnlichkeit ihrer Mitglieder

schöpft, hat Dortmund die Liga dominiert“ (Hartmann 2011: 36). Wie hier die Süddeutsche Zeitung auf den Faktor Peergroup abhebt, akzentuieren andere Zeitungen auf mehrseitigen, fast kultursoziologisch getönten Sonderseiten den Kollektivkörper, den die Stadt Dortmund darstellt.¹

An diesem Beispiel erhellt sich, dass von Stadt, von städtischem Raum und ihren Akteuren oftmals nur metaphorisch zu sprechen ist, weil in ihrer Totalität die Stadt oder eine bestimmte Stadt unsagbar und unbeschreibbar, ja sogar trotz google earth sogar unbeobachtbar bleiben, worauf jüngst Bruno Latour auch unter methodischen Perspektiven noch einmal hingewiesen hat (Latour 2011). In Metaphern den städtischen Raum und die Praktiken ihrer Nutzer zu formulieren muss nun freilich weder einen Mangel darstellen noch als Begrenztheit fiktiver Rede denunziert werden, denn das universelle metaphorische Sprechen beinhaltet „Konzepte, in denen wir leben“ (Lakoff/Johnson 2011: 11ff.) und macht als indirekte Redeweise Unsagbares und Neues sagbar (vgl. Konersmann 2008). Metaphern wie die Stadt als Text oder das kollektivierende Einschreiben durch Geselligkeitsaktiken wie von Borussia Dortmund und ihren Fans sind Schriftmetaphern, die schon deshalb nicht ungewöhnlich sind, weil der städtische Raum fast gewohnheitsgemäß metaphorisiert wird. So durch Naturmetaphern wie Großstadtdschungel oder Straßenschluchten in Film, Literatur und Malerei seit über hundert Jahren; oder jüngst mit theatralischen Metaphern wie Stadt als Bühne (vgl. Riklin/Ingolt 2010) oder Stadt als Event (vgl. Bormann 2001). Die Stadt und die Praktiken ihrer Nutzer in eine text- und schreibpraktische Analogie zu treiben macht also Sinn (vgl. Gast 1991) und wird nicht nur von flanierenden Textwissenschaftlern oder von bildenden Künstlern, Filmemachern oder Schriftstellern praktiziert, weil das halt ihr Werkzeug ist. Auch ein Teil der prominenten Stadt- und Architekturtheorie verfährt ähnlich. Daran sei noch einmal kurz erinnert.

Anfang der sechziger Jahre empfahl Kevin Lynch in seiner Schrift *Das Bild der Stadt*, die Lesbarkeit der Stadt zu erhöhen. Die Lesbarkeitsmetapher intendierte, (1) eine bessere Orientierung zu fordern, z.B. durch markante Achsen und Orientierungsgebäude, und (2) war diese Lesbarkeit empirisch an dem ausgerichtet, was als reale Wahrnehmungsmuster, Orientierungsversuche und Laufwege der Einwohner und Besucher etwa von Boston erhebbar war. Ähnlich in der Methode und doch gänzlich anders theoretisch und in der Attitüde unterfüttert, hat Venturi mit seinen Kollegen in verschiedener Büchern aus den sechziger und siebziger Jahren wie *Widerspruch und Komplexität in der Architektur*, *Lernen von Las Vegas* oder *Der Alameda Report* sich strikt darauf konzentriert, die Lesbarkeit eines schwer lesbaren

1 Exemplarisch das sechsseitige Titelthema der Welt am Sonntag am 1. Mai 2011 unter der Überschrift: ‚Tor auf für den neuen Meister DORTMUND. Die junge Mannschaft des BVB hat Fußball-Fans im ganzen Land verzückt. Erkundungen in einer Stadt, die Kopf steht vor Glück‘ (Haupt/Müller 2011).

urbanen Raumes – der so genannten Streustädte – zu entziffern. Diese Entzifferungsarbeit funktioniert in der Weise, dass (1) die Wahrnehmung des amerikanischen Autofahrers mittels Kameraaufzeichnungen auf einem Auto simuliert wurde, (2) dass die vermeintliche Hässlichkeit des durch funktionale Zeichen und persuasive Werbeschilder geprägten städtischen Raums als soziale Tatsache und als ästhetischer Modernisierungsakt hinzunehmen sei (das berühmte *„main street is almost alright“*) und (3) schließlich dass auch der städtische Raum und seine zeichenhafte Struktur sowohl einem paradoxalen Gestus des Vitalen nach dem Prinzip von Widerspruch *und* Komplexität sowie von Fülle (das berühmte *„less is a bore‘ statt ‚less is more‘*) als auch der Zitat- und Collagepraxis der Popkultur gehorchen. Diese stadt- und architekturtheoretischen Ansätze sind zwar nutzerorientiert, verbleiben aber zumeist auf der Ebene der Wahrnehmung. Michel de Certeaus Ansatz ist stärker handlungsorientiert und konzentriert sich auf Taktiken im Raum, also auf ein Gehen, das nicht den codifizierten und normierten Semantiken und Richtlinien der Stadtplaner folgt. Diese Linie vom Wahrnehmen über das Gehen setzt die auf Partizipation abzielende Stadt- und Architekturtheorie eines Thomas Sieverts fort und gipfelt in Versuchen der jüngsten Internationalen Bausstellung (IBA), gezielt Settings zu ermöglichen, die einer partizipativ-performativen Teilhabe am städtischen Geschehen und an seiner städteplanerischen Struktur förderlich sind – dies spielt sich bei der jüngsten IBA eher in Klein- und Mittelstädten ab.

Der folgende Bericht und Deutungsversuch fühlt sich diesen Ansätzen verpflichtet, konzentriert sich aber auf Aneignungstechniken im großstädtischen Raum, die stärker gestalterischen und einmischenden Charakter haben als bei Lynch (2001), Venturi (2001; 2003) oder de Certeau (1988) und weniger moderiert und städteplanerisch initiiert sind als die Partizipationsbemühungen von Sieverts (2001) und der IBA 2010. Im Kern läuft es auf die Identifizierung und Unterscheidung von Über- und Weiterschreibungstechniken städtischer Akteure hinaus, für die sich die Technik des Palimpsests und des Wunderblocks anbieten – als Konzepte in Metaphern.

Basis der folgenden Beobachtungen sind verschiedene Parcours, die durch Berlin gelegt wurden und an denen Handelsvertreter aus verschiedenen Branchen beteiligt waren. Diese Parcours-Läufer wurden gebeten, signifikante Merkmale eines sich verändernden Stadt-Raums und Stadt-Bilds zunächst zu fotografieren und zu protokollieren. Danach wurden die Teilnehmer aus drei Parcours gebeten, ihre Beobachtungen zu ordnen und Muster zu identifizieren. In einem dritten Schritt wurde in einer Kollektivinterpretation versucht, Tendenzen des Wandels zu formulieren und schließlich strategische Optionen für den Handel zu entwickeln, die sich aus einem Transfer der Ergebnisse ergeben können. Im Folgenden nehme ich einige dieser Ergebnisse aus den drei Parcours von 2009 sowie aus drei weiteren Parcours von 2010

zum Anlass, die Aneignungstechnik der Überschreibung des städtischen Raums zu konturieren. Die strategischen Optionen der Teilnehmer werde ich bei diesem Versuch ausklammern, so wie ich andererseits Ergänzungen und Modifikationen der Parcours-Beobachtungen formulieren werde.²

Die Aneignungstechnik der Überschreibung wird im Folgenden entlang eines Panoramas von Prinzipien und Kategorien gegenwärtiger kultureller Praktiken entwickelt, die mal den Stadtbewohnern, mal den kommerziellen Anbietern im städtischen Raum, mal den Konsumenten, mal den Feldern geschuldet sind, ergänzt von Diskursfäden, die vor allem dem Transformations-Diskurs sowie dem Intertextualitäts-Diskurs zuzurechnen sind.

1 Überschreibungspfad: Transformation

Am Anfang steht ein sehr relevanter Wandlungstyp, der in den Sozialwissenschaften und in der Kunst in den letzten Jahren als ‚Transformation‘ bezeichnet wird. Unsere Städte zeigen uns Veränderungen und Wandlungen in verschiedener Form: als Veränderungen von Shop-Konzepten, als Veränderungen des städtischen Raums, als Erwartung in veränderte Einstellungen (Mentalitäten) und Praktiken der Kunden und Verbraucher im Umgang mit den vielfältigen Angeboten, die ihnen gemacht werden. Sowohl die Produzenten, Händler und Shopbetreiber sind in diesem Sinn Transformatoren als auch die Kunden und Konsumenten selbst. Auch der städtische Raum selbst ist ein Transformator (vgl. Düllo 2011).

Die zwei Seiten der Transformation: Hibbing und Dylan

Zwischen 1918 und 1958 wird die Kleinstadt Hibbing in Minnosotta verpflanzt, weil im Ortskern Eisenerzadern entdeckt wurden: „Fast zweihundert Wohnhäuser von Bergleuten und zwanzig Geschäftsgebäude wurden auf Balken gehoben, auf Stahlräder montiert, an Dampfschlepper gehängt und zu neuen Ruheplätzen nach Alice verschoben, das zunächst South Hibbing hieß. Zahllose weitere Gebäude wurden zerstört. Für die Reise nach Alice brauchte das Colonia Hotel fast einen Monat“, so lautet ein Bericht (Shelton 1986: 27). Hibbing ist eine kleine Transformationsstadt, bevor man diesen Begriff für sog. schrumpfende Städte verwendet hat. Städte, die durch Umbau und Rückbau gekennzeichnet sind. Wie verarbeiten die Betroffenen diese Transformationserfahrung? Der prominenteste Sohn Hibblings, Bob Dylan, auf

2 Die Parcours-Untersuchung wurde im April 2009 in Kooperation mit dem Institut für Investigative Ästhetik, Hagen, sowie mit dem EHI Retail Institute, Köln, durchgeführt. Mein Dank gilt den Mitakteuren und besonders Dr. Martin Kiel, Dr. Katharina Andres, Judith Lehmann und Marlene Lohmann.

seine Weise: Er wurde der Transformationskünstler schlechthin der letzten knapp 50 Jahre: musikalisch, textlich, in den Performances, im Branding seines Künstlerstatus. Die Transformation des Akustischen ins Elektrische durch Bob Dylan ist längst ins Mythische gehoben – VW hat in der Werbung für den Phaeton versucht, daraus eine kapitale Botschaft abzuleiten und sich plausibel zu transformieren.

Avantgarde und Pop: Crossover und Re-Entry

Schnitt, aber kein harter. Mitglieder der amerikanischen Folkrockgruppe The Byrds hören 1965 unentwegt das Stück *Afrika Brass* des avantgardistischen Saxophonisten John Coltrane auf einem Tape während einer Tournee, auf dessen Rückseite Ragamusik des indischen Sitarspielers Ravi Shankar aufgenommen wird. Monate später entsteht das Stück *Eight Miles High* der Byrds, auf der die zwölfseitige Gitarre der Byrds nun in einem freien und futuristischen Sound erklingt, weil Coltranes Saxophontöne in einen Gitarrensound transformiert werden mit sitarähnlichem Klang. Die Transformation von freiem Jazz in Pop oder Folk-Rock bedeutet eine Popularisierung und normalisiert Avantgarde. Umgekehrt hatte Coltrane durch die Transformation eines unbedeutenden Songs der sterbenden Musical-Kultur, nämlich *My Favorite Things* aus dem Erfolgs-Musical *The Sound of Music*, nachhaltigen Einfluss auf den New Jazz. Coltrane macht aus dem populären Walzer eine östliche Jazz-Meditation, eine Schamanen-Beschwörung über dreizehn Minuten, live oft gedehnt auf eine halbe Stunde, und schafft ein Re-Entry des Volkstümlichen in die Avantgarde.

Lernen von den Pop-Transformationen

Beide Episoden erzählen von Pendelbewegungen, von einem Crossover der betroffenen Felder – hier Avantgarde und Popkultur –, in deren Folge Umformulierungen der Gesamtkultur stattfinden. Solche Episoden und Anekdoten bündeln soziale und kulturelle Dynamiken, man kann auch von Energien sprechen. Seit den 1960er Jahren hat sich vor allem die Popkultur als das Feld erwiesen, in dem das Prinzip Transformation vorherrschend ist. Von dort ist es in andere Felder gewandert. Erst heißt es „Don't step on my blue suede shoes“, dann werden Turnschuhe nicht nur zum Sport benutzt oder Jeans zum Arbeiten, am Ende trägt man Sneakers zum Anzug oder Jeans einer hippen Marke zur Hochzeit. Die Popkultur ist gespickt mit solchen Transformationen. So hat Elvis schwarze Musik mit weißen Hillbilly vermischt und einem weißen Publikum eine schwarze Körperlichkeit in bisher unbekannter Weise gebracht. Die Teenagerexplosion führte zur Transformation von alt zu jung, die Beatles, Hippies und Glamrocker transformierten männlich in weiblich, die Androgynen und Metrosexuellen wieder zurück. „Pop ist immer Transformation“, sagt Diedrich Diederichsen, „im Sinne einer dynamischen

Bewegung, bei der kulturelles Material und seine soziale Umgebungen sich gegenseitig neu gestalten und bis dahin fixe Grenzen überschreiten: Klassengrenzen, ethnische Grenzen oder kulturelle Grenzen“ (Diederichsen 1996: 38ff.). Heute identifizieren wir dieses Prinzip in den Veränderungen des urbanen Raums (das Ländliche im Städtischen oder die Umnutzung von Brachen zum Beispiel), im Konsum (die Anverwandlung der Dinge für den eigenen Gebrauch und die eigene Identität) oder im Mediengebrauch (der European Song-Contest als kollektives Event der Schwulen- und Lesben-Community).

Was im Theater, in der Literatur, in der Musik, in der Bildenden Kunst, in der Alltagskultur, in der urban culture, in der Konsumkultur oder in der visual culture kulturell erzeugt und rezipiert wird, lässt sich als Energien und Dynamiken begreifen, die als Produkte (des Handels, der Kunst oder Medien) *und* als Geschichten in einer Gesellschaft artikuliert sind. Dabei lassen sich verschiedene Strategien und Techniken des Transformierens identifizieren, wie zum Beispiel:

übersetzen

(sich oder etwas) artikulieren

einen Crossover praktizieren, bei dem die Eigenschaften von der einen Seite zur anderen Seite wechseln (vor allem bei technischem Austausch)

verschieben, dekontextualisieren, rekontextualisieren

produktive Missverständnisse zulassen oder ermöglichen

überschreiben (Palimpseste, die das Darunterliegende und bisherige Formen noch zeigen oder gar auslöschen).

Die Aneignungstechnik des Überschreibens im Sinn der gerade skizzierten performativen Transformationsprozesse wird im Folgenden besonders interessieren.

2 Überschreibungspfad: Das Neue im Alten / das Deviante und Bizarre als Märkte von Morgen / Wiederholung und Differenz

Verbraucher wollen und suchen das Neue (im Bekannten und Vertrauten), das Neue wird ihnen verheißen in Werbung und Produktauftritt. Nun leben wir aber in einer Situation des grundsätzlichen *Déjà vu*. Alles war schon mal irgendwie da, radikal Neues ist kaum zu erwarten. Aber wir bewegen uns in einem großen Archiv, vor allem seit der Verbreitung der Wissensgesellschaft, die erst noch eine Lerngesellschaft werden muss. Das Archiv an Motiven und Praktiken liefert ein Repertoire zu vielerlei

Kombinationen und Kopplungen. Das kennt und kann der Verbraucher längst selbst, nicht nur Spezialisten oder Künstler. Durch neue Kopplungen und Verschiebungen wird etwas Bekanntes in andere Kontexte verlagert. Erst Kontextwechsel und Zweckentfremdungen lassen etwas als neuartig und innovativ erscheinen (vgl. Liebl 2000; 2008). Dies gilt auch neurowissenschaftlich. Die Synapsen schließen und aktivieren sich, wo man einerseits Vertrautes als Anschlussfähiges erfährt und andererseits durch Nicht-Vertrautes neugierig gemacht und herausgefordert wird. Erfolg im Gedächtnis der Kunden und Stadtnutzer stellt sich nachhaltig ein, wo dieses Neue als Anschlussfähiges einen Ort, einen Raum im Gedächtnis findet³ beziehungsweise, wo das Bizarre und Deviante dann zu einem Markt für morgen wird, wenn es die Phase der Erregung und des Hypes übersteht und sich längerfristig normalisiert (vgl. Liebl 2008). Zu diesem Prinzip des Neuen durch Kontextwechsel, Zweckentfremdung und Kopplung mit dem Alten gehört auch eine Neueinschätzung von Massen- und Serienphänomenen: Masse will wachsen und sucht Dichte – in Sportarenen oder Clubs beispielsweise. Und Serielles und Sich-Wiederholendes, das ist längst keine Einsicht nur der Philosophie, sind nicht deshalb für den Verbraucher attraktiv, weil immer das Gleiche passiert, sondern weil die Abweichungen unerwarteter und lustvoller erlebt werden. Wiederholung und Differenz heißt das Prinzip – von Tarde über Deleuze bis zu Theweleit. Wir leben in einem Loop.⁴

3 Überschreibungspfad: Das Authentische zweiter Ordnung

Dass eine Enttraditionalisierung und damit eine Individualisierung die jüngsten Entwicklungen der fortgeschrittenen Moderne kennzeichnen, ist längst eine Binsenweisheit. Damit müsste eigentlich zwangsläufig alles Authentische und Rootsratige vom Tisch der Wünsche weggefegt sein. Aber wir beobachten im Design der Städte, der Internetseiten und der Schaufenster ebenso wie in den Selbstentwürfen der Bewohner und Kunden: das Authentische und Unverfälschte bleibt eine extrem hartnäckige Bezugsgröße und ein hochgeschätzter Wert. Sind diejenigen, die dies so ersehnen und ihre Entscheidungen danach ausrichten, hoffnungslos Gestrige? Keineswegs, sie finden sich in allen Milieus, wenn auch mit unterschiedlicher Präferenz. Die Unterscheidungslinie zwischen gelungener und weniger gelungener Authentizität liegt vielmehr im Grad ihrer Inszenierung und im Grad ihres Eingeständnisses, dass das, was sich als authentisch gibt, durchaus eine Lüge ist, aber eine im Pakt mit dem Verbraucher. Das herkömmliche Authentische und seine

3 Vgl. zur Räumlichkeit und Verortungsfunktion des Gedächtnisses Kandel 2007.

4 Das gilt auch für viele städtische Eventräume. Siehe dazu Diederichsen 2008.

Propagandisten kommen mit der Behauptung daher, es gäbe in der Tat so etwas wie reine Unverfälschtheit und Originalität. Das Authentische zweiter Ordnung dagegen kennt authentische Inauthentizität und gibt zu, dass es um den Eindruck des Authentischen geht, der durch Inszenierungen, also künstlich, aber glaubhaft erzeugt wird (vgl. Düllo 2011: 441ff.; Düllo/Liebl 2005). Zu studieren ist dies unter anderem in der Gastronomie. Man muss sich nur einmal die neuen österreichischen Lokale in Berlin ansehen oder die Werbung von Jägermeister und Flensburger. Manufaktur bewegt sich in dieser Skala – vor allem rhetorisch und persuasiv – sicherlich auf der Ebene von inszenierter Authentizität erster Ordnung.

4 Überschreibungspfad: Die Dinge als Aktanten und Ensemblemitglieder

In verschiedenen Wissenschaften werden die Dinge wiederentdeckt und als ‚material culture‘ beforscht. Eine Renaissance der Dinge und ihrer Wertschätzung findet man auch beim städtischen Nutzer. Werbung, Schaufensterinszenierung, Produktauftritte sollten und könnten davon mehr profitieren. Zunehmend werden Dinge – des Alltags, des Konsums, des Designs, der medialen Repräsentation – nicht als Feinde, sondern als Freunde gesehen, selbst wenn stets die Tücke des Objekts Gefahren und unliebsame Erlebnisse bereits hält. Gerade Berlins Geschäftsmodelle, die in Nischen blühen, sind wahre Altäre des Dinglichen. Darin spiegelt sich die durch Praktiken erworbene Einsicht, dass zwischen Menschen und Dingen, Latours Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) spricht gar von ‚nicht-menschlichen Wesen‘ (Latour 2005), Austauschprozesse stattfinden, ein Eigenschaftsverkehr, ein soziotechnischer Crossover. Dinge – Sportgeräte, Töpfe, Handys, Sneaker, Bodenschwellen – sind im Sinne dieser symmetrischen Anthropologie Ensemble-Mitglieder eines gemeinsamen Handelns vom Mensch und Ding. Dinge haben inkorporierte Handlungsschemata, sie bahnen unsere Handlungen. Diese Einsicht und Beobachtung erklärt auch, dass wir zunehmend ein aufgeklärtes Verhältnis zum Fetischismus haben (vgl. Böhme 2005). Als Konsumenten und Dingfreunde sind wir alle längst aufgeklärte Fetischisten und haben Freud und Marx hinter uns gelassen. Die Bedeutung, die wir den Dingen als artikulierte Wirklichkeit und Delegierte zumessen, ist längst anerkannt. Nicht wenige Werbung nutzt dies zu wenig und verbleibt im Bann eines veralteten magisch-übertriebenen Fetischismus. Und: auch der Stadtraum sollte diesen Crossover von Mensch und Stadtmöbel noch stärker beherzigen, sonst stellen die Berliner noch mehr alte Couches auf das Trottoir und verbrüdern sich mit den landflüchtigen, wilden Tieren der Stadt.

5 **Überschreibungspfad: ‚Dritte‘ Räume / Zwischennutzungen und Improvisationen / das Baustellenprinzip**

Der Berliner ist ja schon bei ein Grad-plus beständig draußen, bevölkert Straßencafés, Parks, Plätze und zwischengenutzte Brachen. Das ist in anderen Teilen Deutschlands ähnlich, beginnt aber erst bei 15 Grad-plus. Und oft hat man nicht so viel Platz wie in Berlin, zwar mehr monokulturelle Fußgängerzone, dafür weniger Brachen. So genannte Dritte Räume des Konsums werden zunehmend angeeignet, zum Teil nicht zuletzt deshalb, weil hier Raumsettings, Symbolkommunikation und Zeichenverkehr fast popkulturell funktionieren und wahrgenommen werden, ganz in der Tradition der Architektur- und Stadttheorien eines Venturi, Rowe oder Sieverts. Dritte Orte, das „sind informelle, leicht zu erreichende, sozial integrierte und integrierende Orte. Diese Orte lassen sich weder der Familie noch der Arbeit, weder dem Staat noch der Ökonomie, weder dem Privaten noch dem Öffentlichen zuordnen. Dritte Orte [...] sind soziale Mixer und Seperatoren, Bühnen, politische Foren, Büros und vieles mehr – und eines sind sie in der Regel auch: Orte des Konsums“ (Zurstiege 2008: 123). So waren ursprünglich auch die Malls gedacht – bei Ray Oldenburg und Viktor Gruen. In Berlin findet man diese dritte Orte in den Hinterhöfen und ihren Remisen, auf temporär und improvisiert genutzten Brachen, in Clubs. Dritte Orte und ihre Inszenierung sind ‚Erzählmaschinen‘. Die Einkaufszentren verstricken die „Besucher in spektakuläre Wunscherfüllungs-, Verwandlungs- und Veränderungsgeschichten“ (ebd.), die Brachen, Hinterhöfe und Parks erzählen eher beiläufige Episoden und Anekdoten. So etwa auch die, dass das Improvisierte und Imperfekte interessanter sein kann als das Dauerhafte und Perfekte. Etwas, was man im Übrigen von Migranten gut lernen kann. Mit diesem Improvisierten und Imperfekten⁵ haben Großbaustellen – bei allem Lärm, Dreck und weiteren Belästigungen – längst eine Umwertung erfahren. Sie affizieren Zuschauer. Ein partizipatives, zumindest informationsorientiertes Baustellenmanagement weiß dies längst, aber noch längst nicht genug zu nutzen.

6 **Überschreibungspfad: Inszenierte Paradoxien**

Dasjenige Prinzip, das oben als Leitgedanke eingeführt wurde, ist der gewollte Widerspruch oder – mit Alex Shaker – das Prinzip der Paradesenz: die Essenz des Paradoxen, also die Vereinbarkeit vermeintlich nicht vereinbarer Gegensätze (Shaker 2002). Im April 2009 habe ich mit einigen Mitarbeitern und in Kooperation mit dem Institut für Investigative Ästhetik sowie mit dem EHI Retail Institut einen Parcours in

5 Siehe Benjamins kleinen Essay Erfahrung Armut von 1933 (Benjamin 1977: 292).

Berlin zwischen Prenzlauer Berg und Mitte abgesteckt, bei dem in drei Routen mit verschiedenen Handelsvertretern die ‚Latenz des Zukünftigen‘ vermessen wurden, indem für knapp einhundert neuere Shop- und Lokalkonzepte Lesarten entwickelt wurden. Zentralstes Ergebnis dieses Erkundungsparcours war die Identifizierung der Essenz des Paradoxen. Einige Beispiele: ein neues österreichisches Lokal inszeniert das Österreichische und Gemütliche als kalte Wärme, Kaminholz und kleine Hirschgeweihe sind nur noch Zitat in einer durchgehend reduktionistischen und weiß gehaltenen Ausstattung. Ähnlich Paradoxien lassen sich identifizieren – im Übrigen weltweit und auf unterschiedlichsten Niveaus in Detroit, New York oder Tokyo – in der Verbindung von Ländlichkeit und Urbanität (Abb. 1). Zum anderen trifft man auf Mischformen von ‚selfmade‘ und ‚uniform‘, von used und new, von bewahren und zerstören, von unspießiger Gemütlichkeit, von privat und öffentlich, von trashig und normal, von stylish und nachlässig, von exteriellern Interieur. Bizarres und Groteskes werden inszeniert und normalisiert zugleich. Das Bizarre rahmt das Normale. Die Shopkonzepte und die Shopperformance sind – fast gegenläufig zur Kundennähe – Bühnen der Betreiber (Abb. 2). Dieser Bühnencharakter zeigt sich auch darin, dass Shops und Galerien bisweilen kaum zu unterscheiden sind, dass eine Ästhetisierung und Musealisierung der Shops identifizierbar ist. Unsere Handelsvertreter haben dies aber als Ermutigung begriffen, eigenen Ideen und Konzepten zu vertrauen und diese mutig umzusetzen. Der Verbraucher und Kunde wird auf der anderen Seite dadurch aktiviert, dass bei der Inszenierung von Widersprüchen, von Imperfekten und Unfertigem sowie Improvisiertem Lücken entstehen, die sein Mitmachen und seine Kreativität herausfordern. An die Seite von Orientierung gesellt sich so etwas wie produktive Irritierung, auch dies ja eine Paradeszenz (Abb. 3).

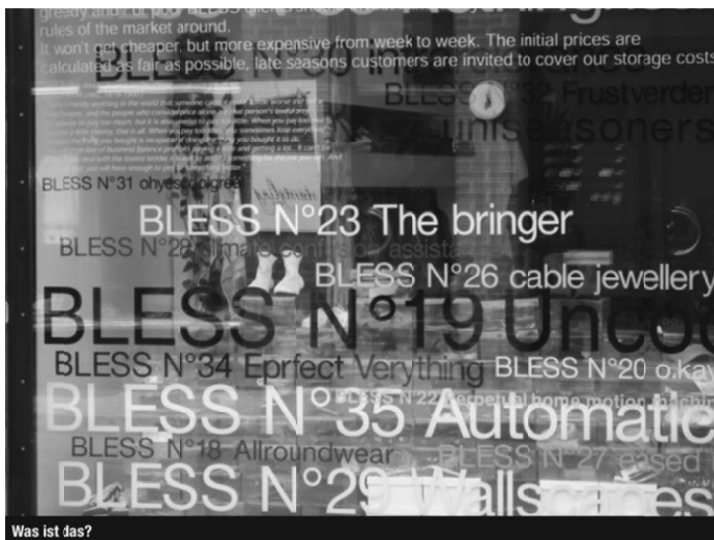
Abbildung 1:



Abbildung 2:



Abbildung 3:



7 Überschreibungspfad: Vertrauen und Fiktion

Berlin – zwischen Mitte und Prenzlauer Berg. Genau gesagt: in der Schröderstraße. Aber wir könnten auch in Friedrichshain, in Kreuzberg oder Neukölln, ja auch in New York, London oder Madrid auf das ähnliche Phänomen treffen. Wir stehen vor einer Glastür, auf der mittels Klebefolie „Bäckerei“ steht (Abb. 4). Betreten wir jedoch den Laden, befinden wir uns in einer kleinen Galerie. Einige Straßen weiter steht auf einer Markise „Kosmetik“, das darunter befindliche Lokal ist eine Kneipe, schon seit Jahren. Ein paar Häuser weiter verbirgt sich hinter einer verblichenen Ladenüberschrift mit dem Hinweis „Lebensmittel“ eine Buchhandlung. Über einem Café steht „Möbel“ (Abb. 5), nennt sich aber Fleischmöbel. Erschüttert die Diskrepanz zwischen Überschrift beziehungsweise Label und wahrer Geschäftsidentität unser Vertrauen in die Betreiber? Sind sie Lügner und Vortäuscher oder einfach nur nachlässig? Wir besuchen hier schließlich nicht schnell improvisierte Geschäftsmodelle kurz nach der Wende, die noch keine Zeit hatten, ihre Identität und Markenkommunikation ordentlich zu platzieren. Mit welchem Phänomen haben wir es hier zu tun und wie gehen wir als Verbraucher, Kunden und Gäste damit um?

Abbildung 4:



Abbildung 5:



Nach ersten Irritationen jedenfalls fällt ein Muster auf, das wiederkehrt. Besonders in Straßen und Vierteln, die eine Latenz des Zukünftigen ausstrahlen. So etwas wie die Aura und Verheißung einer noch verborgenen, also latenten Entwicklung, die sich aber schon als Trendpotenzial zeigt. Gut geschulten Flaneuren darf man darin vertrauen, dass sie Spuren dieser Latenz kompetent entdecken und auch lesen können. Eine solche Lesart für das angedeutete Phänomen der Diskrepanz zwischen Name und Inhalt eines Geschäfts oder einer gastronomischen Einrichtung könnte lauten: Hier wird Tradition und Geschichte anerkannt und nicht ausgelöscht. Ja, das könnte plausibel sein. Indes wirken die Ladenlokale der jüngsten Betreiber eher hip und dem Neuen durchaus verpflichtet. Eine andere Lesart könnte ins Feld führen, hier ginge es um eine Aufmerksamkeitsstrategie der Irritation, die dem Nutzer und Kunden eine Aufgabe zur Enträtselung stellt. Das scheint schon eher plausibel, beißt sich aber ein wenig mit dem Leitsatz von Corporate Identity, nicht missverstanden werden zu wollen. Wir sprechen hier ja nicht von Geheimclubs, deren Identität nur Insidern kommuniziert wird. Es ist wahrscheinlich, dass dieses Phänomen einfach einer verbreiteten kulturellen Praktik gehorcht, die sich recht dynamisch in jüngster Zeit verbreitet hat. Nämlich der Praxis des Überschreibens – fachsprachlich als ‚Palimpsest‘ zu bezeichnen. Diese kulturelle Praktik ist sehr alt und stammt ursprünglich aus der Literatur. Als ästhetisches Prinzip kennt das Palimpsest viele Variationen. Genettes Schrift *Palimpseste* (1993) unterscheidet unter diesem Label „fünf Typen transtextueller Beziehungen“ (1993: 10ff.): das Zitat; den Paratext (also

die Textumgebung); den Metatext (die Kommentierung); den Hypertext (Beziehungen zwischen einem Hypotext A und einem Hypertext B); den Architext (die Zugehörigkeit zu einer Gattung als Erwartungshorizont des Leser-Nutzers). Diese Typen von Palimpsesten gehorchen mehr und weniger alle dem Nachahmungsprinzip, das der wiederentdeckte Gabriel Tarde ausführlich beschreiben hat (Tarde 2010), beziehungsweise der *Imitatio* (vgl. Entner 2007). Bemüht man nun die alte Überschreibungstechnik der Palimpseste, ist der Umstand interessant, dass Sparsamkeitsgründe, also Mangel an ihrem Anfang stehen – Papyrus oder Pergament als Technik des Abschabens oder Ausradierens, damit aufgrund von Papiermangel wieder Platz entsteht auf bisher genutztem Material. Fast schon zum Kalauer verkommt vor diesem Hintergrund Klaus Wowereits Leitbild für das Berliner Stadt-Marketing: „Arm, aber sexy“ – quasi eine Umschreibung der Palimpsesttechnik. Dennoch muss man im Mangel und in den Sparsamkeitsgründen für die Palimpseste eine Motivation zur Bearbeitung von Vorgefundenem sehen. Und zwar in beiderlei Richtungen: für den Überschreibenden und für den städtischen Leser, ganz zu schweigen von denjenigen, die im Prozess viraler Motivation, sich nun der Fortumschreibung und Umschreibung beteiligen und weitere Schichten transtextueller Bezüglichkeit auf das bisherigere Material legen (vgl. Düllo 2010). In der viralen Prozesskette von Überschreiben/Quasi-Auslöschern, Identifizieren/Lesarten entwickeln und möglicherweise Weiter- und Umschreiben entsteht eine – freilich fragile und temporäre – Gesellungsbildung, deren Gemeinsamkeit die betextete und bebilderte Stadt initiiert und repräsentiert, vor allem wo es um Transformationen codifizierter Flächen und Notierungen geht. Dass unsere Parcoursläufer überhaupt diese Überschreibungen aufspüren, lesen und durchmustern konnten, zeigt ja eine Anschlussfähigkeit, die Ähnlichkeit in der Differenz erkennen lässt.

Palimpsesttechniken sind längst in andere Bereiche gewandert, wie beispielsweise in die Street Art, bei der funktionale Stadtbeschriftungen, Werbebilder oder Artefakte übermalt werden, oft bis zur Unkenntlichkeit des Originals. Wandern ist überhaupt das Stichwort, denn im Zuge großer wie kleiner Migrationen kommt es zu ganzen Überschreibungs-Kulturen oder „Palimpsest-Ländern“ wie Indien und England (Brooke-Roos 1994: 136).

Im engeren Sinn vergemeinschaften subkulturellen Techniken wie das Taggen der Graffiti-Akteure in besonderer Weise. Nicht nur bezeichnen die Tagger sich selbst als Akteure einer ‚Writing Culture‘ (und damit synonym zur *writing culture* der kritischen Ethnologie eines James Clifford oder Clifford Geertz, die im Ethnologen den Schriftsteller entdeckt haben, der mit Allegorien arbeitet), die wie im Fall der Hip-Hop-Writer im Überschreiben und -malen rivalisierender Gang-Writings nicht nur aggressive Vergemeinschaftungsrituale leben, sondern sich zu Gemeinschaften durch gemeinsame Beschriftungen formen. So befindet sich zwischen Berlin-Mitte und Wedding neben dem Gesundbrunnen, im Volksmund „Plumpe“ genannt, auf dem alten Terrain von Hertha BSC, jetzt eine umzäunte Brache, eine Nachwenderuine eines

ehemaligen Sporthotels, in dessen Katakomben sich die Graffiti-Szene verewigt hat. Unter anderem mit der Zahl „65“, die auch an der Kleidung getragen wird. Die Zahl 65 codifiziert die Herkunft und resultiert aus dem Zitat alter Postleitzahlen: „N [=Nord] 65“ für ein Wohngebiet in Wedding.

In dieser Aneignungstechnik zeigt sich überdies ein Erinnerungsverfahren. Überschreiben muss nicht Tilgen bedeuten, deshalb zählen Gedächtnisforscher wie Aleida Assmann das Palimpsest zu den Mnemosynetechniken: „Es ist ein Buch ohne feste Gestalt, das dynamisierte Buch. Thomas de Quincey hat den technischen Vorgang exakt beschreiben, bei dem das kostspielige Pergament sukzessiv zum Träger verschiedener Beschriftungen wird: Was in der Antike die Handschrift einer griechischen Tragödie trug, konnte durch sorgfältige Präparierung gereinigt werden und in der Spätantike eine allegorische Legende, im Mittelalter ein Ritterepos aufnehmen. Die zeitgenössische Chemie und Philologie im Verbunde waren in der Lage, den Weg des Vergessens in inversiver Richtung abzuschreiten. Für diese miraculöse Rückwärtsbewegung der Erinnerung steht De Quincey noch nicht das uns heute nahe liegende Bild des rückwärtslaufenden Filmes zur Verfügung“ (Assmann 1991: 19).

Palimpseste und Hybride

Die Kultursoziologie hat seit Jahren für die Vermischung und die Entstehung so genannter *dritter* Identitäten und Orte die Bezeichnung ‚Hybridität‘ vorgeschlagen und durchgesetzt. Eine Handels- und Wirtschaftsstrategie ist ein Palimpsest ursprünglich gerade nicht. Hier würde die Regel vielmehr lauten: alte Bezeichnungen tilgen, neue durchsetzen und kommunizieren, Aufmerksamkeit und Eindeutigkeit erzielen, Spuren zum Verschwinden bringen. Was kann also der Gewinn, auch der Vertrauensgewinn sein, wenn ein Shop, eine Restaurant oder eine Galerie die ästhetische Praktik der diffusen und oft widersprüchlichen Betitelung ihres Ladens ausübt und die künstlerische Technik des Palimpsests übernimmt? Nun: Sie kommunizieren einen Prozess und keinen Zustand. Sie bringen das Alte in Relation zum Neuen. Sie schließen an und bewahren. Sie zerstören und erneuern. Sie sind im logischen Sinn unrein, etwas dreckig, nicht ganz korrekt, aber – und jetzt kommt der Nachbar der Vertrauensbildung, die Glaubwürdigkeit, ins Spiel – sie sind ehrlich, indem sie die Übernahme einer alten, völlig unpassenden Ladenbezeichnung und ihre vielleicht nur temporäre, etwas improvisierte Geschäftskonzeption zugeben. Sie zeigen nämlich beides: den Bruch *und* einen gewissen Respekt vor Kontinuität. Palimpsest- und Mnemosynetechnik gleichermaßen berühren sich mit Techniken der Popkultur, die sich gerade in der gegenwärtigen Umnutzung von Gebäuden und Orten spiegeln. Hier lautet ja vielfach das Prinzip: So wenig Überschreibung wie möglich, sondern Beschränkung auf eine Dekontextualisierung. Was sich hier an der Schwelle zwischen 20. und 21. Jahrhundert durchgesetzt hat und längst zum Mainstream geworden ist,

hatte Andy Warhols Rekonstruktion der sechziger Jahre zur Poptechnik erklärt. Die Transformation eines Pferdestalls in der Ecke Seventh Avenue und 58th Street in New York in eine Galerie wäre in den fünfziger Jahren als Neugestaltung vollzogen worden, so Warhol. Anders in den Sechzigern: „Normalerweise bauten und dekorierten sie alles um, Turnhallen von Highschools wurden für den Schulball ‚neu gestaltet‘, um den eigentlichen Zweck zu kaschieren. In den Sechzigern ging man hin und betonte den wahren Charakter der Sache, beließ sie im ‚Ist-Zustand‘“ (Warhol 1980: 43). Oder bei der Dekontextualisierung einer gymnasialen Turnhalle: „Das Gynnasium war für mich der ultimative Sixties-Laden, weil wir ihn, wie gesagt, völlig unverändert ließen, mit Matten, Barren, Gewichten, Riemen und Hanteln. Man dachte ‚Turnhalle, genau, wow, fantastisch‘, und wenn man auf etwas, das man für selbstverständlich gehalten hat noch mal so draufschaut, sieht man es neu, und das ist eine gute Pop-Erfahrung“ (ebd.: 331).

In dem, was die Parcoursläufer in Berlin beobachten und durchmustern konnten, geht es natürlich immer auch um ein bisschen Dada und Montage, um Patina und used furniture und retro wording, da braucht man sich nichts vorzumachen (Abb. 6–9). Im gelungenen Fall wissen das die Betreiber und die Nutzer auch. Vielmehr sie sollten es wissen. Ihr Vertrag mit dem Kunden jedenfalls weiß um die Diskrepanzen, weiß um die unnaiven Überschreibungen, um die Widersprüche, um die Inszenierungen, um die Stories, die hier erzählt werden (Abb. 10–13). Das ist das Storytelling dieser Widersprüche. Denn: wir befinden uns auch und gerade beim Handel, beim Shopping und beim Konsum im „Wald der Fiktionen“ (Eco 2004). Und hier gilt der Vertrauensvertrag, genauer: der *Vertrauensfiktionsvertrag*.

Abbildung 6:



Abbildung 7:



Abbildung 8:



Abbildung 9:

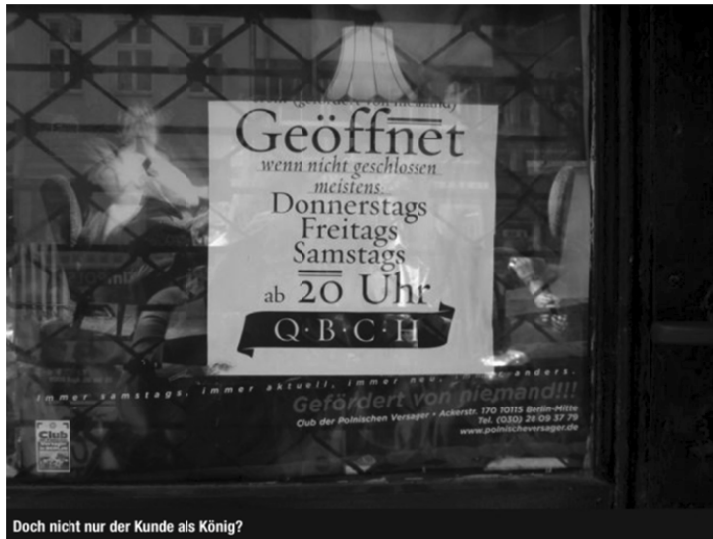


Abbildung 10:



Abbildung 11:



Abbildung 12:



Abbildung 13:



Die dauerhafte Baustelle als Schaustelle

9 **Ausfahrt: Zur Beharrlichkeit des Romantischen – Was sich nie erfüllt, wird weiter gewünscht, oder: Das Wachhalten der großen Fragen in Gestalt des ‚dekorierten Schuppens‘**

Konsum transformiert große Fragen ins Waren-Imaginäre: „Wer bin ich? Wer will ich sein? Was ist Glück? Wer oder was macht mich glücklich? Was ist Liebe? Was kann ich tun?“ (Zurstiege 2008: 132). Für diese Fragen gibt es keine endgültigen Antworten. Diese Fragen stellen sich auch im Konsum. Weil es darin keine endgültigen Antworten gibt, entziehen sich etwaige Konsumversprechen durch die Kopplung an diese Fragen jedweder Verifikation. „Das Begehren des Menschen zielt immer auf etwas, das nicht benennbar ist. Und deshalb muss man kaufen und kaufen und kaufen“, sagt Norbert Bolz in seinem ansonsten wenig originellen *Konsumistischen Manifest* (Bolz 2002: 99). In Richtung dieses Wachhaltens der großen Fragen vermittelt Konsum zwischen Romantik und Normalisierung und stellt das Aporetische oder die annullierende Verheißung auf Dauer. Vielleicht ist das aber gar nicht tragisch, sondern macht paradoxerweise auch glücklich. Die Mehrheit der Stadtnutzer leben bereits mit der Erfahrung des ‚dekorierten Schuppens‘ und wollen nur selten die ‚totale Ente‘, von der die popkulturelle Architektur- und Stadttheorie Venturis gesprochen hatte. Auch die Dekoration des Schuppens folgt – anders als das

Gesamtkunstwerk der ‚totalen Ente‘ – dem Prinzip von Palimpsest und Wunderblock. Hatte diesen Freud nicht deshalb ins Rampenlicht gerückt, weil er einerseits wie ein Palimpsest als Überschreibungstechnik für Wunschprojektionen funktioniert, andererseits wie eine Mnemosynetechnik funktionieren könnte, weil das Überschriebene zwar erinnerbar ist, freilich nur im Kopf, weil die „Dauerspuren der empfangenen Aufzeichnungen beim Wunderblock nicht verwertet werden“ (Freud 1924/1999: 390f.)? Die Techniken der Spurenrekonstruktion haben sich freilich verändert und verbessert, der städtische Raum simuliert diese Wunschblocktechnik – freilich noch in Old School-Manier.

Literatur

- Assmann, Aleida (1991): Zur Metaphorik der Erinnerung. In: Assmann, Aleida/Harth, Dietrich (Hrsg.): *Mnemosyne. Formen und Funktionen der kulturellen Erinnerung*, Frankfurt a.M.: Fischer, S. 13–35.
- Benjamin, Walter (1977): *Illuminationen. Ausgewählte Schriften*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Böhme, Hartmut (2006): *Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne*, Reinbek: Rowohlt.
- Bolz, Norbert (2002): *Das konsumistische Manifest*, München: Wilhelm Fink.
- Bormann, Regine (2001): Urbane Erlebnisräume als Zone des Liminoiden. In: Bittner, Regine (Hrsg.): *Stadt als Event. Zur Rekonstruktion urbaner Erlebnisräume*, Frankfurt a.M., S. 98–113.
- Brooke-Rose, Christine (1994): Palimpsest-Geschichte. In: Eco, Umberto (Hrsg.): *Zwischen Autor und Text. Interpretationen und Überinterpretationen*, München: dtv, S. 135–149.
- de Certeau, Michel (1988): *Kunst des Handelns*, Berlin: Merve.
- Diederichsen, Diedrich (2008): *Eigenblutdoping. Selbstverwertung, Künstlerromantik, Partizipation*, Köln: Kiepenheuer&Witsch.
- Diederichsen, Diedrich (1996): Pop – deskriptiv, normativ, emphatisch. In: Rowohlts Literaturmagazin: *Pop, Technik, Poesie*, Reinbek: Rowohlt, S. 36–44.
- Düllo, Thomas/Liebl, Franz (2005) (Hrsg.): *Cultural Hacking. Kunst des Strategischen Handelns*, Wien/New York: Springer.
- Düllo, Thomas (2010): Ansteckendes Erzählen. In: *Ästhetik und Kommunikation: Virus*, Heft 149/150, Sommer/Herbst 2010, S. 30–37.
- Düllo, Thomas (2011): *Kultur als Transformation. Eine Kulturwissenschaft des Performativen und des Crossover*, Bielefeld: transcript.
- Eco, Umberto (2004): *Im Wald der Fiktion: Sechs Streifzüge durch die Literatur*, München: dtv.
- Entner, Heinz (2007): Art. Imitatio. In: Fricke, Harald (Hrsg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*, Berlin/New York: de Gruyter, S. 133–135.
- Freud, Sigmund (1924/1999): Notiz über den ‚Wunderblock‘. In: *Gesammelte Werke. Band 13*, Frankfurt a.M.: Fischer, S. 387–391.
- Gast, Wolfgang (1991): *Stadtkultur. Zur Ästhetik des Urbanen*, Heidelberg: Decker und Müller.

- Genette, Gérard (1982): Palimpseste. La littérature au second degree, Paris: Seuil.
- Groys, Boris (1992): Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie, München/Wien: Carl Hanser.
- Hartmann, Ulrich (2011): Eine Stadt im Rausch. Außerirdische mit Glatze. In: Süddeutsche Zeitung vom 2.5.2011, S. 11.
- Haupt, Florian/Müller, Oliver (2011): Tor auf für den neuen Meister DORTMUND. Die junge Mannschaft des BVB hat Fußball-Fans im ganzen Land verzückt. Erkundungen in einer Stadt, die Kopf steht vor Glück. In: Welt am Sonntag vom 1.5.2011, S. 15–20.
- Kandel, Eric (2007): Auf der Suche nach dem Gedächtnis. Die Entstehung einer neuen Wissenschaft des Geistes, München: Pantheon.
- Konersmann, Ralf (2008): Vorwort: Figuratives Wissen. In: Ders. (Hrsg.): Wörterbuch philosophischer Metaphern, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, S. 6–21.
- Lakoff, George/Johnson, Mark (2011): Leben in Metaphern. Konstruktion und Gebrauch von Sprachbildern, Heidelberg: Carl-Auer.
- Latour, Bruno (2000): Die Hoffnung der Pandora, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Latour, Bruno (2011): Zoom auf Paris. Die sichtbare Stadt. Die totalisierte Stadt. Die unsichtbare Stadt. In: Lettre International Nr. 92, Berlin: *Lettre International* Verlags-GmbH, S. 52.
- Liebl, Franz (2000): Der Schock des Neuen. Entstehung und Management von Issues und Trends, München: Gerling Akademie Verlag.
- Liebl, Franz (2008): Das Neue im Trend: Über Devianz, Normalisierung und Marktkreierung. In: Priddat, Birger P./Seele, Peter (Hrsg.): Das Neue in Ökonomie und Management. Grundlagen, Methoden, Beispiele, Wiesbaden: Gabler, S. 81–98.
- Lynch, Kevin (2001): Das Bild der Stadt, Basel: Birkhäuser.
- Raab, Jürgen/Soeffner, Hans-Georg (2004): Lebensführung und Lebensstile – Individualisierung, Vergemeinschaftung und Vergesellschaftung im Prozess der Modernisierung. In: Jäger, Friedrich/Rüsen, Jörn (Hrsg.): Handbuch der Kulturwissenschaften. Band 3: Themen und Tendenzen, Stuttgart/Weimar: Metzler, S. 341–355.
- Riklin, Mark/Ingold, Selina (2010) (Hrsg.): Stadt als Bühne. Szenische Eingriffe in einen Stadtkörper. Ein Praxisbuch angewandter Wissenschaft, Rorschach: Schwan-Verlag.
- Shaker, Alex (2002): Der letzte Schrei. Roman, Reinbek: Rowohlt.
- Shelton, Robert (1988): Bob Dylan. Sein Leben und seine Musik, München: Goldmann.
- Sieverts, Thomas (2001): Zwischenstadt. Zwischen Ort und Welt, Raum und Zeit, Stadt und Land, Basel: Birkhäuser.
- Tarde, Gabriel (2009): Die Gesetzte der Nachahmung, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Venturi, Robert (2000): Komplexität und Widerspruch in der Architektur, Basel: Birkhäuser.
- Venturi, Robert/Brown, Scott/Izenour, Steven (2003): Lernen von Las Vegas. Zur Ikonographie und Architektursymbolik der Geschäftsstadt, Basel: Birkhäuser.
- Warhol, Andy (2008): POPism. Meine 60er Jahre, München: Schirmer/Mosel.
- Zurstiege, Guido (2008): Der Konsum Dritter Orte. In: Hellmann, Kai-Uwe/Zurstiege, Guido (Hrsg.): Räume des Konsums. Über den Funktionswandel von Räumlichkeit im Zeitalter des Konsumismus, Wiesbaden: VS, S. 121–141.

Bilder

Die Abb. 1–13 stammen vom Berliner Parcours vom April 2009 aus einer Kooperation zwischen der Universität der Künste Berlin, Institut für Theorie und Praxis der Kommunikation, und dem Institut für Investigative Ästhetik, Hagen, sowie mit dem EHI Retail Institute, Köln. Die Abbildung der Bildquellen geschieht mit Genehmigung der jeweiligen Institutsmitglieder.

Die Simpsons aus unterschiedlichen Blickwinkeln

Eine hermeneutisch-wissenssoziologische Videoanalyse der Simpsons

Carina Jasmin Englert und Michael Roslon

Die Idee, die Simpsons zu analysieren, ist nicht neu (vgl. Dörner 2000; Gruteser/Klein/Rauscher 2002; Diederichsen 2002: 22). Bei bisherigen Analysen wurde dabei immer wieder betont, auf welche Weise bei den Simpsons mit gesellschaftlichen Wissensbeständen gespielt wird, wie z.B. soziokulturelle und (gesellschafts-)politische Themen miteinander in Beziehung gesetzt werden und einem sozialkritische Haltung einnimmt. Dabei wird nahezu ausnahmslos über die Inhalte der einzelnen Sendungen gesprochen, seien sie sprachlich oder visuell, doch eines bleibt dabei unberücksichtigt: nämlich die Handlung der Kamera. Diese Technik der Kamera, Etwas zu zeigen (was und wie?), wird in diesem Beitrag im Fokus unserer Betrachtungen liegen. Das Ziel ist es herauszuarbeiten, welche Zugehörigkeit bei den Simpsons erzeugt wird. Exemplarisch wird dies an einer Folge aufgezeigt, die das Thema ‚Zugehörigkeit‘ selbst thematisiert, indem sie immer wieder Andeutungen auf die Marke ‚Apple‘ macht. Eine Markengemeinschaft, die sich aufgrund ihrer ‚treuen‘ Anhänger gut für eine Analyse eignet (vgl. hierzu auch Pfadenhauer 2008). Es wird sich zeigen, dass sich die Zugehörigkeit nicht auf den Markenaspekt reduzieren lässt.

1 Analysegegenstand

1.1 Die Serie ‚Die Simpsons‘

„Entgegen der kulturellen Monaden, wie MICKEY MOUSE, ALF sowie die typischen American Standard Home Sitcom sind die Simpsons Popkultur with Attitude und hinterlassen unter den Gegenwartsfiktionen einen der lebendigsten Eindrücke“ (Gruteser/Klein/Rauscher 2002: 16).

Die amerikanische Zeichentrickserie ‚The Simpsons‘ begannen nicht als eigenständige Sendung, sondern waren Lückenfüller der ‚Tracy Ullman Show‘. Ihr Erfinder Matt Groening hatte 30 Sekunden Zeit seine fünfköpfige Zeichentrickfamilie mit gelber

Hautfarbe in der Öffentlichkeit auftreten zu lassen. Nach drei Jahren Lückenfüller-Dasein erhielten ‚The Simpsons‘ 1989 erstmals einen eigenen Sendeplatz auf *FOX* im amerikanischen Fernsehen (vgl. Schneider 2007). 1990 hielten ‚Die Simpsons‘ – noch als Kinderserie deklariert – auf *Premiere* Einzug in die deutsche Fernsehlandschaft. Ein Jahr später waren sie im *ZDF*-Vorabendprogramm zu sehen. Seit 1994 haben sie ihren Platz auf dem Fernsehsender *ProSieben* gefunden und besitzen seit zehn Jahren sogar einen Platz in der *Prime-Time* (18–21.30 Uhr) (vgl. Schneider 2007).

Die durchschnittliche amerikanische Arbeiterfamilie Simpson, bestehend aus den Eltern Homer und Marge sowie den drei Kindern Bart, Lisa und Maggie, gibt der Serie ihren Namen und wurde von Matt Groening in Anlehnung an amerikanische Sitcoms entworfen. Neben diesen Hauptcharakteren der Sendung existiert ein umfangreiches Ensemble mit über dreißig elaborierten Charakteren (vgl. Gruteser/Klein/Rauscher 2002).

Ihr Alltag spielt sich in der Kleinstadt Springfield ab, ein Ort, der nicht ohne Hintergedanken gewählt ist. Denn dieser Ort könnte sich in nahezu jedem Staat der USA befinden, da er über 35 Mal in den USA vorkommt. Im Unterschied zu den eher geschlossenen Räumen der klassischen amerikanischen Sitcoms gibt sich die Serie ‚Die Simpsons‘ nicht damit zufrieden, Referenzen außerhalb ihrer Welt Springfields lediglich zu erwähnen. Stattdessen ist die sie umgebende (Medien-)Welt in den unterschiedlichsten Folgen direkt eingebunden. Beispielsweise, wenn die Familie Simpson Ausflüge und Reisen in fremde Länder (z.B. Tokio, Frankreich, Australien) macht oder Personen des öffentlichen Diskurses (z.B. Micheal Jackson oder diverse Präsidenten der USA) auftauchen (vgl. Gruteser/Klein/Rauscher 2002). So überschreiten ‚Die Simpsons‘ die studiogebundenen Grenzen traditioneller amerikanischer Sitcoms.

Die Familie sieht sich in jeder Folge, die thematisch in sich geschlossen ist, mit neuen Tabu- und Reizthemen konfrontiert. Der alltägliche Nachbarschaftsstreit ist ebenso eines der vielen (aktuellen) Themen wie beispielsweise die gesellschaftskritische Behandlung der atomaren Aufrüstung oder kritische Politikbetrachtungen (vgl. Schneider 2007). Das ‚American Standard Home‘ verwandelt sich nicht zuletzt durch diese Themenvielfalt nach Gruteser/Klein/Rauscher zu einem Fenster zur Welt (vgl. Gruteser/Klein/Rauscher 2002). Durch ihre doppelte Codierung, einmal als Fiktion im Sinne einer erfundenen Geschichte und einmal als Reflektion der sie umgebenden Umwelt und ihrer Selbst, gelingt es den Simpsons, sich nicht auf Insider-Gags zu beschränken, sondern sie erweitern die Interaktion auf die Serie mit der Realität. Es handelt sich bei den Simpsons also nicht um eine abgeriegelte Welt der guten Laune und des schlichten Amusements, sondern um einen gezielten Cartoon-Realismus, der es vermag, ein realistisches Abbild der Gesellschaft im Zeichentrick zu schaffen (vgl. ebd.).

Dabei operiert die Serie mit öffentlichem Wissen und macht gleichermaßen Wissen öffentlich. Durch zahlreiche politische und gesellschaftliche Anspielungen

schaffen es die Simpsons als Zeichentrickserie, Einzug in die Bereiche der Gesellschaft zu halten, die einen höheren Bildungsstandard aufweisen und mit den Anspielungen etwas verbinden können. Gleichermäßen fühlen sich jedoch auch ZuschauerInnen angesprochen, die nicht über diesen Wissensvorrat verfügen. Deren Rezeption der Sendung bleibt an der unterhaltenden Oberfläche und wird dennoch nicht langweilig.¹

1.2 Die analysierte Episode: ‚MyPods‘ and Broomsticks (dt. Bin runterladen)

Die untersuchte Episode (Staffel 20, Episode 7) wurde am 20.10.2009 um 20:15 Uhr erstmals in Deutschland auf *ProSieben* gesendet. Die Handlung besteht aus zwei Plots: zum einen aus der Geschichte um Lisa Simpson und ihre Affinität zu den Produkten der Firma ‚Mapple‘, v.a. zu dem ‚MyPod‘ und zum anderen aus der Beziehung der Familie Simpson zu der muslimischen Familie BinLaden.

Lisa entdeckt zu Beginn der Episode einen ‚Mapple-Store‘ in der ‚Springfield-Mall‘, muss jedoch feststellen, dass sie sich keines der dort angebotenen Produkte leisten kann. Jedoch bekommt sie von Krusty dem Clown einen ‚MyPod‘ geschenkt. Dadurch steigert sie einerseits ihren Beliebtheitsgrad bei ihren Klassenkameradinnen. Sie lädt Songs aus dem ‚Mapple-Store‘ für ihren neuen ‚MyPod‘ herunter. Da sie die horrende Rechnung nicht begleichen kann, sucht sie das ‚Mapple-Hauptquartier‘ auf dem Meeresboden auf: statt der gewünschten Ratenzahlung bekommt sie einen Job von Steve Mobs, dem ‚Mapple‘-Gründer, als lebende ‚MyPod‘-Werbefigur zur Verkaufsförderung auf der Straße, den sie mit wenig Begeisterung schließlich ausführt.

Der zweite Erzählstrang behandelt die Geschichte über die Freundschaft von Bart mit dem Muslimen Bashir BinLaden. Bei einem gemeinsamen Abendessen der Familien BinLaden und der Familie Simpson kommt es zu einem Eklat, als Homer den BinLadens terroristische Absichten unterstellt. Als Homer tags darauf das Haus der BinLadens aufsucht, um sich zu entschuldigen, beginnt er das Haus zu durchsuchen und findet Sprengungspläne für ein Gebäude in Springfield. Mit einem vermeintlich heroischen Einsatz vereitelt Homer die geplante Sprengung. Im Nachhinein stellt sich

1 Die Simpsons‘ gehören zu den Serien, die sich sehr großer Beliebtheit in Deutschland erfreuen. Die 13. Staffel war 2003 in Deutschland sehr erfolgreich (17% Marktanteil bei 14–29 Jährigen Zuschauern). Diese Beliebtheit steigt in den letzten Jahren zunehmend an: die 14. Staffel 2004 erhielt 28% Marktanteil unter den 14–29 Jährigen und 2007 bei liegt dieser Anteil bei 56% (vgl. Schneider 2007).

allerdings heraus, dass Bashirs Vater Sprengmeister ist und ein altes Fabrikgebäude zugunsten eines Neubaus fachmännisch sprengen sollte. Durch Homers Einsatz wird hingegen die Brücke gesprengt, über die die Duff-Brauerei Homers Lieblingsbier nach Springfield transportiert.

2 Methode und methodische Vorüberlegungen

Die der nachstehenden Analyse zugrunde gelegte Methode ist die hermeneutisch-wissenssoziologische Videoanalyse nach Reichertz und Englert (vgl. Reichertz/Englert 2011). Deren wichtigste Überlegungen seien an dieser Stelle zusammengefasst und im Hinblick auf die Besonderheit des Zeichentricks im Vergleich zum ‚Video‘ erläutert.

Unter ‚Video‘ wird nach Reichertz/Englert „[...] ein besonderer Typ [...] Fernsehsendungen, nämlich Videoproduktionen (kurz: Video) [verstanden]. [Diese] sind jene, die vorgeben, den Alltag von Personengruppen [...] zu dokumentieren. Videoproduktionen sollen hier alle die professionellen wie nicht-professionellen Aufnahmen heißen, die mit Hilfe digitaler Videokameras aufgezeichnet wurden [...]“ (Reichertz/Englert 2011: 10). Als Beispiel solch einer Videoproduktion sind Sendungen des Reality-TV zu nennen, welche die Handlungen von Akteuren im Alltag aufzeichnen und vorgeben, die Alltäglichkeit der Handlungen dieser Akteure zu dokumentieren (vgl. Reichertz 2011). Zwar ist es auch für den Zeichentrick möglich, Handlungen von Akteuren zu dokumentieren, allerdings in einem völlig anderen Darstellungsmodus. Der Rezipient erkennt durch den Darstellungsmodus der Zeichnung sofort, dass es sich hier um eine stärkere Abstraktion der Wirklichkeit handelt als dies im Reality-TV der Fall ist. Welche Folgen dies für die methodischen Überlegungen und das Analyseinventar hat, wird im Folgenden zu erörtern sein.

Mit ‚Zeichentrick‘ wird ein Genre der Animation bezeichnet, welches eine der populärsten Formen der Animationstechnik darstellt. Eßer unterscheidet den Zeichentrick in den rein grafisch betonten Film² und den narrativen Trickfilm (vgl. Eßer 1995: 30). In der nachstehenden Analyse, welche das Spiel mit Wissensvorräten betrachtet, wird der Schwerpunkt auf die Narration im Trickfilm gelegt. Denn in der Narration lassen sich die Wissensvorräte erkennen, mit denen in dem vorliegenden Beispiel der Simpsons gespielt wird. Als ‚Zeichentrick‘ seien daher die Trickfilme

2 Hierunter sind Trickfilme zu fassen, welche die jeweilige grafische Darstellung (v.a. den individuellen Stil des Grafikers) in den Mittelpunkt stellen und die Dramaturgie vernachlässigen (vgl. Eßer 1995: 30). Die Zeichentrickserie *Die Simpsons* werden nicht von nur einem Zeichner (ursprünglich vom Erfinder der Simpsons Matt Groening allein gezeichnet), sondern von einem ganzen Team von Zeichnern erstellt. So steht bei der Zeichnung der Simpsons nicht der individuelle Stil des jeweiligen Grafikers im Vordergrund, sondern vielmehr das stimmige Endprodukt. Dies gilt trotz der persönlichen Note, die der Erfinder der Simpsons Matt Groening der Familie ursprünglich verliehen hat.

definiert, die „[...] ein Ereignis zur Darstellung bringen [wollen] [...], das sich nicht zwangsläufig wie ein realer Spielfilm exponieren lässt, da die Story ohne gewisse Verkürzung und irrealer Verfremdung unbefriedigend zu interpretieren ist“ (Eßer 1995: 30). Dieser Darstellungsmodus in Form von Zeichnungen grenzt den Zeichentrick zunächst offensichtlich vom ‚Video‘ im Sinne von Reichertz/Englert ab, da dieser völlig neue Möglichkeiten (v.a. im Hinblick auf die jeweilige Abstraktion von der Wirklichkeit) eröffnet.

Die Methode berücksichtigt, dass sich eine Analyse von Videos nicht in der Betrachtung von *stills* (Stand-, Einzelbildern) erschöpft. Die grundlegende Analyse- bzw. Sinneinheit dieser qualitativen Methode sind vielmehr ganze *moves* (Handlungszüge). Diese gilt es im vorliegenden Beispiel der Simpsons herauszuarbeiten.

Des Weiteren steht bei der hermeneutisch-wissenssoziologischen Videoanalyse nicht allein die Handlung der Akteure *vor* der Kamera im Mittelpunkt. Denn entscheidend – wenn nicht sogar *die* entscheidende Instanz bei der Deutung von Inhalten – ist die Handlung *der Kamera selbst*.³ Mit ‚Kamera‘ seien hier die korporierten Akteure zusammengefasst, die u.a. für Regie, Nachbearbeitung und Sendung/Verbreitung der Inhalte im Fernsehen zuständig sind. Die Kamera entscheidet in diesen Funktionen z.B. welcher Blickwinkel auf ein Geschehen eingenommen wird, was gezeigt wird und was nicht. Die Handlung der Kamera im Zeichentrick herauszuarbeiten, werden wir im Folgenden anstreben. Dabei wird es nicht darum gehen, die unterschiedlichen an die Kamera herangetragenen Intentionen der korporierten Akteure zu rekonstruieren, sondern es geht um die (Re-)Konstruktion von Bedeutungen, die unabhängig von einzelnen Individuen existieren. Ganz im Sinne der hermeneutischen Wissenssoziologie.

Trotz der Besonderheit, dass es sich bei den Simpsons nicht um ein Video, sondern um einen Zeichentrick handelt, gelten die Regeln einer hermeneutisch wissenssoziologischen Videoanalyse. Denn der Zeichentrick ist „[...] weder sequentiell in dem Sinn, dass [er] [...] klar trennbare Einzelbilder repräsentiert, deren Leerstellen der Rezipient in der eigenen Imagination ausfüllen muss, noch bimedial, d.h. allein aus geschriebenen Wörtern und gezeichneten Bildern bestehend“ (Stein/Ditschke/Kroucheva 2009: 12). Diese Definition zeigt, dass v.a. bei Zeichentrickfilmen und -serien, nicht die *stills*, sondern wie bei Videos auch, die *moves* die entscheidende Analyseeinheit darstellen. Nach Eßer gilt zudem: „Filmemachen bedeutet grundsätzlich ein Sichtbarmachen von Bewegungen, ganz gleich, ob sie mit der Kamera aufgenommen oder mit filmischen Mitteln erzeugt werden“ (Eßer 1995: 11).

3 Die Trennung von der Handlung der Kamera und der Handlung vor der Kamera ist eine rein analytische. Denn in der Praxis bedingen sich Kamerahandlung und Handlung vor der Kamera.

Nun könnte man argumentieren, dass ein Zeichentrick keine Kamera benötigt, um die Handlungen der Akteure aufzuzeigen. Das würde insofern zu kurz greifen, als dass v.a. im Zeichentrick die Möglichkeit besteht, die Handlung der Kamera völlig geplant umzusetzen. Im Zeichentrick befindet man sich (sowohl als Produzent und als Rezipient) in einem imaginär konstruierten Raum. Dieser Raum ist weder vor der Kamera noch hinter der Kamera Zufällen, z.B. durch spontane Veränderungen der Umwelt oder durch persönliche Interpretationen der Schauspieler, unterworfen. Es fällt also durch diese Bedingungen sogar leichter, die Handlung der Kamera zu deuten als dies in Videos z.B. des Reality-TVs der Fall ist.⁴

Gemeinsam ist dem Video und dem Zeichentrick, dass es bei ihrer Analyse nicht um die Rekonstruktion der Intention der Produzenten (z.B. Regisseure, Zeichner) gehen kann, denn diese ist individuell und subjektiv (vgl. Reichertz/Englert 2011: 11). Diese Intention ist v.a. beim Zeichentrick auch nicht ausschlaggebend, denn: „Animation ist not the art of DRAWINGS-that-move but the art of MOVEMENTS-that-are-drawn“ (Norman McLaren, zitiert nach Sifianos 1995: 62; Hervorh. im Orig.). Es geht damit v.a. bei Zeichentrickfilmen vielmehr um die ‚Kunst Bewegungen zeichnend darzustellen‘ als um die ‚Kunst des Zeichnens von Bewegungen selbst‘.

3 Analyse

Jegliche wissenschaftliche Analyse gründet auf der Prämisse, bestimmtes Wissen einzusetzen – jedoch nicht alles Wissen (vgl. hierzu auch Hitzler 1991). Dies haben Reichertz und Englert für die Methode der hermeneutisch wissenssoziologischen Videoanalyse aufgegriffen, indem sie vier Sorten von Kontext-Wissen unterschieden haben: 1. dem Weltwissen (z.B. das Wissen, wie man den Alltag kommunikativ bewältigt), 2. den äußeren Kontext rund um den Analysegegenstand (z.B. Produktionsfirma, Produktionsbedingungen), 3. den inneren Kontext innerhalb der analysierten Einheit (z.B. die Handlungszüge in der Episode) und 4. das wissenschaftliche Wissen für eine adäquate Erklärung (vgl. Reichert/Englert 2011: 31). Um angemessen das Handeln der Kamera und der Akteure deuten zu können, muss das Wissen um den äußeren Kontext ausgeklammert werden. Außerdem sollte nicht zu vorschnell eine wissenschaftliche Erklärung angestrebt werden, sondern das zu analysierende Material soll im Vordergrund stehen. Mit dieser Haltung beginnt nun die methodische Vorgehensweise (vgl. Reichertz/Englert 2011: 31).

Der konkreten Analyse des einzelnen Fallbeispiels geht eine Sequenzanalyse voraus. Diese berücksichtigt, dass eine spätere Deutung der analysierten Sequenz nicht im leeren Raum steht, sondern in eine gesamte Staffel und eine komplette Folge der

4 Zeichenfehler im Trickfilm seien an dieser Stelle ausgeschlossen, da sie einer gesonderten Analyse bedürfen.

Serie und dementsprechend in eine gesamte Biografie der Sendung eingebettet ist. Diese Überlegung stellt den Ausgangspunkt der folgenden Videoanalyse dar. Auf eine Gesamtdarstellung der Sequenzanalyse werden wir im Folgenden verzichten, da der genaue Prozess in allen Einzelheiten schriftlich nur sehr schwer fassbar gemacht werden kann (vgl. Reichertz/Englert 2011: 49). Die nachstehenden Erläuterungen versuchen, die Analyse für die LeserInnen dieses Beitrags durch eine verkürzte Darstellung der Videoanalyse so gut wie möglich nachvollziehbar zu machen. Dabei stellt die folgende Untersuchung ein Destillat einer intensiven und zeitaufwendigen Videoanalyse eines Beispiels dar.⁵

Die Analyse eines Fallbeispiels mittels der hermeneutisch wissenssoziologischen Methode folgt nach der Sequenzanalyse und der Kalibrierung der Fragestellung mit einer geeigneten Einheit⁶ im Wesentlichen den nachstehenden Schritten:

1. Offene Kodierung der Sequenz
2. Erstellung eines Protokolls über die einzelnen *takes* (Einstellungen)
3. Sichtung der *takes* und Ermittlung einzelner *moves* (Handlungszüge; zentrale Analyseeinheiten)
4. Parallel hierzu die Abtragung aller wesentlichen, d.h. handlungsrelevanten Teile und Elemente der Kamerahandlung auf der HANOS (HAndlungsorientiertes NOTations System) – Partitur
5. Parallel hierzu: Abtragung aller wesentlichen, d.h. handlungsrelevanten Teile und Elemente der Handlungen vor der Kamera auf HANOS (vgl. Reichertz/Englert 2011: 33).⁷

Zu Beginn der Analyse wird die nach der Kalibrierung ausgewählte Sequenz offen kodiert. In Anlehnung an die Ergebnisse des offenen Kodierens wird die Episode in Sequenzen unterteilt. Dabei erhalten zunächst einzelne größere Sinnabschnitte Überschriften, die ihren Inhalt möglichst treffend und aussagekräftig zusammenfassen.⁸ Im weiteren Verlauf werden diese Sinnabschnitte zunehmend verfeinert (siehe 6.1 bis 6.12):

5 Aus rechtlichen Gründen handelt es sich bei unserem Datenmaterial um eine spiegelverkehrte Darstellung der ausgewählten Episode.

6 Die Bezeichnung ‚Einheit‘ wurde an dieser Stelle bewusst gewählt, da bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar ist, was diese Einheit genau ist. Ob diese Einheit eine Sequenz, ein *take* oder einen *move* darstellt stellt sich erst im späteren Verlauf der Videoanalyse heraus.

7 Bei den folgenden Erläuterungen handelt es sich aus Umfangsgründen um eine verkürzte und vereinfachte Darstellung der hermeneutisch wissenssoziologischen Videoanalyse nach Reichertz und Englert. Ausführlichere Erläuterungen zur Methode und ihrer Durchführung finden sich in Reichertz/Englert 2011.

8 Aus Umfangsgründen mussten wir hier auf eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Sequenzen verzichten und uns auf die Überschriften der Sequenzen beschränken.

1. Vorspann (alt; der Wohlstand wartet nur um die Ecke; immer anderes Lied von Lisa; Ich werde die Tafel nicht mit nach Hause bringen)
2. Die ‚Springfield Mall‘ verabschiedet sich am 26.12. von Weihnachten
3. Simpsons besuchen ‚Springfield Mall‘ und geben Geschenke zurück
4. Lisa entdeckt den neuen ‚Mapple-Store‘ in der ‚Springfield Mall‘
5. Lisa betritt als erste der Simpsons-Familie den ‚Mapple-Store‘
6. Im ‚Mapple-Store‘
 - 6.1 Lisa entdeckt begeistert erste Produkte von ‚Mapple‘
 - 6.2 Beschwerde von Jeff Albertson (Comicbuchverkäufer) an der ‚Superhirn Bar‘
 - 6.3 Homer und der ‚MyCube‘
 - 6.4 Lisa und die ‚MyPhonies‘
 - 6.5 Krusty und der ‚MyPod‘
 - 6.6 Lisa und der ‚MyPod‘ (von Krusty)
 - 6.7 Mitarbeiter des ‚Mapple-Stores‘ und die ‚Mapple-Menschen‘
 - 6.8 Lisas Enttäuschung
 - 6.9 ‚Steve Mobs‘ und seine Ansprache im ‚Mapple-Store‘
 - 6.10 Bart synchronisiert die Ansprache von ‚Steve Mobs‘
 - 6.11 Jeff Albertson zerstört mit einem Vorschlaghammer die Leinwand und Glasfront des ‚Mapple-Stores‘
 - 6.12 ‚Mapple-Anhänger‘ jagen Bart mit schwingenden Kopfhörern aus dem ‚Mapple-Store‘
7. Bart entkommt ‚Mapple-Anhängern‘
8. Bart lernt auf seiner Flucht Bashir aus Jordanien kennen und isst dort zu Abend
9. Bashir und Bart gehen zur Schule und unterhalten sich über Religion
10. Bashir und Bart treffen auf Rowdies, die Bashir wegen seiner Religion verprügeln wollen
11. Bart verteidigt Bashir und beide können in Richtung Schule entkommen
12. Lisa und ihr ‚MyPod‘ gewinnen in der Schule Aufmerksamkeit der ‚Schwestern‘ und Lisa zeigt ihnen auf ihrem ‚MyPod‘ Musik und ‚Itchy & Scratchy‘-Folgen von ‚MyTunes‘
13. Homer lernt Bashir kennen
14. Homer spricht in Moes Bar mit Moe, Karl und Lenny über Bashirs Religion
15. Homer beschließt aufgrund einer fiktiven Fernsehserie und des Anratsens von Moe, Karl und Lenny gegen Bashir vorzugehen
16. Homer und Marge laden muslimische Familie BinLaden zum Abendessen ein
17. Homer vergrault die Familie BinLaden durch Intoleranz
18. Homer fährt zu BinLadens nach Hause, findet dort Dynamit und verdächtigt sie als Terroristen
19. Homer spricht mit Marge über seinen Verdacht
20. Homer schläft und träumt von Jeannie auf einem Teppich
21. Lisa erhält Rechnung von Mapple ‚MyBill‘ und erkennt ihre hohen finanziellen Ausgaben
22. Homer belauscht ein Gespräch zwischen dem Ehepaar BinLaden über Sprengungen
23. Homer entschuldigt sich für sein Benehmen und versucht das Geheimnis der BinLadens aufzudecken
24. Homer entdeckt Sprengungspläne für die ‚Springfield-Mall‘ und fährt dorthin, um die Menschen zu warnen
25. Homer verhindert die geplante Sprengung der ‚Springfiel-Mall‘ und sprengt aus Versehen eine Flussbrücke, die zur ‚Duff-Brauerei‘ führt
26. ‚Duff-Bierlaster‘ fallen aufgrund der zerstörten Brücke in den Fluss und Homer versucht das Bier zu retten
27. Versöhnungssessen bei den Simpsons mit der Familie BinLaden
28. Lisa fährt auf den Meeresboden zum ‚Mapple-Hauptquartier‘ und bittet ‚Steve Mobs‘ um einen Entschuldigungsplan für ihre Rechnung

29. ‚Steve Mobs‘ bietet ihr einen Job an, den Lisa annimmt
 30. Lisa steht auf einem Bürgersteig in einer Ladenpassage als ‚MyPod‘ verkleidet und verteilt Flyer



Die ursprüngliche Idee war es, die gesamte sechste Sequenz der Simpsons-Episode zu untersuchen. Diese Sequenz passt in den Kontext des vorliegenden Sammelbandes, da hier die *brand community* der Firma ‚Mapple‘ (als Persiflage auf ‚Apple‘) thematisiert wird. Es stellte sich bei der Unterteilung der Episode in Sinnabschnitte und deren offener Kodierung heraus, dass die komplette Sequenz zu umfangreich ist. Für eine zielführende Analyse muss der zu untersuchende Sinnabschnitt weiter verfeinert werden. Zur Beantwortung der Frage, wie mit Wissensvorräten im vorliegenden Beispiel der Simpsons gespielt wird, haben wir uns für die kleinere Sinneinheit 6.3 *Homer und der ‚MyCube‘* entschieden, da es sich um die konkrete Erfahrung eines Protagonisten mit ‚Mapple‘ handelt.

Auf Basis der offenen Kodierung dieser Sinneinheit konnten wir die folgenden *takes* herausarbeiten. Diese Aufstellung der *takes* dient als Grundlage dafür, die *moves* zu ermitteln, die als Analyse für das vorliegende Beispiel dienen:

‚Die Simpsons‘: Staffel 20; Episode 7; Sequenz 6.3 Gesamtzeit: 02:30 Min. bis 02:48; Dauer: 0:18 Min.		
Take	Zeit	Handlung
Take 1	2:30:35	Halbnahaufnahme: Homer betrachtete ‚MyCube‘ an einem Mapple-Präsentationsstand, ein Verkäufer tritt hinzu und erklärt ihm aufgrund der Frage von Homer die Funktion des ‚MyCubes‘
Take 2	2:38:48	Dutch-Angle und Froschperspektive : ‚Mapple‘-Verkäufer stellt Gegenfrage
Take 3	2:40:13	Froschperspektive: Homer reagiert auf Gegenfrage von ‚Mapple‘-Verkäufer; Kameraschwenk nach unten: Homer kniet nieder und faltet die Hände zusammen
Take 4	2:43:08	Halbnahaufnahme aus subjektiver Perspektive: ‚Mapple‘-Verkäufer erklärt, dass ‚MyCube‘ ausgeschaltet ist
Take 5	2:45:08	Kamera nach unten gerichtet: Homer kniet immer noch vor ‚MyCube‘
Take 6	2:46:17	: Mapple-Verkäufer steht hinter Verkaufstresen und Homer kniet davor

Die sich hieraus ergebenden *moves* spiegeln sich in der HANOS-Partitur sowohl in der Handlung der Kamera als auch die Handlung vor der Kamera selbst wider:

HANOS-Partitur (Ausschnitt)

	Bildausschnitte aus den Handlungszügen			
K A M E R A	Handelnde Kamera (Was macht die Technik der Kamera mit dem Geschehen vor der Kamera?)	Stand-/Handkamera	- Standkamera	- Standkamera
		Kadrierung	- im Vordergrund Präsentationstisch mit ‚MyCubes‘ - im Mittelgrund zeigt Homer hinter Präsentationstisch - im Hintergrund weitere Hängeregale und Mapple-Logos	- im Vordergrund stehen Homer und der ‚MyCube‘ - im Mittelgrund befindet sich der Verkäufer von Mapple - im Hintergrund erneut ein Teil des Mapple-Logos
		Einstellung	- halbnah	- Dutch-Angle
		Schärfentiefe	- bei Zeichentrick	
		Perspektive	- Normalperspektive von vorne rechts	- Froschperspektive
		Autonom?	- nicht autonom: Beobachtet Akteur	- nicht autonom
		Tempo	- statisch	- statisch
		Farbe	- farbig, mit besonderer Farbgebung des Zeichentricks der Simpsons (z.B. Menschen gelber Hautfarbe etc.)	
Kommentierende Kamera (Wie kommentiert der korporierte Akteur das Geschehen?)	Voice over	- /	- /	
	Musik/ Geräusch	- keinerlei Hintergrundgeräusche	- keinerlei Hintergrundgeräusche	
	Graphik	- besondere grafische Gestaltung im Hinblick auf Zeichentrick		
	Text	- /	- /	

	Montierende Kamera (Wie und nach welcher Logik werden die takes zu einer Sequenz zusammengefügt?)	Schnitt	- harte Schnitte	
		Zeitlupe/ Raffer	-/-	
V O R	Bühne	Ort	<ul style="list-style-type: none"> - Mapple-Store in der Mall von Springfield (imaginiär) - Mapple-Store ist ein Glas-Kubus, der sich im Einkaufszentrum befindet - Um den Mapple-Store herum befinden sich weitere Geschäfte der Mall von Springfield 	
		Zeit	<ul style="list-style-type: none"> - im 21. Jahrhundert: Hinweise durch Geräte, die es im 21. Jahrhundert gibt und konsumiert sowie produziert werden - Jahreszeit: Winter, kurz nach Weihnachten (Weihnachtsdekoration wird gerade entfernt) - tagsüber (erkennlich durch die Außenaufnahme zu Beginn der Sequenz) 	
K A M E R A	Requisiten	Zum Ort	<ul style="list-style-type: none"> - Innenraum des Mapple-Stores - Showroom für aktuelle Mapple-Produkte - Warentisch mit ‚MyCubes‘ bestückt 	- Innenraum desselben Mapple-Stores und des gleichen Ortes im Raum
		Zu Person	<ul style="list-style-type: none"> - Homer Simpson (zwischen 36–40 Jahre) mit weißem Poloshirt, kurzärmelig - typische Frisur: zwei Haare über Glatze gekämmt - weder Schmuck noch sonstige Requisiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Mapple-Verkäufer (zwischen 25–35 Jahre) mit schwarzem T-Shirt mit Rundkragen mit weißem Mapple-Logo auf der rechten Brust, kurzärmelig - braune nackenlange Haare mit (strähnigem) Pony - ‚Ziegenbärtchen‘

			- trägt halbkreisförmige Brille
Akteure	Sozialer Typus	- Typus Arbeiterklasse - Alltagskleidung (bequeme Kleidung) - a-typischer Haarschnitt - Kleidung und Auftreten passt in den Typus Familienvater und Arbeiter	- Typus Mittel- bis Oberschicht - Kleidung nach Cooperate Identity von Mapple - Typischer Haarschnitt für Intellektuelle/Alternative
	Handlungstyp	- fragend, naiv, unwissend	- Auftreten belehrend, visionär, selbstbewusst
	Nonverbal. Botschaft	- stöbernd, neugierig den ‚MyCube‘ beäugend	- im Rahmen Verkaufsgespräch - hinterlistiger Blick - starke Gestik
Symbolische Interaktion	Sprechen	- Homer: „HmMMMM.“ - Verkäufer: „Wie ich sehe bewundern Sie unseren ‚MyCube‘. Gefüttert mit Träumen und angetrieben von der Fantasie.“ - Homer: „Was macht er?“	- Verkäufer: „Sie sollten sich fragen, was kann ich für ihn tun.“
	Gestik	- Homer: ‚flinke Finger‘ - Verkäufer schlängelt sich ins Bild, faltet Hände und erhebt Arme und Hände zu imaginärem Viereck bei Erläuterung der Funktion des ‚MyCube‘	- Verkäufer deutet auf Homer
	Mimik	- Homer verzieht Mundwinkel - Verkäufer grinst hinterhältig	- Verkäufer lächelt überlegen
Handeln	Was	- Homer sieht sich ‚MyCubes‘ an - Verkäufer kommt hinzu und erklärt	- Verkäufer setzt Verkaufsgespräch fort
	Subjektiver Sinn	- Homer ist fasziniert von den Geräten - Verkäufer erkennt Geschäft	- Verkäufer möchte ‚MyCube‘ Homer schmackhaft machen

Diese Partitur enthält erste Ergebnisse der Beobachtung der Sequenz und bildet die Grundlage für die nun folgende Deutung im Hinblick auf unser Erkenntnisinteresse. Die nachstehenden Deutungen

Die nachstehenden Sinneinheiten werden nach der Prämisse gedeutet, das ihnen inhärente implizite Wissen explizit zu machen (vgl. Reichertz/Englert 2011: 41).

3.1 Eröffnung des Handlungsspielraums der Sequenz

Für die nachstehende Deutung der oben beschriebenen Sequenz sind zwei Ebenen entscheidend: zum einen die Handlungen der Kamera und zum anderen die Handlungen der vor Kamera, denn beides spannt den Handlungsspielraum der zu analysierenden Sequenz auf.

Zu Beginn der Handlung vor der Kamera steht der erste *move* der sechsten Sequenz *Im ‚Mapple-Store‘*, welcher den Handlungsspielraum mit spezifischem Ort, Zeit und Situation aufspannt. In diesem *move* entdeckt Lisa den ‚Mapple-Store‘ in der ‚Springfield-Mall‘. Die unten stehende Darstellung zeigt Lisa im ‚Mapple-Store‘. Die Kamera blickt aus dem ‚Mapple-Store‘ hinaus in die ‚Springfield-Mall‘. Wir haben uns für diesen *move* als Startpunkt der zu untersuchenden Sequenz entschieden, da sich die Kamera am Ende des *moves* im ‚Mapple-Store‘ befindet, denn dadurch wird angedeutet, dass die folgenden *takes* sich dort abspielen und so den Beginn der Sequenz markieren.

Bild 1: Beginn der sechsten Sequenz *Im ‚Mapple-Store‘*



Entscheidend in diesem ersten *move* ist vor allem die Kamerahandlung selbst, da diese den Blick auf die Handlung lenkt und einen neuen Ort, sowie die Zeit und die Situation anzeigt. Die Kamera nimmt hier eine Froschperspektive ein. Im Vordergrund der farbigen Momentaufnahme befindet sich Lisa Simpson (kurz: Lisa), im Mittelgrund die Glastüren und im Hintergrund die Deckenkonstruktion der ‚Springfield-Mall‘ hinter den Glaswänden. Lisa betritt in diesem Moment den ‚Mapple-Store‘, es ist weiterhin Tag (wie an am Licht, das durch die gläserne

Deckenkonstruktion hineinfällt ersichtlich ist). Die Kamera ist nicht autonom, sondern orientiert sich an Lisa und ist nicht in Bewegung, sondern statisch. Somit ist der Handlungsspielraum im ‚Mapple-Store‘ eröffnet und orientiert sich an den unterschiedlichen sich dort befindlichen Akteuren.⁹

3.2 Ausdeutung der moves

Im Folgenden wird nun ein Beispiel für einen Akteur im diesem ‚Mapple-Store‘ untersucht: *Homer und der ‚MyCube‘*. Die Forschungsfrage verlangt nun zum einen die Herausarbeitung des Wissens selbst mit dem gespielt wird und zum anderen die Art und Weise dieses Spiels.

Der erste *take* der von uns behandelten Sinneinheit (*take* 1) besteht aus zwei *moves*. Als Homer allein die ‚MyCubes‘ beäugt, vollzieht sich der erste *move*. Der zweite *move* beginnt, als der Verkäufer die Szene betritt.

Im ersten *move* zeigt die Standkamera im Vordergrund drei weiße ‚MyCubes‘ mit dem ‚Mapple-Logo‘ und einem kleinen Kreis (Knopf) unter dem Logo aus einem rechtsseitigen Blickwinkel. Die drei ‚MyCubes‘ befinden sich auf einem braunen länglichen Präsentationstisch. Der mittlere von ihnen leuchtet. Im Mittelgrund zeigt die Kamera Homer halbnah in einem weißen kurzärmeligen Poloshirt mit fragendem Gesichtsausdruck hinter dem Präsentationstisch. Er beugt sich von dem linken nicht leuchtenden ‚MyCube‘ zum mittleren leuchtenden ‚MyCube‘ und betrachtet diesen. Dabei seufzt Homer („Hmm“) und beginnt seine Finger in Richtung des leuchtenden ‚MyCubes‘ schnell abwechselnd auf und ab zu bewegen – wie bei der Freude auf ein Genussmittel. Als der Verkäufer ins Bild kommt, führt Homer die offenen Hände dem ‚MyCube‘ entgegen, um ihn anzufassen, dabei beginnt er zu lächeln.

Im gleichen *take* im zweiten *move* betritt der Verkäufer das Bild von links unten aus einer geduckten Haltung und nimmt erst vor Homer eine aufrechte Körperhaltung ein. Im Gegensatz zu Homer wirkt der Verkäufer schlank und dynamisch als er in das Bild eintritt. Der Verkäufer stellt Homers Interesse an dem ‚MyCube‘ fest und

9 Bei all diesen Erläuterungen handelt es sich nicht um eine reine Deskription dessen, was auf der Momentaufnahme zu sehen ist und was die Kamera tut. Vielmehr spielt hier auch schon eine gewisse Interpretation der Momentaufnahme mit ein. Beispielsweise, wenn wir sagen, dass es sich um Glastüren handelt und um eine Person, die uns bekannt ist: Lisa Simpson oder dass die Kamera einen in der Filmwissenschaft als Froschperspektive bezeichneten Blickwinkel einnimmt. Eine dritte Ebene der Beschreibung ist dann gegeben, wenn man über die Momentaufnahme an sich hinausgeht und z.B. erklärt, dass die halbkreisförmige Darstellung des Hintergrunds an einen Sonnenaufgang erinnert und dessen Bedeutung für die nachfolgende Sequenz erörtert. Ebenso dieser dritten Ebenen gehört die Erläuterung an, dass sich Lisa tagsüber in dem ‚Mapple-Store‘ in der ‚Springfield Mall‘ befindet, in welcher die von uns ausgewählten *moves* nun stattfinden und ausgedeutet werden. Aus Umfangsgründen müssen wir an dieser Stelle auf eine weitere Ausdeutung verzichten und gehen zu der Deutung der ausgewählten *moves* der Sequenz über.

beginnt, über diesen mit folgendem Worten zu sprechen: „Wie ich sehe bewundern Sie unseren ‚MyCube‘. Gefüttert mit Träumen und angetrieben von der Fantasie.“ Dazu faltet er zuerst seine Hände vor der Brust und hebt anschließend seine Arme mit nach vorne geöffneten Handflächen die zu einem imaginären Viereck geformt sind. Dabei blickt er nach oben über seine Brille hinweg. Danach vergrößert er den Abstand zwischen seinen Armen bis er sie schließlich wieder herunternimmt und den Kopf von Homer wegdreht, seinen Blick jedoch wieder auf diesen lenkt. Homer blinzelt während des Monologs lediglich drei Mal und ihm scheinen die Ausführungen des Verkäufers nicht auszureichen, was sich insbesondere durch seinen fragenden Gesichtsausdruck andeutet. Deshalb fragt er nach der Funktion des Gerätes: „Was macht er?“ Der *take* endet während Homers Frage und leitet zum zweiten *take* über.

Der zweite *take* beginnt aus einem Dutch Angle. Der Blick der Kamera betrachtet den ‚MyCube‘ und den Verkäufer, ausgehend von Homers linker Seite auf Höhe seines Arms. Der ‚MyCube‘ leuchtet weiterhin und besitzt auch von dieser Seite ein Logo und einen Knopf. Der Verkäufer steht aufrecht mit hinter dem Rücken verschränkten Armen. Der Blick ist über die Halbbrille auf Homer gerichtet. Er beantwortet Homers Frage mit leicht gesenktem Kopf: „Sie sollten sich fragen, was kann ich für ihn tun?“ Währenddessen zeigt der Verkäufer ostentativ mit dem linken Arm auf Homer und greift sich anschließend auf seine eigene Brust; dabei kneift er die Augen zusammen und lacht breit. Danach schließt der Verkäufer die Augen und führt seine Arme mit den Handflächen nach innen zueinander zeigend nach oben. Der *take* endet mit einem breiten Grinsen auf dem Gesicht des Verkäufers während seine Arme den ‚MyCube‘ ohne direkte Berührung umschließen.

Im dritten *take* zeigt die Kamera, wiederum von unten, auf Homer. Im Vordergrund sieht man den ‚MyCube‘, der immer noch leuchtet und auch Logo auf der Seite trägt (was zuvor nicht zu sehen war). Homer blickt den Verkäufer fragend an. Er bestätigt die Ausführungen mit „OK“ und richtet dabei den Blick auf den ‚MyCube‘. Er hebt die Hände mit den Handflächen nach oben geöffnet und fragt: „Was kann ich für Dich tun?“ Währenddessen beginnt Homer die Hände zu falten und kniet nieder. Sein Blick ist fragend. Die Kamera fährt mit Homer parallel hinunter, sodass sich zum Schluss die Kamera, der auf dem Präsentationstisch stehende ‚MyCube‘ und der kniende Homer auf einer Höhe befinden. Homer fährt fort: „Ich flehe Dich an“, der Blick und der Tonfall sind flehentlich bis weinerlich und Homer beginnt den Kopf weiter zu senken.

Der vierte *take* beginnt, indem die Kamera nun an Homers Stelle tritt. Der Ausschnitt zeigt ausschließlich den Verkäufer. Dessen Blick ist über die Halbbrille gerichtet. Mit ernstem Gesicht beugt er sich vor und erklärt: „Sir, er ist noch nicht eingeschaltet.“

Im fünften *take* ist die Kamera wieder auf Höhe des knienden Homer, der auf den Einwurf des Verkäufers mit offenen Mund und wieder aufgerichteten Blick immer noch fragend erwidert: „Aber er leuchtet.“ Dabei nimmt er die gefalteten Hände herunter.

Im sechsten *take* nimmt die Kamera eine Totale ein, dieses Mal steht die Kamera hinter Homer und zeigt den noch immer, nun vor dem Präsentationstisch rechts, knienden Homer. Dahinter befindet sich der Präsentationstisch mit dem ‚MyCube‘ und hinter dem Tisch links steht der Verkäufer. Homer blickt weiter fragend zu dem Verkäufer auf. Der Verkäufer schaut ernst, steht aufrecht und hat die Arme hinter dem Rücken verschränkt und blickt auf Homer hinab. Er führt seine rechte Hand mit der Handfläche nach oben geöffnet in Richtung des ‚MyCubes‘ und sagt: „Das Licht zeigt an, dass er aus ist.“

Die Kamera zeigt dem Rezipienten in dieser Sinneinheit auf eine bestimmte Weise zum einen soziale Typen und deren Verhältnis sowie deren Verhalten zueinander, d.h. wie hier mit unterschiedlichen Wissensvorräten gespielt wird. Zum zweiten zeigt die Kamera explizit den strategischen Einsatz von markenspezifischen Inhalten (z.B. Logos und Gegenständen). Dies ermöglicht es dem Rezipienten erst, sein eigenes Wissen aus unterschiedlichen Blickwinkeln auf das jeweilige Arrangement hin anzuwenden. Drittens fordert die Kamera den Rezipienten dazu auf, implizites Wissen – mit dem in der obigen Sinneinheit gespielt wird – explizit zu machen, wie sich im Folgenden zeigen wird.

Das Gezeigte: Zwei soziale Typen – zwei Wissensvorräte

Die obige Beschreibung deutet bereits die (sozialen) Unterschiede zwischen den beiden in dem Sinnabschnitt agierenden Personen (Homer Simpson und der ‚Mapple‘-Verkäufer) an.

Über die erste Person Homer Simpson (kurz: Homer) als Protagonist der Serie kann der Rezipient ausführliche Informationen finden. Homer ist zwischen 36–40 Jahren alt, trägt i.d.R. ein weißes kurzärmeliges Poloshirt und eine blaue Hose zu grauen Schuhen (Hose und Schuhe sind in dieser Sinneinheit nicht zu sehen). Seine typische Frisur sind zwei über die Glatze gekämmte Haare und ein Haarkranz. Er hat keine Augenbrauen aber einen ‚Drei-Tage-Bart‘. Durch die Rundung des Poloshirts wird ein Bauchansatz angedeutet, der auf sein Übergewicht hinweist. Homer gehört als Mitarbeiter eines Atomkraftwerks der unteren Arbeiterklasse an und ist charakterisiert durch (kindliche) Naivität (Infantilismus) und Ignoranz bis hin zum Egozentrismus. Jedoch ist er gleichzeitig liebender Vater von drei Kindern und fürsorglicher Ehemann, wie der Zuschauer aus unzähligen Folgen gelernt hat.

Über den ‚Mapple‘-Mitarbeiter (ca. 25–35 Jahre) ist dem Rezipienten nur das bekannt, was in der Sinneinheit zu sehen ist. Er trägt ein schwarzes Rundkragenshirt mit dem weißen ‚Mapple-Logo‘ (eine Abwandlung des ‚Apple-Logos‘, da hier beide

Seiten des Apfels angebissen sind) auf der Brust und eine dunkelblaue Hose. Er hat einen Spitzbart und eine Halbbrille. Er hat dichtes dunkelbraunes, mittellanges Haar, einen Pony und Augenbrauen.

Homers Auftreten, v.a. sein ‚Drei-Tage-Bart‘, seine langsamen Bewegungen und sein Übergewicht, deuten darauf hin, dass er eher träge und wenig körperbewusst ist. Der ‚Mapple‘-Verkäufer ist dagegen schlank und tritt bereits bei seinem ersten Erscheinen dynamisch, nämlich aus einer geduckten Haltung sich aufrichtend, auf. Sein Bart und seine Frisur, die einer gewissen Körperpflege bedürfen, weisen auf ein höheres Körperbewusstsein hin.

Diese Hinweise auf einen (sozialen) Unterschied spiegeln sich auch in Gestik und Mimik der beiden Akteure wider. Homer legt eine eher kindliche und einfache Gestik an den Tag als er die Finger nacheinander hebt und senkt und den ‚MyCube‘ anfassen will (ähnlich wie bei Kindern, die Dinge schön finden). Außerdem hebt er nahezu hilflos die Arme und Schultern, wenn er nach der Funktion des ‚MyCubes‘ fragt, sich flehend niederkniet und die Hände (wie zum Gebet) faltet, wenn er gesagt bekommt, dass er sich besser fragen soll, was er für den ‚MyCube‘ tun kann. Im Gegensatz dazu weist der Verkäufer eine differenziertere, ausgeprägtere und raumeinnehmendere (showartige) Gestik auf, was auf ein hohes Selbstbewusstsein schließen lässt. Der Verkäufer faltet die Hände (wie zum Gebet) und hebt die Arme kopfhoch, wenn er die Funktion des ‚MyCubes‘ erläutert, was visionär wirkt. Zudem steht der Verkäufer aufrecht, mit den Händen hinter dem Rücken verschränkt, was diszipliniert wirkt. Zudem deutet er einmal direkt auf Homer, wenn er erklärt „Sie sollten sich fragen ‚Was kann ich für ihn tun?‘“. Eine Anspielung auf das von der U.S. Army Anfang des 20. Jahrhunderts veröffentlichte Plakat zur Rekrutierung von U.S. Soldaten für den Ersten Weltkrieg. Hierauf befindet sich Uncle Sam, der auf den Betrachter des Plakats zeigt, ähnlich wie dies der ‚Mapple‘-Verkäufer tut (wir haben es bei unserem Beispiel ja mit einer seitenverkehrten Darstellung zu tun). Ein Motiv, was uns im späteren Verlauf der Deutung noch beschäftigen wird. Die belehrende Gestik zeigt sich allerdings nicht nur am erhobenen Zeigefinger, sondern auch daran, dass sich der Verkäufer bei der Erläuterung, dass der ‚MyCube‘ noch nicht eingeschaltet ist, zu Homer wie ein belehrender Erwachsener zu einem Kind vorbeugt.

Die Mimik ist bei Homer eher kindlich ausgeprägt und wirkt naiv, v.a. wenn er den ‚MyCube‘ bewundert und lächelt. Sie ist meist fragend. Ähnlich, wie die Gestik ist die Mimik bei Homer wenig differenziert, meist starrt er vor sich hin. Lediglich in dem Moment als er sich hinkniet und den ‚MyCube‘ fragt, was er für ihn tun kann, zieht er seine Stirn zusammen, legt seinen Kopf leicht zur Seite und blickt unterwürfig. Der Verkäufer dagegen blickt listig bis verschlagen, da er seine Augen nie ganz öffnet, häufig über seine Halbbrille blickt und hinterlistig bis diabolisch lächelt. Seine

Augenbrauen, die bei Homer fehlen, und sein Blick in die Luft als würde er etwas imaginieren, deuten auf eine reflektierte Denkweise hin. Am Ende als Homer erläutert, dass der ‚MyCube‘ doch leuchtet, blickt er gelangweilt bis genervt von Homers Fragen, ein Hinweis auf das Verhältnis der beiden.

Homer spricht in kurzen wenig komplexen Sätzen und stellt nur Fragen und tätigt keine Aussagen. Sein Redeanteil ist quantitativ wesentlich geringer als der des Verkäufers. Seine Fragen stellt er in einem weinerlichen, hilflosen und unterwürfigen Ton und seine Äußerungen weisen darauf hin, dass er nicht versteht, was der Verkäufer im implizit mitteilen will. Er versteht lediglich, dass er den ‚MyCube‘ fragen soll, was er für ihn tun kann. Auch die inhaltlichen Botschaften sind damit unterwürfig und fragend. Der Verkäufer hingegen nutzt eine metaphorische Sprache mit gewählten Worten. Er hebt und senkt die Stimme und setzt sie rhetorisch ein, ähnlich einem Verkaufsgespräch. Er schafft es durch rhetorische Tricks die Fragen von Homer zu umgehen und ihn darüber im Unklaren zu lassen, was der ‚MyCube‘ überhaupt zu leisten im Stande ist. Stattdessen schafft er es durch die Betonung der Personalpronomen („Sie sollten sich fragen, was kann *ich* für *ihn* tun.“) Homers Frage auf ihn selbst zurückzuwerfen und diesen dadurch dazu zu bringen, sich dem ‚MyCube‘ zu unterwerfen (vgl. hierzu auch Macht der Worte von Reichertz 2009). Die erfolgt, obwohl der ‚Mapple‘-Verkäufer tatsächlich gar nichts über den ‚MyCube‘ und dessen Funktion aussagt. Es bleibt offen, ob der Verkäufer um die Funktion des ‚MyCubes‘ selbst nichts weiß und nur gut vorspielen kann, dass das Gerät erstrebenswert ist oder ob er um dessen tatsächlichen Nutzen weiß und diesen bewusst verschleiert. In beiden Fällen gilt jedoch, dass der Verkäufer rhetorisch ‚verschlagener‘ ist als Homer.

Zusammengefasst deuten Körperbewusstsein, Mimik und Gestik sowie die Sprache bereits auf eine Diskrepanz zwischen den sozialen Typen der beiden Akteure hin. Homer erscheint bereits durch sein äußeres Erscheinungsbild, seine Bewegungen und seine Sprache als der typische Vertreter der Unterschicht, der sich von dem ‚MyCube‘ fasziniert zeigt. Der Verkäufer hingegen trägt eine Brille (Hinweis auf Belesenheit), weiß sich auszudrücken und Homer durch ‚schöne Worte‘ zu lenken. Sein Intellekt scheint höher als der von Homer und es ist anzunehmen, dass er intellektuell mindestens der Mittelschicht angehört. Die Wissensvorräte der beiden Akteure sind, v.a. im Hinblick auf den Status bzw. Stellenwert der Marke ‚Mapple‘ (vertreten durch den ‚MyCube‘) unterschiedlich. Es spielt keine Rolle, ob sowohl der Verkäufer oder Homer wissen oder nicht, was das Gerät tatsächlich kann. Der Verkäufer legt Homer lediglich nahe, dass es eine verehrensweite Sache bzw. Marke ist. Unterstützt wird diese Lesart ebenso durch das ‚Mapple‘-Logo auf dem T-Shirt des Verkäufers. Der Verkäufer identifiziert sich mit der Marke. Nur durch die Diskrepanz dieser beiden sozialen Typen und deren Intellekt entsteht das ‚Spiel‘ mit dem Wissen.

Der Wissensvorrat im Hinblick auf die Funktion des ‚MyCubes‘ (in einem weiteren Schritt sogar auf die Marke ‚Mapple‘) muss sich dabei nicht zwangsläufig unterscheiden. Entscheidend ist an dieser Stelle lediglich das unterschiedliche Wissen um den Stellenwert der Marke ‚Mapple‘.

Außerdem läuft die Kommunikation zwischen den sozialen Typen aneinander vorbei: das visionäre und metaphorisch transportierte Wissen des Verkäufers wird von Homer wortwörtlich aufgefasst. Somit verfügt Homer lediglich über basales Weltwissen, insbesondere über den Stellenwert der Marke ‚Mapple‘, während der Verkäufer über Sonderwissensbestände verfügt. Der Interpret selbst muss diese beiden Wissensbestände kennen, um diese herausarbeiten zu können (vgl. Reichertz/Englert 2011). Nur so kann er die Ebenen, über die hier kommuniziert wird, verstehen.

Die Interaktionsdynamik zeigt somit den ersten spielerischen Aspekt des Umgangs mit Wissensvorräten, indem sie auf unterschiedliche diskursivierte Wissensvorräte zurückgreifen. Diskurse werden hier in Anlehnung an Foucault als regelmäßige thematisch zentrierte Aussagemuster verstanden, die sich im Alltag durch und in sozialen Praktiken konstituieren. Diese sozialen Praktiken erzeugen Wirkliches und das gültige Wissen über die Wirklichkeit (vgl. zur eingehenden Diskussion Keller 2008). Darüber hinaus bringen Diskurse Erkenntnissubjekte hervor, die hineinsozialisiert „in eine [...] vorgedeutete Welt“ (Reichertz/Schröer 1994: 59), man könnte auch sagen diskursivierte Welt, in alltäglichen Praktiken an der Wirklichkeitskonstruktion teilhaben und zugleich das Ergebnis sozialer und kommunikativer Praktiken sind. Diese Subjekte (re-)produzieren demnach gesellschaftliche Wissensbestände und verändern diese. Dabei nutzen sie bestehende Wissensbestände indem sie diese strategisch aufgreifen und nutzen um die eigenen Wirklichkeitsdefinitionen durchzusetzen: dies nennt Foucault ‚Kämpfe‘, leitet diese Bezeichnung jedoch aus dem Begriff des ‚Spiels‘ ab, das es zu beherrschen und gewinnen gilt (vgl. Foucault 2002: 670f.). Diese abgeschwächte Form des Kampfes, das Spiel, wird in diesem Beitrag als Verknüpfen und Vermischen der Wissensordnungen mit- und ineinander charakterisiert.

Die Simpsons nehmen an der medialen Wissenszirkulation im Sinne der Cultural Studies teil, inszenieren diesen Wissensspielerei indem sie die Zuschauer mit ihren jeweiligen Wissensbeständen einladen an dem Spiel teilzunehmen, ihre Wissensbestände mit den Andeutungen in den einzelnen Folgen abzugleichen, die Wissensbestände miteinander in Beziehung zu setzen und ihnen auf diese Weise Vergnügen und intellektuelle Stimulation zu bieten. Bei medialen Inszenierungen beschränken sich Wissensbestände selten auf sprachliche Diskurselemente, sondern greifen auf visuelle Elemente zurück, deren Ordnungen von Knorr-Cetina im Bereich der Visualisierungsformen des wissenschaftlichen Wissens als ‚Viskurs‘ bezeichnet (vgl. Knorr-Cetina 2001). Wird der Begriff streng genommen dem hier behandelten Phänomen nicht gerecht, so sei diese ‚Sprachspielerei‘ trotzdem erlaubt, denn sie erlaubt es auf den nächsten behandelten Aspekt dieses Aufsatzes zu verweisen: den

Einsatz der Kamera zum Zwecke des Zeigens. Sobald die Grenzen des Sagbaren, wie Foucault es nannte, erreicht sind können Bilder Wissensbestände effektiv vermitteln. Dass gerade dort Wissensbestände aktiviert werden, die wir – und sei es nur mangels Fachtermini – selten explizieren können und stattdessen implizit zu Deutungen geführt werden ist an der Kamerahandlung des Zeigens besonders deutlich: nicht nur *welches* sondern vor allem *wie* Wissen gezeigt wird bestimmt unsere Deutungen des Inhalts.

Das Zeigende: Die Kamera

Die Kamera unterstützt die herausgearbeitete Lesart v.a. durch ihre jeweilig eingenommene Perspektive, Kadrierung und Einstellung. Sie weist den Rezipienten hierdurch in die Handlung ein und stützt diese. Im ersten *take* nimmt die Kamera eine Normalperspektive ein und es scheint als würde der Rezipient neben der sich abspielenden Szene stehen und diese beobachten. Dabei blickt die Kamera von rechts vorne nach links hinten. Dadurch, dass die Kamera sich nicht bewegt, sondern statisch ist, wird es dem ‚Mapple‘-Verkäufer möglich, sich von links in das Bild ‚hineinzuschlängeln‘. Die Aufnahme des *takes* erfolgt in halbnaher Einstellung. Diese simuliert eine natürliche Blicksituation und macht Dialogsituationen möglich, da hier die Gesprächssituation im Vordergrund steht (vgl. Hickethier 1978: 50). Der Rezipient ist somit nicht nur ein reiner Beobachter, sondern nimmt zu diesem Zeitpunkt an einem Dialog teil. Die Kadrierung baut sich wie folgt auf. Zu Beginn des ersten *takes* stehen die drei ‚MyCubes‘ auf dem Präsentationstisch im Vordergrund. Im Mittelgrund befindet sich Homer hinter dem Präsentationstisch und im Hintergrund ist links ein Hängeregal mit zwei ‚MyCubes‘ zu erkennen. Links befindet sich ein angedeutetes Poster mit ‚Mapple‘-Logo und hinter Homer ein komplett erkennbares Poster mit ‚Mapple‘-Logo. Der Präsentationstisch trennt beide Personen voneinander und bleibt die komplette Sinneinheit ein unüberwindbares Hindernis für unterschiedlichen sozialen Typen. Der Vordergrund verändert sich in dem Moment als der Verkäufer hinzutritt. Nun stehen nicht mehr die ‚MyCubes‘, sondern der Verkäufer alleine im Vordergrund. Homer und die ‚MyCubes‘ auf dem Präsentationstisch befinden sich nun im Mittelgrund, der Hintergrund bleibt unverändert, nur die ‚MyCubes‘ im Hängeregal werden vom Verkäufer verdeckt. Durch die unveränderte Perspektive von rechts vorne nach links hinten wird es möglich, dass nun sowohl der Verkäufer als auch der leuchtenden ‚MyCube‘ und Homer deutlich sichtbar sind. Weder der Verkäufer noch Homer noch der ‚MyCube‘ werden vom Betrachter frontal gesehen. Durch die seitliche Stellung des Verkäufers hat der Rezipient die Möglichkeit dessen Gestik und Mimik gut zu erkennen. Gleiches gilt für Homer. Durch diese Anordnung wird weder der Verkäufer noch Homer durch die Perspektive hervorgehoben. Der Dialog beginnt auf Augenhöhe der Akteure, noch ist nicht deutlich, dass eine vermeintliche Wissensdiskrepanz zwischen den Akteuren besteht.

Im zweiten *take* wird die Normalperspektive nach Homers Frage, was der ‚MyCube‘ macht, zum Dutch Angle auf den Verkäufer und den ‚MyCube‘. Die Kamera steht ab diesem Zeitpunkt auf der Seite von Homer. Der Verkäufer und der ‚MyCube‘ werden so zum Mittelpunkt in der Kadrierung und zu Helden erhoben, zu denen man aufsieht (vgl. Hickethier 1978). Allerdings erfolgt die Einstellung im *Dutch-Angle*, der in der Filmwissenschaft u.a. ein Zeichen für Unwirklichkeit und eine von der Norm abweichende geistige Verfassung darstellt (vgl. Thompson/Bowen 2009). Diese Kameraeinstellung mit der Froschperspektive lässt auf das Nachstehende schließen: Der ‚Mapple‘-Verkäufer und der ‚MyCube‘ erscheinen auf den ersten Blick einen hohen Status zugewiesen zu bekommen, was sich jedoch durch den *Dutch-Angle* relativiert. Man hat es hier damit nicht mit Helden und Statussymbolen im üblichen Sinne zu tun, sondern man lässt sich durch den ersten weniger reflektierten Blick täuschen. Homer wird in diesem *take* nur durch seinen linken halb zu sehenden Arm angedeutet. Je nach Wissensbestand des Rezipienten wird nun entweder deutlich, dass es sich bei ‚Mapple‘ um etwas anbetungswürdiges handelt oder aber dass der Hinweis gegeben wird, dass dieses Anbetungswürdige tatsächlich nicht diesem Anspruch gerecht wird.

Die Kamera steht im dritten *take* auf der Seite des Verkäufers und nimmt eine Froschperspektive auf Homer und den ‚MyCube‘ ein. Plötzlich stehen ‚MyCube‘ und ‚Mapple‘-Logo im Vordergrund und nehmen ein Drittel des Bildschirms ein. Durch die Froschperspektive auf Homer erhält der Betrachter erneut einen unterlegenen Status. Diesmal erfolgt allerdings keine Relativierung durch einen Dutch Angle, da der Horizont im rechten Winkel zum Bildrand steht. Somit gibt es bei Homer durch die Kameraeinstellung alleine keinen Hinweis auf Unwirklichkeit beziehungsweise auf eine von der Norm abweichende Geisteshaltung. Es ergibt sich hier wiederum ein Hinweis auf den Status der Marke ‚Mapple‘, die *über* Homer steht, allerdings auf Hüfthöhe des Verkäufers im zweiten *take*. In dem Moment, als Homer sich vor den ‚MyCube‘ kniet, macht die Kamera einen Vertikalschwenk. Es handelt sich hierbei allerdings nicht um eine Normalperspektive, sondern die Kamera ist mit dem Präsentationstisch und dem knienden Homer auf einer Höhe, vergleichbar mit der Perspektive eines Kindes. Ein Hinweis auf Homers kindlichen Charakter. Wenn man Kinder begrüßt, beugt man sich zu ihnen herunter, versucht ihnen in die Augen zu sehen. Insgesamt ist dem Rezipienten die erniedrigte Haltung von Homer deutlich, welche durch die nun folgende Kameraeinstellung unterstützt wird.

Im vierten *take* nimmt die Kamera eine subjektive Perspektive ein, d.h. sie blickt aus der Perspektive des knienden Homer auf den Verkäufer nach oben. Der ‚MyCube‘ befindet sich hier nicht mehr im Bild. Der Verkäufer bildet den Vordergrund, Mittelgrund und Hintergrund sind durch die Decke des Raumes und die Fensterwand

des ‚Mapple‘-Stores besetzt. Durch diese Einstellung wird nochmals das Verhältnis der beiden Personen zueinander deutlich: Der Verkäufer als Homer überlegen, der sich zu Homer hinunter beugt. Das Motiv des Verhältnisses von Vater zu Sohn bzw. Lehrer und Schüler wird inhaltlich als durch die Kamerahandlung forciert.

Ein letztes Mal wird im fünften *take* das Ungleichgewicht zwischen den Akteuren deutlich, da die Kamera Homer wieder aus Höhe der Kinderaugen zeigt, während er fragend feststellt: „Aber er leuchtet“. Kadrierung, Einstellung und Perspektive gleichen der des dritten *takes*. Der ‚MyCube‘ ist wieder leuchtend im Mittelgrund und nun folgt die Auflösung der Situation. Bis hierhin hat sich die Situation thematisch und durch die Kamerahandlung zugespitzt.

Im letzten *take* wechselt die Kamera auf Homers Seite des Präsentationstisches und erfasst die Szene von vorne links, hinter Homer stehend. Die Perspektive der Kamera liegt etwas unter Augenhöhe als würde eine Person die Szene sitzend verfolgen. Homer ist bis zum Torso vor dem Präsentationstisch zu sehen, weiterhin kniend, während sich der Verkäufer aufrecht stehend auf der anderen Seite des Tisches befindet. Der leuchtende ‚MyCube‘ erscheint zwischen dem Verkäufer und dem knienden Homer. Schließlich erklärt der Verkäufer: „Sir, das Licht zeigt an, dass er aus ist.“ Die Szene könnte nicht absurder enden: nachdem die Kamera die Spannung aufgebaut hat und den Rezipienten nun zum äußeren Betrachter für das große Finale macht, bekommt er eine verwirrende Antwort. Diese bietet aus Sicht der spielerischen Perspektive tendenziell zwei mögliche Lesarten an: erstens, dass sich hinter dem schönen Schein, der hier wörtlich zu nehmen ist, nichts befindet. Alternativ, und nicht minder enttäuschend, ist die Lesart, dass das Gerät nur so lange erstrebenswert ist, wie man es noch nicht benutzt (hat). Doch was sagt dies über den Stellenwert von Zugehörigkeit? Die Technik der Kameraführung und die inhaltliche Ausgestaltung spielen mit den Ebenen des Wissens des Rezipienten, der auf die Wissensbestände der Akteure und die tatsächlichen Wissensbestände ‚unserer Wirklichkeit‘ bis hin zur Filmtheorie eingebunden wird. Dies gilt es in der folgenden Interpretation herauszuarbeiten.

4 Interpretation

Aus dem Verhältnis der beiden Personen zueinander, v.a. gekennzeichnet durch das jeweilige Verhältnis zur Marke ‚Mapple‘ lassen sich unterschiedliche Antworten auf die Frage, wie mit Wissensvorräten gespielt wird, verdichten. Die Akteure spielen vor der Kamera im Hinblick auf ihr unterschiedliches Wissen um die Marke ‚Mapple‘ und aufgrund ihrer unterschiedlichen Wissensvorräten im Sinne des Intellekts miteinander.

Darüber hinaus wird v.a. durch die Kamerahandlungen mit impliziten Wissensvorräten bei den Rezipienten gespielt bzw. darauf angespielt, *wie* das Gezeigte, also das *was*, verstanden werden soll.

4.1 Explizit: Alles rund um die Marke: Logo, Name, Geräte

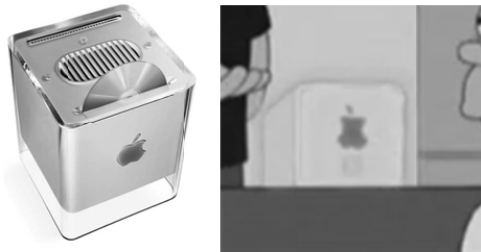
Ein immer wiederkehrendes Motiv ist die Marke ‚Mapple‘ in Form von Logo, Namen der Geräte und die Geräte selbst. In der untersuchten Sinneinheit sind dies konkret das Logo (beidseitig angebissener Apfel), der Name ‚MyCube‘ des Geräts und das Gerät in Form eines weißen (leuchtenden) Würfels. Die Kombination dieser Andeutungen und die Stimmigkeit mit der tatsächlich existierenden Marke ‚Apple‘ erschließen sich dem Zuschauer aufgrund der qualitativen Induktion, d.h. er kann aufgrund des ihm bekannten, intersubjektiven Wissensvorrats von einzelnen Elementen auf das Ganze schließen (vgl. Reichertz 1993). In den Bildern 2 und 3 können diese Ähnlichkeiten nachvollzogen werden.

Bild 2: Apple Cube in 5th Avenue in New York und sein Pendant in den Simpsons als ‚Mapple‘-Store¹⁰



10 www.google.de/imgres?imgurl=http://pixelgroovy.com/blog/wp-content/uploads/2007/01/img_0318.JPG&imgrefurl=http://www.pixelgroovy.com/blog/category/apple/&usg=__vzaiXi2Btc_ozqPF_QKl-hX-arQ=&h=3072&w=2304&sz=2109&hl=de&start=16&zoom=1&um=1&itbs=1&tbnid=s6ePzXoQSBwPZM:&tbnh=150&tbnw=113&prev=/images%3Fq%3Dapple%2Bcube%26um%3D1%26hl%3Dde%26tbs%3Disch:1

Bild 3: Der ‚Apple-Cube‘ von 2000 und sein Pendant der ‚MyCube‘ in den Simpsons



Interessant an dieser Stelle ist die Wahl der Verfremdungen. Die Namen der Geräte deuten mit den Besitzanzeigenden Fürwörtern („My“) auf den Aspekt des Besitzes hin, aus dem häufig als individuell gedeuteten „I“ wird „My“. Es steht nicht die individuelle Identifikation mit dem Gerät im Vordergrund, sondern der Besitz der Geräte. Um das Unternehmen Apple, aber wie hier angedeutet wird um das Unternehmen „Mapple“ herum haben sich „brand communities“ (vgl. Pfadenhauer 2008) gebildet. Für die Apple-Community hat Pfadenhauer festgestellt, dass es den Anhängern darum geht, bessere Produkte als die Konkurrenzprodukte zu besitzen (vgl. Pfadenhauer 2009: 1096). Daraus ergibt sich eine Überbewertung der eigenen und eine Abwertung fremder Produkte und eine exklusive Zugehörigkeit durch den Besitz, was in „My“ zugespitzt zum Ausdruck kommt.

Die Auswahl des „MyCubes“ in Anlehnung an den „Apple Cube“ trägt ebenfalls eine besondere Bedeutung. Der „Apple Cube“ ist eines der Produkte der Firma „Apple“, welches einen Misserfolg in der Geschichte von „Apple“ darstellt. Von 2000 bis 2001 war der „Apple Cube“ auf dem Markt. Sein Design hat es sogar in das Modern Art Museum in London gebracht, seine Funktionen und sein Preis machten ihn allerdings zum Flopp für „Apple“ (vgl. Dernbach 2009). Dies stützt die Darstellung der Marke „(M-)Apple“ (Schöner Schein, Funktion ist nicht ausschlaggebend oder nicht darstellbar), wie sie bereits herausgearbeitet worden ist.

Abschließend sei der beidseitig angebissene Apfel erwähnt. Das ursprüngliche Logo des Unternehmens zeigte Isaac Newton bei der Entdeckung der Schwerkraft, als ihm ein Apfel auf den Kopf fällt. Das Logo mit dem angebissenen Apfel wurde von „Apple“ zu einem späteren Zeitpunkt mit dem Gedanken eingeführt, dass der angebissene Apfel, engl. „to bite“, an die Datenmengeneinheit „bytes“ erinnern sollte. Die Kombination von Beißen und der Entdeckung der Schwerkraft ließ das bis heute aktuelle Logo entstehen. Der Apfel an sich trägt zahlreiche symbolische Bedeutungen. Er steht für Liebe, Fruchtbarkeit, ist Symbol des Lebens, der Herrschaft (Regierungsapfel), Streit (Zankapfel) und der Sünde. Da es sich hier um einen angebissenen Apfel handelt, wird vor allem auf ein biblisches Motiv hingewiesen: die

Deutung mit dem christlichen Symbol des angebissenen Apfels des Sündenfalls und die Vertreibung von Adam und Eva aus dem Paradies. Nun ist der Apfel in der Simpsons-Episode beidseitig angebissen. Alternativ hätte man auch eine angebissene Birne oder eine andere Frucht wählen können. Doch der beidseitig angebissene Apfel betont das biblische Motiv des Sündenfalls. Ein Motiv, das wir im Folgenden im Zusammenhang mit dem implizit verwendeten Wissen in den Simpsons näher betrachten.

4.2 Das Spiel mit dem impliziten Wissen

Eine Deutung bleibt nicht an der Oberfläche dessen, was zu sehen ist und ist nicht rein deskriptiv. Auf einem weiteren Abstraktionsniveau geht die Interpretation über das explizit zu sehende hinaus und beschäftigt sich mit dem impliziten Wissen in der vorliegenden Sinneinheit.

Religiöser Wissensvorrat

Aus dem Verhältnis des ‚Mapple‘-Verkäufers zu Homer und der beiden zur Marke ‚Mapple‘ wäre eine mögliche Schlussfolgerung ein Spiel mit einem religiösen Wissensvorrat. Der Habitus des Verkäufers erinnert an einen Pastor: das schwarze und hochgeschlossene Oberteil, die raumeinnehmende Gestik, insbesondere das Falten der Hände wie zum Gebet und die metaphorische Sprache könnten ebenso in einer Predigt zu finden sein. Homers Habitus dagegen erinnert an einen Gläubigen, der sich hinkniet zum Gebet und den Worten des Pastors lauscht, ihn um Rat fragt und ihm glaubt. Das anbetungswürdige Objekt ist hier allerdings nicht Gott, sondern der ‚MyCube‘ (stellvertretend für die Marke ‚Mapple‘). Homer scheint durch das verheißungsvolle blaue Leuchten des ‚MyCubes‘ in dessen Bann gezogen worden zu sein. Das Leuchten besitzt in der biblischen Geschichte eine ganz besondere Bedeutung: Das Licht Gottes, der Heiligenschein, der leuchtende Stern von Bethlehem, die Omnipräsenz Gottes. Auch in religiösen Versen ist das Licht ein immer wiederkehrendes Motiv: „Und das ewige Licht leuchte ihm“. Der Vertreter dieses Lichts, eben des leuchtenden ‚MyCubes‘, ist der Verkäufer, denn er trägt das Symbol, nämlich das ‚Mapple‘-Logo auf der Brust und vertritt die Philosophie von ‚Mapple‘ und preist in diesem Kontext auch das Gerät an.

Das Gerät ist weiß. Diese Farbe steht für Sauberkeit, Reinheit, Vollkommenheit, Ordnung, Leichtigkeit, aber auch für Illusion. Der ‚MyCube‘ als Verkörperung einer Vision, gefüttert mit Träumen und angetrieben von der Fantasie. Er symbolisiert allerdings auch die verehrensweite nahezu anbetungswürdige Reinheit. Dieser religiöse Wissensvorrat steht nicht alleine, sondern wird kombiniert mit einem patriotistischen Wissensvorrat.

Patriotistischer Wissensvorrat

Das patriotistische Motiv tritt am deutlichsten in dem *move* zutage, in dem der Verkäufer Homer erklärt, dass er nicht fragen solle, was der ‚MyCube‘ macht, sondern was er für ihn tun kann. Dieser Ausspruch erinnert an ein Zitat von John F. Kennedy: „Frage nicht was dein Land für dich tun kann, sondern was du für dein Land tun kannst!“ Dieses Zitat entstammt der Antrittsrede zum Präsidenten von John F. Kennedy vom 20. Januar 1961. Der ‚MyCube‘ steht im Ausspruch des ‚Mapple‘-Verkäufers stellvertretend für das von Kennedy ursprünglich angesprochene Land, für das man etwas tun soll, das man unterstützen soll, für das man seine eigenen Belange in den Hintergrund stellen soll. Der ‚MyCube‘ ist somit nicht dazu da, den Nutzer zu unterstützen, sondern der Nutzer soll dem ‚MyCube‘ ‚dienen‘.

Gleichzeitig deutet die Gestik des Verkäufers ein historisches Plakat an:

Bild 4: Das Plakat zur Rekrutierung von Soldaten für den ersten Weltkrieg mit Uncle Sam und sein Pendant in der Simpsons Episode



Hierdurch rundet sich das gewonnene Bild ab: Für seinen Land in den Krieg ziehen, es verteidigen, ist etwas, das man für das eigene Land tun kann. Im übertragenen Sinne: Für die Marke eintreten, etwas für sie tun und sie im Extremfall auch verteidigen.

Etwas, das noch offen ist: Wie wird mit den vorgestellten Wissensvorräten gespielt? Die von uns herausgearbeitete Antwort: Die Kamera fordert den Rezipient zum Spiel heraus. Doch zu welchem Zweck tut sie dies?

5 Fazit: Die Selbstbezüglichkeit der Simpsons

Es konnte gezeigt werden, dass eine adäquate Deutung einer Simpsons-Folge sowohl die Handlungen vor der Kamera vor als auch dahinter analysieren muss. Daraus kann nun auf die oben aufgeworfene Frage, wie mit Wissensvorräten gespielt wird, geantwortet werden. Das Gezeigte stellt bereits einen spielerischen Umgang mit Wissensvorräten dar – das erst durch den Rezipienten gedeutet werden muss. Die Handlung der Kamera aktiviert dabei erst bestimmte Wissensvorräte oder verhindert sie. Besonders prominent wurde dies auch in dem Hollywood-Spektakel ‚8 Blickwinkel‘. Ohne Kameraführung sind die pointierten inhaltlichen Aussagen nicht möglich. Die Kamera nimmt den Blick des Zuschauers ein bzw. führt den Zuschauer durch die Handlungen vor der Kamera und gibt ihm so seinen Blickwinkel.

Doch um welche Zugehörigkeit geht es schlussendlich? Das Motiv der Firma ‚Mapple‘ (er)kennen wir relativ problemlos, die verdeckten Ebenen des Spiels der Wissensvorräte zwischen Homer und dem Verkäufer belustigen uns nicht einfach, weil wir Freude daran haben, unser eigenes Wissen an der Episode zu testen. Schlussendlich leistet jede Folge auf diese Art und Weise selbst einen Beitrag zur Zugehörigkeit: nämlich die Zugehörigkeit der Zuschauer zur Serie. Die gesetzten Referenzen der Simpsons sind schlussendlich auch eine Technik der Zuschauerbindung und insofern selbstbezüglich: obwohl sie paradoxerweise Zugehörigkeiten gesellschaftskritisch thematisieren, schaffen sie latent selbst eine (wohlgemerkt durchaus zahlungskräftige und -willige) Fangemeinde.

Literatur

- Dernbach, Christoph (2009): Power Mac G4 Cube (2000). www.mac-history.de/allgemein/2009-01-16/bildergalerie-die-zehn-besten-macs-aus-den-vergangenen-25-jahren/attachment/07_mac25_cube_475 (Abruf 7.2.2011).
- Diederichsen, Dierich (2002): Die Simpsons der Gesellschaft. In: Gruteser, Michael/Klein, Thomas/Rauscher, Andreas (Hrsg.): Subversion zur Prime-Time. Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft, Marburg: Schüren, S. 18–24.
- Dörner, Andreas (2000): Politische Kultur und Medienunterhaltung: Zur Inszenierung politischer Identitäten in der amerikanischen Film- und Fernsehwelt, Konstanz: UVK.
- Eßer, Kerstin Berit (1997): Bewegung im Zeichentrickfilm. Eine vergleichende Analyse öffentlich-rechtlicher Zeichentrick-Koproduktionen für das deutsche Kinderfernsehen unter besonderer Berücksichtigung ästhetischer und historischer Aspekte, Frankfurt a.M. et al.: Lang.
- Foucault, Michel (2002): Die Wahrheit und die juristischen Formen. In: Ders.: Schriften in vier Bänden. Dits et Écrits. Band 2: 1970–1975. Hrsg. von Defert, Daniel/Ewald, François, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 669–792.

- Gruteser, Michael/Klein, Thomas/Rauscher, Andreas (2002): Die gelben Seiten von Springfield: Eine Einführung. In: Dies. (Hrsg.): Subversion zur Prime-Time. Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft, Marburg: Schüren, S. 11–17.
- Hickethier, Knut (1978): Lexikon der Grundbegriffe der Film- und Fernsehsprache. In: Peach, Joachim (Hrsg.): Film- und Fernsehsprache. Texte zur Entwicklung, Struktur und Analyse der Film- und Fernsehsprache, Frankfurt a.M./Berlin/München: Diesterweg, S. 45–57.
- Hitzler, Ronald (1991): Dummheit als Methode. In: Garz, Detlev/Kraimer, Klaus (Hrsg.): Qualitativ-empirische Forschung, Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 295–318.
- Keller, Reiner (2008): Wissenssoziologische Diskursanalyse. Grundlegung eines Forschungsprogramms, Konstanz: UVK.
- Knorr-Cetina, Karin (2001): ›Viskurse‹ der Physik. Konsensbildung und visuelle Darstellung. In: Heintz, Bettina/Huber, Jörg (Hrsg.): Mit dem Auge denken. Strategien der Sichtbarmachung und virtuellen Welten, Zürich: Edition Voldemeer, S. 305–320.
- Pfadenhauer, Michaela (2008): Markengemeinschaften. Das Brand als ‚Totem‘ einer posttraditionalen Gemeinschaft. In: Hitzler, Ronald/Honer, Anne/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen, Wiesbaden: VS, S. 214–227.
- Pfadenhauer, Michaela (2009): Das Marketing-Event im Dienst der Kirche. Der XX. Weltjugendtag 2005 in Köln. www.pfadenhauer.org/blog/wp-content/uploads/2009/02/4_39-Marketing-Event-im-Dienst-der-Kirche1.pdf (Abruf 7.1.2011).
- Reichertz, Jo (1993): Abduktives Schlußfolgern und Typen(re)konstruktion. In: Jung, Thomas/Müller-Doohm, Stefan (Hrsg.): ‚Wirklichkeit‘ im Deutungsprozess, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 258–282.
- Reichertz, Jo (2009): Macht der Worte und der Medien, Wiesbaden: VS.
- Reichertz, Jo/Englert, Carina Jasmin (2011): Einführung in die qualitative Videoanalyse. Ein hermeneutisch-wissenssoziologisches Fallbeispiel, Wiesbaden: VS.
- Reichertz, Jo (2011): Reality-TV – ein Versuch, das Muster zu finden. In: Bidlo, Oliver/Englert, Carina Jasmin/Reichertz, Jo: Securitainment. Medien als Akteure der inneren Sicherheit, Wiesbaden: VS, S. 219–236.
- Reichertz, Jo/Schröer, Norbert (1994): Erleben, Auswerten, Darstellen. Konturen einer hermeneutischen Wissenssoziologie. In: Schröer, Norbert (Hrsg.): Interpretative Sozialforschung. Auf dem Wege zu einer hermeneutischen Wissenssoziologie, Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 56–84.
- Schneider, Nina (2007): Websites zu Fernsehformaten für Jugendliche. Eine Analyse der begleitenden Webangebote von Gute Zeiten, schlechte Zeiten, Marienhof, fabrixx und die Simpsons, München: Reinhard Fischer.
- Sifianos, Georges (1995): The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren. In: Animation Journal 1995, S. 62–66.
- Stein, Daniel/Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina (2009): Birth of a notion. Comics als populärkulturelles Medium. In: Dies. (Hrsg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums, Bielefeld: transcript, S. 7–27.
- Thompson, Roy/Bowen, Christopher (2009): Grammar of the shot, Oxford: Elsevier.

(Re)Claim the City

Writing als Raumaneignungspraktik im urbanen Raum

Kathrin Schneider

Einleitung

Graffiti ist nicht nur Raumaneignung im Sinne eines territorialen Anspruches. Es findet eine Veränderung des Raumes statt, die als Zerstörung oder auch als künstlerische Umgestaltung wahrgenommen werden kann. Diese künstlerischen Interventionen der Writer sind Neudefinierung und Umkodierung urbaner Räume, wodurch sie aktiv am Prozess der kulturellen Bedeutungsproduktion teilnehmen. Ihre Handlungstechnik baut auf einer Zweckentfremdung des urbanen Raumes auf, welche gleichzeitig die Grundlage für das gemeinsame Raumverständnis der Writer und somit auch für die Zugehörigkeit zu dieser Gemeinschaftsform bildet. Writer beschreiben den Stadtraum mit ihren eigenen Identitäten und erweitern dadurch ihren persönlichen Handlungsraum. Die Straße wird zum Lebens- und Handlungsraum, um letztlich auch den öffentlichen Raum als Raum der Kommunikation, Interaktion und Selbstdarstellung zu nutzen.

1 Gesprühte Geschichte

1.1 Auf den Spuren der Writer

„American“ bzw. „New York Style Graffiti“ entführt uns in das New York der frühen Siebziger. Bereits in den 1960ern war „tagging“ in Philadelphia populär, aber die Legende hat ihren Ursprung in New York. Ein griechischer Botenjunge nutzte seine Streifzüge durch die Stadt, um das Pseudonym „TAKI 183“ in den Straßen von New York zu verbreiten. Die ursprünglichen „tags“ setzten sich aus dem eigenen Vornamen und der Straßenummer zusammen. Auf dieses eigentümliche Gekritzel hin erschien 1971 ein Artikel in der New York Times über das neue Phänomen in der Stadt. Lange ließ die Reaktion der anderen Filzstift und Marker begeisterten Jugendlichen nicht auf sich warten, und im Nu war die ganze Stadt von tags übersät. Die ursprüngliche Form der Namensfindung wich bald einer Aneinanderreihung von scheinbar wahllos

ausgewählten Buchstaben, womit die Anonymität der Verfasser gewährleistet werden sollte. Nachdem die erste große Graffitiwelle, ausgelöst durch den New York Times Artikel, über die Stadt schwappte, begann sich eine Szene zu formieren. Die „Writer“ organisierten sich zu den ersten „crews“ und zogen ihre Spuren durch die ganze Stadt. Mit jedem tag hinterlässt ein Writer etwas von sich an dieser Stelle und weist somit auf seine eigene Existenz oder die seiner crew hin. „Every time a name is written a story gets told. It's a short story ‚I was here‘“ (Power 1999, zitiert nach Chastanet/Heller 2007: 234).

Abbildung 1 © Kathrin Schneider



Filzstift und Marker sind bis heute beliebte Techniken, aber die Entdeckung der Spraydose und des New Yorker U-Bahnnetzes führten zu einer Revolution im Bereich der künstlerischen Möglichkeiten. Die Spraydose selbst hat durchaus symbolischen Wert unter Writern und der technisch versierte Umgang mit der Dose wurde zum Zeichen der Zugehörigkeit. Großflächige, bunte Werke auf Zügen und Mauern waren der Beginn einer neuen Ära des Writing. Graffiti war nicht mehr bloß tagging. Die ganze Stadt wurde mit schnellen „throw-ups“¹ gebombt und die U-Bahnzüge mit mehrfarbigen „pieces“² überzogen. Die neuen technischen Möglichkeiten, allen voran die Spraydose, und der verstärkte Konkurrenzkampf unter den Writern führten zu einer schnellen Entwicklung des Stilvokabulars. Die Beherrschung des Stilvokabulars ist die grundlegende Technik eines Writers, die auf einer intensiven Beschäftigung mit Buchstabenformen und dem kollektiven Szenewissen beruht. Die bekanntesten Buchstabenstile („styles“) haben sich bereits bis Mitte der 70er aus dem lateinischen Alphabet heraus entwickelt. Es gibt auch starke Einflüsse aus der asiatischen Kalligraphie oder der Runen und bis heute kommen laufend neue Formen und Techniken hinzu. Schriftzüge werden aus Styropor, Metall, Plastik, Holz, Fliesen oder sogar LEDs ausgesägt, angeklebt, hingehängt, gekratzt, geätzt und sogar mit Beamer an die Wand geworfen („Laser tagging“). Diese Arbeiten sind leicht zu entfernen und daher meist nur vorübergehende künstlerische Eingriffe im Stadtraum, die auch gerne von Fans mit nach Hause genommen werden. Besonders hier zeigt sich die Nähe zu den Techniken der „Street Art“³.

1.2 Hintergrundgeschichte

Das New York der 1970er war geprägt von städtischen Erneuerungen, Diskriminierung und Arbeitslosigkeit. Diese Stadt war, wie viele andere auch, vom zweiten Weltkrieg zerrüttet. Der Wiederaufbau ging mit einem massiven Eingriff in die noch bestehende Stadtstruktur einher und wurde auf Kosten der unteren sozialen

-
- 1 Ein „throw up“ besteht meist aus zwei bis drei einfarbigen Buchstaben, die mit einer dunkleren *Outline*, (Umrandung) umzogen sind; benötigt daher wenig Farbe, kaum Zeit und gilt bis heute noch als „*the fastest and easiest way to get up on the outsides*“ (Castleman 1986: 29).
 - 2 *Pieces* sind aufwändige und meist farbprächtige Einzelwerke, die vor allem Zeit für ihre Fertigstellung benötigen. Der zeitliche Aspekt hängt maßgeblich von der Stelle ab und ist bei allen Formen von Graffiti, die illegal entstehen, von Bedeutung.
 - 3 Street Art ist direkt aus dem Writing heraus entstanden und häufige Überschneidungen der Techniken und sogar der Akteure machen eine Abgrenzung nicht unbedingt leicht. Die Street Art Szene ist weitaus diffuser strukturiert, da die Techniken der Street Art oft einfacher zugänglich sind. Die Schablonentechnik ist auch unter Writern sehr beliebt, da ihr Vorzug in der Wiederverwendbarkeit der Schablonen liegt. Die Formen reichen von kleinen Details bis hin zu überlebensgroßen Figuren. Der Hauptunterschied zwischen Street Art und Graffiti liegt in der Formensprache, da die Street Artists nicht einen Namen, sondern meist ein graphisches Logo verbreiten. Ihre Ästhetik kommt aus dem Graphikdesign und nicht selten werden auch politische Botschaften oder klare Inhalte transportiert. Street Art und Graffiti sind beides Formen urbaner Kunst und der Boom um Street Art hat auch Graffiti wieder in den Kunstmarkt katapultiert.

Schicht durchgeführt. Zwangsumsiedlungen, sowie die Zerstörung klein-betrieblicher Netzwerke und die fehlende Infrastruktur führten zu einem drastischen Anstieg der Arbeitslosenrate. Am stärksten davon betroffen waren die Jugendlichen. Sie hatten kaum Perspektiven und Möglichkeiten, aber die Jugendlichen wurden aktiv. Sie konstruierten eigene Identitäten, die in Subkulturen ihren Niederschlag und in Slangs ihren Ausdruck fanden. Dies ermöglichte eine Distanzierung von den Vorgaben der Erwachsenen. Gleichzeitig war es ein Mittel, um sich gegen das gesellschaftliche System zu stellen und die Stärke des Systems zu überprüfen, welches die Jugendlichen systematisch ausschloss. Einen Ausdruck fand diese Bewegung der Jugendlichen in den Gangs. Die Kämpfe um Gangterritorien und die illegalen Gangaktivitäten machten die Jugenddelinquenz zu einem ernstzunehmenden Problem von New York. Zu einem der beliebtesten Umschlagplätze der delinquenten Jugendlichen zählte das New Yorker U-Bahn Netz. Die Gruppierungen der Writer passten natürlich genau in dieses Feindbild und wurden selten differenziert von den Gangs wahrgenommen.

Graffiti ist aber weitgehend unabhängig von Gangaktivitäten zu betrachten. Writer hatten kein konkretes, eingegrenztes Territorium zu verteidigen. Ihre crews waren locker organisiert, ohne Hierarchie, ohne ‚Uniform‘ und vor allem ohne Waffen. Die Zugehörigkeit definiert sich über den Umgang mit der Stadt und mit der Dose. Graffiti war in New York für viele Jugendliche ein Ausweg aus dem Nichtstun. Sie konnten aktiv und gestalterisch in das Geschehen der Stadt eingreifen und ihre eigenen Fähigkeiten in der Öffentlichkeit zur Schau stellen. Die Writer der frühen Stunde entstammten vorwiegend den unteren sozialen Klassen, oftmals aus Migrantenfamilien und waren dementsprechend von den politischen und sozialen Schwierigkeiten der Stadt stark betroffen. In dem Kampf gegen Ein- und Ausgrenzung der unteren sozialen Schichten ermöglichte die U-Bahn eine Kommunikation und Vernetzung über die Grenzen des eigenen Viertels hinaus. Die U-Bahn war für die Writer kein Ort der Aggression, sondern diente ihnen als Kommunikationsmedium. Das U-Bahn Netz machte keinen Unterschied zwischen Arm und Reich und brachte diese Gegensätze nicht nur auf eine Linie, sondern war eine der wenigen Möglichkeiten in die „andere“ Welt einzutreten (vgl. Schneider 2005).

1.3 Der Kampf um die Züge

Den Stadtpolitikern war Graffiti jedoch ein Dorn im Auge und wurde schon damals als visueller Ausdruck des Untergangs der Stadt verstanden. Es wurde ein enormer finanzieller Aufwand in Maßnahmen zur Graffitibekämpfung investiert. In Anbetracht des desolaten Zustandes des U-Bahnnetzes und der realen Gefahr, die von Graffiti ausgeht, erscheint dies eher grotesk. Die Stigmatisierung der Writer wurde durch ihren sozialen Status und ihre Nähe zu Gangformationen verstärkt. Es war aber nicht der Tatbestand der Verschmutzung und Verunreinigung öffentlicher Plätze, der die Writer zum Staatsfeind Nummer eins machte, sondern vielmehr der rebellische Ausdruck.

Graffiti „is a symbol that we have lost control“ (Ravitch⁴, zitiert nach Castleman 1986: 176). Jedoch hatten weder die strengeren Gesetze noch die strikte Verfolgung der Writer den gewünschten Effekt. Das Interesse der Jugendlichen wurde sogar geschürt. Die polizeilichen Verfolgungsjagden wurden nicht selten mit einem wildromantischen Charme verbunden. Erst die konsequente Reinigung der Züge zerstreute die Szene und Graffiti kehrte wieder verstärkt auf die Wände der Stadt zurück. Graffiti lebt von der Mobilität der Züge. Sobald diese nicht mehr sichtbar in der Stadt fahren, wird das grundlegende Kommunikationsmuster zerstört. Dennoch ist Graffiti auf Zügen bei weitem nicht tot. Trotz der hohen Strafen, der starken Überwachung und der regelmäßigen Reinigung ist die Anziehungskraft des U-Bahnnetzes bis heute unverändert. Der Zug wurde von den Writern zu einer fahrenden Leinwand umfunktioniert und gilt als eines der zentralen Symbole für Graffiti. Obwohl der Zug als Kommunikationsmedium unter den Writern starke Einbußen machen musste, ist er immer noch einer der prestigeträchtigsten Anbringungsorte.

Abbildung 2 © cmod



4 Damaliger Vorsitzender der Metropolitan Transportation Authority New Yorks.

Neben den Zügen machten sich die Writer auch die Medien zu Nutze. Die Bedeutung von Photos, Magazinen und Filmen nahm immer stärker zu, da diese Medien ebenso wie Züge durch die ganze Stadt und sogar um die ganze Welt kursieren können. Dies war ausschlaggebend für den weltweiten Graffitiboom, der vor allem durch Filme wie „Wild Style“ und „Style Wars“ angekurbelt wurde. Plötzlich war überall auf der Welt bekannt, was die Jugendlichen in New York so trieben. Beeindruckt davon, fanden sich in kürzester Zeit zahlreiche 'Nachahmungstäter'. Mittlerweile hat sich das Internet als eigenes Medium zum Austausch und zur globalen Vernetzung durchgesetzt. Darüber hinaus bietet es die Möglichkeit, ein völlig neues Publikum anzusprechen und mit den anderen Writern virtuell und weltweit in Konkurrenz zu treten. Ob online, im Magazin oder an der Hausmauer, alles dient der Verbreitung des eigenen Namens. Die persönliche Hinterlassenschaft in der Stadt ist aber immer noch das eigentliche Prinzip von Graffiti. Die internationale Vernetzung der Writer untereinander findet deshalb nicht nur im Internet, sondern immer noch hauptsächlich vor Ort statt. Graffiti ist untrennbar mit dem Ort, an dem es gemacht wird, verbunden. Die direkte Wirkung auf das Publikum entfaltet sich nur vor Ort und nicht im Internet, auf einem Photo oder in einer Galerie.

2 Graffiti als Teil der Stadtkultur

Sie ziehen des Nachts um die Häuser, kriechen durch U-Bahnschächte und seilen sich von Dächern ab. Writer sind stets auf der Suche nach einem „hot spot“, um ihren Namen sichtbar in der Stadt zu verbreiten. „Getting up“ ist das Gesehen-werden in der Writerszene und jeder Writer will mit seinen Werken in der Stadt „fame“ erlangen. Um sich die Zugehörigkeit und vor allem Stellung in der eigenen Gruppe und den „respect“ der anderen Writer zu sichern ist die Qualität und Quantität der Werke ausschlaggebend. Exklusive Plätze, wie die bereits erwähnten hotspots steigern den fame eines Writers. Dafür lassen sich die Writer auf keine Grenzziehung zwischen privat und öffentlich ein – weder im Bezug auf Eigentum noch im Bezug auf Zutrittsbeschränkungen. Eigentumsverhältnisse werden ignoriert. Das Zeichensystem der Stadt wird boykottiert. Writer machen ihr Recht auf die Stadt geltend und erobern den öffentlichen Raum. Sie nehmen sich ihre Spielräume und gestalten diese selbst. Dieser Umgang mit dem Stadtraum ist ebenso eine Technik der Zugehörigkeit auf der Handlungsebene. Illegalität und Grenzüberschreitung sind zentrale Ansatzpunkte in der Entstehung der Szene und im aktiven Handeln eines jeden Writers.

Graffiti kann auch gleichzeitig als Ausdruck von Urbanität verstanden werden. Es ist ein urbanes Phänomen und Teil der urbanen Kultur. Die Debatte, ob es gefällt oder nicht, ist Teil der Urbanität, welche sich auch über Meinungsverschiedenheiten und Vielfalt definiert. Genau diese Widersprüche müssen nach Häußermann (1987) im urbanen Leben ausgehalten werden. Urbanität steht in diesem Spannungsfeld von

Individualität und Gemeinschaft, Privatheit und Öffentlichkeit, Intimität und Anonymität. Alles was sich im urbanen Raum abspielt, nimmt auf diese Ambivalenz Bezug. Am Beispiel von Graffiti kann das besonders deutlich gemacht werden. Die Selbstbestimmung geht sogar soweit, dass gesellschaftliche Normen und Gesetze, übertreten werden, um den persönlichen Freiraum auszuweiten. Zugehörigkeit geht somit immer auch mit Abgrenzung einher. Die Illegalität ist mittlerweile Teil dieses urbanen Phänomens. Sie wird aber oftmals so stark in den Vordergrund gerückt, dass die Bedeutung von Graffiti für die Stadtkultur völlig außer Acht gerät. Urbanität ohne Differenz ist nicht möglich. In der Diskussion um den persönlichen Freiraum, nimmt Lefèbvre (2003) die Position ein, dass jeder Bürger ein „Recht auf die Strasse“ (ebd.: 194) hat. Das Recht auf die Straße, ist das Recht, am Stadtleben teilzunehmen, das Recht, die Stadt zu benutzen. Es wendet sich gegen eine rein ökonomische Konzeption der Stadt als Tauschwert und stellt den Gebrauchswert der Stadt wieder in den Vordergrund.

„Die Leute halten sich zu krass an Regeln und Gesetze. Wenn es grün ist, dann dürfen sie den Raum benutzen, wenn es rot ist, dann nicht. [...] Wenn da rot ist, und kein Auto kommt, was soll ich da meine Zeit verschwenden.“⁵ (AKIM, Writer aus Berlin)

Die Straße ist ein wichtiger Treffpunkt mit informativem, symbolischem und spielerischem Wert (vgl. Lefèbvre 2003; Elden 2006). Hier findet ein Austausch von unterschiedlichen Gruppen statt, der aufgrund von räumlicher Differenzierung und Segmentarisierung nicht überall möglich ist. „Stadtkultur heißt vor allem, Ambivalenzen zu ermöglichen und Widersprüche, wo sie nicht aufgehoben werden können, doch bewusst auszuhalten. [...] Je größer die Spielräume der Bewohner sind, ihre materiellen, rechtlichen und sozialen Lebensbedingungen selber zu gestalten, desto besser“ (Häußermann/Siebl 1987: 245).

„Über die tags und über die Qualität lässt sich streiten. Aber, dass in der Stadt mehr gestaltet werden soll, außen, und, dass der Gestaltungswille von den Menschen da ist, das ist einfach so. Und, dass das auch ein Aufruf ist, an die Hausbesitzer zum Beispiel, wenn sie ein hässliches tag drauf haben, sich dann auch mal zu bemühen ihre Scheißfassade in einem pink, rot, keine Ahnung was für einer Kombi zu streichen, anstatt gar nicht oder eben in so einem

5 Interview 16, durchgeführt am 16.10.2008, Berlin.

Die Interviews wurden im Rahmen der Dissertation „Bomb the City and Claim the Streets. Graffiti als Form der Identitätssuche und des Persönlichkeitsausdrucks im urbanen Raum“ (2012) durchgeführt. Für die empirische Vergleichsstudie zu den Raumkonzepten bei Writern und Street Artists in Wien und Berlin wurden im Zeitraum von Juli 2007 bis Oktober 2008 insgesamt 31 fokussierte Interviews durchgeführt. Die methodische Herangehensweise der Arbeit setzt sich aus einer eingehenden Beobachtung des Untersuchungsfeldes, mentalen Landkarten und fokussierten Interviews mit Writern und Street Artists aus Wien und Berlin zusammen.

drecksbeige. [...] Das hat ja auch wieder was mit der Gesellschaft und der Systematik zu tun, dass du so ein Einheitsding erzeugst und nur die Werbung als Buntes wirken lässt, oder nur die Schilder, die darauf hinweisen, da geht's nach da, da kauf das.“⁶ (CEMNOZ, Writer aus Berlin)

3 Im Kreuzfeuer des öffentlichen Raumes

Urbanität ist eng verknüpft mit Öffentlichkeit. In der Diskussion um den öffentlichen Raum schlagen die Wogen hoch (vgl. Selle 2002; Herlyn et al. 2003; Sennett 1986/2001). Je nach Sichtweise ist dieser, ebenso wie die Stadt, dem Untergang geweiht oder steht kurz vor seiner Wiedergeburt. Gesellschaftliche Entwicklungen, wie die Individualisierung, die Kommerzialisierung und auch die neuen Medien tragen zu einer Veränderung der Öffentlichkeit bei. Öffentlichkeit ist eine gesellschaftliche Kategorie, die einem steten Wandel unterworfen ist. Ein bis heute noch zentrales Element des öffentlichen Raumes ist eine „gewisse Beliebigkeit der Kontaktaufnahme jedes mit jedem“ (Bahrdt 1961/1998: 93). Öffentlicher Raum sollte demnach frei zugänglich und frei nutzbar sein, um diese Möglichkeit zur sozialen Interaktion zu gewährleisten.

Was wir heutzutage jedoch oft beobachten können, ist eine Verknappung des öffentlichen Raumes aufgrund der Privatisierung. Die öffentlichen Stadträume sind stark durch Konsum gekennzeichnet. Auch der Verkehr nimmt immer mehr Raum für sich in Anspruch. Zugespitzt formuliert, beschränkt sich der öffentliche Raum auf die übriggebliebenen Verkehrsinseln. Die Frage, die sich immer wieder stellt ist, ob der öffentliche Raum noch als Raum der Interaktion und Kommunikation genutzt wird. Wenn wir mit offenen Augen durch die Straßen gehen, wird deutlich, dass der öffentliche Raum keineswegs vom Aussterben bedroht ist. Es hat sich eine neue Öffentlichkeit entwickelt, die nach den neuen Anforderungen der kapitalistischen Erlebnis- und Konsumgesellschaft (vgl. Bittner 2001) ausgelegt ist. Die öffentliche Kultur einer Stadt wird vermarktet und Kultur wird zu einem Konsumgut (vgl. Zukin 1995). Im Anbetracht dieser Entwicklungen stellt sich vielmehr die Frage, ob alternative Raumnutzungen möglich sind und vor allem wie? Selle (2002: 65) spricht in diesem Sinne von einem „Möglichkeitsraum [...]“. Viele Orte werden dabei entgegen ihrer ursprünglichen Bestimmung genutzt. Die Phantasie der Aneignung scheint keine Grenzen zu kennen“. Wichtig am öffentlichen Raum ist demzufolge, dass sich Nischen finden lassen, die den öffentlichen Raum nutzbar machen. Genau diese Nischen müssen genutzt und erhalten bleiben, um die Nutzungsvielfalt zu gewährleisten. Es bleiben Strömungen bestehen, wie beispielsweise Graffiti, die den öffentlichen Raum ‚wiederbeleben‘. Writer nehmen eine Zweckentfremdung des

6 Interview 1, durchgeführt am 16.3.2008, Berlin.

öffentlichen Raumes als Medium zur Kommunikation und Selbstdarstellung vor, wodurch wiederum Zugehörigkeit produziert wird.

„Ich denk schon, dass man [als Writer] einfach grundsätzlich einen Raum für das Individuum an sich wieder beansprucht, der einfach doch hauptsächlich durch kommerzielle Interessen geprägt ist. Man wird überall voll geballert mit irgendwelcher Information und nur, weil die es bezahlen können. Da wird ja auch nicht groß gefragt. Da setzt Graffiti vielleicht auch unfreiwillig einen Kontrapunkt, indem es wieder dem Individuum den Raum zurückgibt oder sich in dem Fall nimmt.“⁷ (BÖREK, Writer aus Berlin)

Zugehörigkeit wird bei Graffiti auch auf räumlicher Ebene hergestellt. Writer nützen den Stadtraum als Raum der Zugehörigkeit, d.h. mit ihren Handlungen stellen sie ein Gefühl der Zugehörigkeit sogar im anonymen, kommerzialisierten Stadtraum her. Writer gestalten sich den Stadtraum so, dass sie sich in ihm wohl und auch zugehörig fühlen. Die Anonymität im Stadtraum muss der Selbstdarstellung der Writer weichen und sie positionieren sich klar gegen eine Reglementierung des öffentlichen Raumes.

Abbildung 3 © cmod



7 Interview 3, durchgeführt am 17.3.2008, Berlin.

4 Space Invaders. Graffiti als Raumaneignung

Writer versuchen sich also im Stadtraum, der durch Werbung, Verkehr und Konsum geprägt ist, einen eigenen Raum zu schaffen. Raumaneignung impliziert im Gegensatz zu Raumnutzung ein ‚sich zu Eigen Machen‘ des Raumes. Im Gegensatz zur Herrschaft über den Raum sind unter Aneignung nicht nur die vordergründigen territorialen Ansprüche an einen Raum zu verstehen, sondern vor allem das Umgestalten, Umfunktionieren und Umdeuten der Umwelt, sowie auch das Zerstören und Entfernen von Dingen. „Der Begriff der Aneignung meint den aktiven und selbstbestimmten Umgang mit räumlichen Gegenständen, um bestehende Bedürfnisspannungen zu reduzieren“ (vgl. Obermeier 1980, zitiert nach Herlyn 2003: 28). Aus dieser Definition wird das Verständnis von Graffiti als Raumaneignung nahe gelegt. „*Du als Graffitimaler entdeckst den Raum und nutzt ihn für dich*“⁸ (RESOR, Writer aus Wien). Einerseits ist Graffiti allerdings auch als Raumaneignung im Sinne eines territorialen Anspruches zu verstehen. Es wird versucht, ein Territorium durch die Verbreitung des eigenen Namens abzugrenzen und auszuweiten. Darüber hinaus findet aber eine Veränderung des gegebenen Raumes statt, die als künstlerische Umgestaltung oder auch als Zerstörung wahrgenommen werden kann. In jedem Fall werden Hauswände, ebenso wie Züge, umgedeutet bzw. umfunktioniert und zwar zu Kommunikationsplattformen. Über diese gemeinsame Art der Stadtbenützung entsteht eine Zugehörigkeit, die ebenso durch bestimmte Techniken, wie das Schreiben oder auch das Zugmalen hergestellt wird. Graffiti kann auch als konstruktive Lösungsstrategie verstanden werden. Writer finden einen Weg, sich in der architektonischen Zwangsstruktur der Stadt (vgl. Thiel 2000) zu behaupten.

„Man könnte sagen, moderne Architektur ist irgendwie feindlich, vermittelt das Gefühl von Fremde oder Feindlichkeit. [...] Man versucht sich abzugrenzen. Ich glaub es hat im Endeffekt alles mit Abgrenzung zu tun. Also die Gesellschaft, die da mehr und mehr verstumpft und asozial wird, also dieses Ellbogending.“⁹ (JUST, Writer aus Berlin)

„Das finde ich ein bisschen schade, dass alles verbaut wird mit fantasielosen Klötzen, die ja dann Generationen beeinflussen, die da jeden Tag vorbei rennen. Auch wenn sie es nicht zugeben. Also es würde keiner sagen, 'ja ich bin jetzt schlecht drauf, weil da steht jetzt dieses grausliche Haus, das muss ich mir jeden Tag anschauen'.“¹⁰ (SKERO, Writer aus Wien)

Nach Kruse und Graumann (1978: 185) bedeutet Raumaneignung, sich „den physikalischen (aber auch: sozialen, geistigen) Raum handelnd so zu erschließen, dass Orientierung, also Handlungsentwurf und -realisation, in ihm möglich ist [...]“. Für die Writer bedeutet das, sich durch die Handlung – also Graffiti – den Raum so zu erschließen, dass eine Orientierung in ihm möglich wird und dadurch wiederum eine

8 Interview 1, durchgeführt am 8.7.2008, Wien.

9 Interview 15, durchgeführt am 14.10.2008, Berlin.

10 Interview 7, durchgeführt am 17.8.2007, Wien.

Erweiterung ihres eigenen Handlungsraumes stattfindet. Dieser Raum oder, generell gesehen, die Stadt als Raum würde ihnen ohne diese Aneignung nicht als Ort ihrer Handlungen zur Verfügung stehen. Über die Rauman eignung wird der Raum zum Ort der Handlung und ermöglicht somit auch eine Identifikation über den Raum. „*Es macht mehr Spaß durch eine Stadt zu gehen und das alles zu lesen, diese ganzen Geschichten, als durch eine Stadt zu gehen, die aussieht wie ein Krankenhaus*“¹¹(KRYOT, Writer aus Wien). Veränderter, gestalteter Raum drückt die eigene Individualität aus und lässt somit ein Gefühl der Verbundenheit zum Raum zu. Es werden jedoch „nicht die Räume und die in ihnen angetroffenen Objekte [...] ‚angeeignet‘ [...], sondern Haltungen und Verhaltensweisen ihnen gegenüber...“ (Kruse/Graumann 1978: 185). Ganz im Sinne Löws (2001) ist der Raum nicht nur eine Zusammenstellung von Gütern und Lebewesen, sondern aus dem Zusammenspiel von „*konstruierend-wahrnehmenden Menschen und der symbolisch-materiellen Wirkung des Wahrgenommenen entsteht eine eigene Potentialität, die Atmosphäre [hervgh. im Org.] genannt werden soll*“ (Löw 2001: 229).

Bedeutsam erscheint hierbei, dass es eben nicht nur um eine physische Inbesitznahme des wahrnehmbaren Raumes geht, sondern auch um einen symbolischen Akt. Räume konstituieren sich durch den Umgang mit ihnen und durch die Bedeutung, die ihnen zugeschrieben wird. Aufgrund dieser Bedeutung können sie auch als interessant oder uninteressant für eine Aneignung eingestuft werden. Durch Graffiti findet ein Eingriff in die Bedeutung des Raumes statt und eine „Atmosphäre“ (vgl. Löw 2001) kann geschaffen werden. Aufgrund der starken Konnotation von Graffiti mit Gefahr, Schmutz und Verbrechen beeinflussen die Writer mit ihren Handlungen die symbolische Bedeutung und die Wahrnehmung der Räume. Für Writer selbst haben ihre Werke einen durchaus positiven Effekt für ihr eigenes Wohlbefinden in der Stadt und auch für das Stadtbild.

„Wenn ich jetzt eine S-Bahn male und da ist mein piece drauf und ich setz mich in die S-Bahn hinein, die ich gemalt hab, ich fühl mich, nicht wie zu Hause, aber ich fühl mich auf meine eigene Art cool. Auch wenn ich überall Farbe habe, [...] ich fühl mich wohl dadurch, dass ich mit meinem Zug fahre.“¹² (GRAB, Writer aus Berlin)

„Ich hab mir öfter versucht vorzustellen, aus Nichtwritersicht, wie die Stadt aussehen würde. Nichts. Ich komm mir total kalt vor sofort, so als ob alles abgekühlt ist, so total anonym. [...]. Es ist ein unangenehmes Gefühl, wenn ich mir die Stadt vorstelle ohne irgendeine Äußerung auf irgendeiner Wand, irgendjemand, der irgendwo Farbe hinkleckst. Schrecklich.“¹³ (TAGNO, Writer aus Berlin)

Im Gegensatz zur weitläufigen Annahme kann bei den Rauman eignungspraktiken der Writer eine große Sensibilität gegenüber dem Stadtraum beobachtet werden. Die

11 Interview 10, durchgeführt am 05.10.2007.

12 Interview 11, durchgeführt am 7.10.2008, Berlin.

13 Interview 5, durchgeführt am 18.3.2008, Berlin.

heruntergekommenen U-Bahnen der 70er Jahre in New York, die leerstehenden Fabrikgebäude und Abbruchshäuser, sowie die grauen Außenmauern in der Stadt sind nicht wirklich in ihrer Funktionalität durch Graffiti beeinträchtigt. Writer orientieren sich nicht an gesellschaftlichen Vorschriften, sondern suchen sich praktisch verfügbaren Raum. Diese Möglichkeitsräume (vgl. Selle 2002) sind häufig keiner konkreten Nutzung zugeschrieben und nicht immer durch einen eindeutigen Besitzer gekennzeichnet. Gerade aufgrund der mangelnden Überwachung eignet sich dieser verfügbare und ungenutzte Raum besonders gut. Der Raum darf also nicht nur als Hintergrund der Handlungen verstanden werden, sondern die Sprayer setzen ihre Werke konkret in Bezug zu diesem.

„Also wir suchen uns eine Stelle und versuchen dann dort mit dieser Stelle was anzufangen, halt irgendwelche Metaschichten freizulegen, einfach wirklich bewusst, was für die Stelle zu machen.“¹⁴ (DEEP INC, Writer aus Wien)

„Graffitisprüher suchen sich schon eher eine Seitengasse, wo der Putz schon runterbröckelt. Das erzählt ja auch 'he, wenn du mich anmalst, bleib ich lange stehen, weil um mich schert sich eh keiner. Du bist der einzige, der sich für mich interessiert, bitte nimm mich'. So spricht die Wand zu dir und dann wirst du was hinmachen.“¹⁵ (BUSK, Writer aus Wien)

Abbildung 4 © Kathrin Schneider



14 Interview 5, durchgeführt am 7.8.2007, Wien.

15 Interview 3, durchgeführt am 11.7.2007, Wien.

5 Die gesprühten Identitäten im Raum

Jeder Writer will mit seinen Werken in der Stadt Ruhm erlangen, um sich dadurch die Stellung in der eigenen Gruppe und den Respekt der anderen Writer zu sichern. Anerkennung wird nach den Gesetzen und Werten der Writer und fernab von den gesellschaftlichen Ansprüchen definiert. Diese Art der Anerkennung stellt jede andere Form von Eigenwerbung in den Schatten. Bei Graffiti geht es um den Grad, wie weit man sich von den anderen abhebt bzw. hervorhebt, eben durch die Art und Weise wie man seinen Namen, also seine Identität in die Stadt einschreibt. Graffiti ermöglicht speziell männlichen Jugendlichen ihre eigene Stellung in der Gesellschaft zu definieren und ein Selbstkonzept zu entwerfen (vgl. Macdonald 2001). Graffiti kann demnach als Initiationsritus zur Männlichkeit bzw. zum Erwachsen sein verstanden werden. Obwohl es von Anfang an weibliche Writerinnen gab, ist die Anzahl der Frauen in der Szene sehr gering. Sie müssen sich den Respekt der anderen Writer ebenso erkämpfen, wobei für sie dieselben männlich konnotierten Identitätsmuster gelten. Der Konkurrenzkampf unter Writern ist allerdings geschlechtsneutral. Es geht darum, Identitäten zu formen, einen Platz in der Gesellschaft einzunehmen und hierbei über maskuline Identitätsmuster einen individuellen Status zu erlangen. Graffiti kommt hierbei eine bedeutende Rolle als gemeinschaftliche Aktivität zu, die bei den Mitgliedern ein „Wir-Gefühl“ aufkommen lässt. Writer kreieren ihren eigenen Diskurs im Raum. Sie schreiben sich mit ihrer Identität in den Raum ein und lassen ihn dadurch für andere Writer und Eingeweihte zu einem bedeutungsvollen Ort werden. Auf dieser Dekodierung der eingeschriebenen Identitäten baut die Zugehörigkeit zu dieser Szene auf. Wer die Spuren lesen kann, der gehört dazu.

„Und so kommunizierst du, weil die anderen Maler genau auf die gleichen Stellen schauen. Schaut sich ja kein normal Sterblicher jeden Postkasten an, oder jedes Elektrokastl, was da rumsteht. Aber jeder Maler schaut auf jedes einzelne.“¹⁶ (RESOR, Writer aus Wien)

Der Name steht im Zentrum von Identität und Abgrenzung. Den eigenen Namen zu schreiben, bedeutet gleichsam das eigene Selbst zu konstruieren und sich von den anderen Namen abzuheben. Graffiti ist ein Spiel mit Identitäten. Jeder Writer konstruiert mit seinem Pseudonym eine weitere Identität, hinter welcher er seine Person vor einer rechtlichen Verfolgung auch schützen kann. Die Polizei wird zum Feind stilisiert und die Writer ziehen in den Kampf gegen die Autoritäten. Ohne die Konstruktion dieser Identitäten, würde Graffiti nur halb so viel Spaß machen. Durch die Codierung und Unlesbarkeit ist Graffiti auch eine Form der Verweigerung des klassischen Identitätskonzeptes. Diese anonyme Identität öffnet dem Writer Grenzen, die ihm mit seiner eigentlichen Identität vielleicht verschlossen bleiben würden. Graffiti bietet die Möglichkeit, sich einen ‚Namen‘ in der Namenlosigkeit zu machen. Für die Writer ist dies ein Ausweg aus der Anonymität der Großstadt.

16 Interview 1, durchgeführt am 8.7.2008, Wien.

„Mit Writing hab ich dann auch wieder festgestellt, dass es zwar diesen Buchstabenaspekt gibt. Lebendige Buchstaben, die meine Ästhetik verkörpern. Sie verkörpern auch mich oder anders gesagt, das was ich beschriftet gehört mir, wird ein Teil von mir. Das gilt für die Häuser oder für die Stadt im Allgemeinen. Es wird alles persönlich, alles Anonyme machst du dir persönlich.“¹⁷ (TAGNO, Writer aus Berlin)

„Nicht nur meine Stadt, gar nicht mal so dieses 'und ich nehm das jetzt in Beschlag und das ist jetzt meins'. Sondern vielmehr, mir selber klar zu machen, dass ich irgendwie einen Ort hab, dass ich irgendwie da bin und vorhanden bin. Mein eigenes Vorhanden sein irgendwie noch mal bestätigen.“¹⁸ (BÖREK, Writer aus Berlin)

Abbildung 5 © Kathrin Schneider



17 Interview 5, durchgeführt am 18.3.2008, Berlin.

18 Interview 3, durchgeführt am 17.3.2008, Berlin.

Die Identitäten und das Selbstverständnis der Writer sind aufgrund ihrer grenzüberschreitenden Raumpraktiken im Spannungsfeld zwischen Verbrecher und Künstler zu verorten. In den 70ern bahnte sich Graffiti erstmals den Weg von der Straße in die Kunstgalerien. Das steigende Interesse des Kunstmarktes entzündete die Diskussion über Graffiti als Vandalismus oder Kunst. Writing ist nicht nur ein spontaner, zerstörerischer Akt, sondern auch eine intensive Auseinandersetzung mit der Ästhetik von Buchstaben. Writer eignen sich Material und Technik an und entwickeln daraus ihre individuellen Stile. Die Vermarktung von Illegalität birgt von Anfang an einen Widerspruch in sich. Legale Produktionen werden als Wandmalereien mit künstlerischem Anspruch anerkannt, wobei illegales Graffiti weiterhin Vandalismus bleibt. Heute arbeiten Writer zunehmend mit Galerien zusammen und versuchen ihr Selbstverständnis als Künstler zu festigen. Die Selbstorganisation der Writer trug zu einer produktiven Auseinandersetzung bei und die soziale Herkunft ist kein bedeutender Faktor mehr. Obwohl viele Writer im Kunstbereich erfolgreich sind, ist die Skepsis dennoch sehr groß. Der Einfluss des Kunstmarktes auf Graffiti wird innerhalb der Szene ambivalent diskutiert. Auftragsarbeiten werden von Writern selbst oft kritisch betrachtet, da sie nicht immer authentisch und glaubhaft wirken. Es stellt sich die Frage, ob die unbewegten Leinwände in Galerien noch etwas mit Graffiti gemeinsam haben. Graffiti will die Stadt verändern und kann seine Wirkung nicht in einem geschlossenen Raum entfalten. Das Verständnis geht verstärkt in die Richtung ‚Kunst im öffentlichen Raum‘. Graffiti wird als Ausdruck fehlender Möglichkeiten des künstlerischen Ausdrucks und der Mitgestaltung des öffentlichen Raumes verstanden. Die vermehrte Legalisierung von Flächen für Graffiti, sowie diverse Kunstprojekte und die Verbindung mit Street Art unterstützen die Anerkennung von Graffiti als städtische Intervention, die sich auch positiv auf die Umgebung auswirken kann. Aufgrund der starken sozialen Einflussfaktoren auf die Anfänge des Graffiti können Writer im Sinne der Cultural Studies als Ausdruck der „neue[n] soziale[n] Bewegungen, marginalisierte[n] Minoritäten und unterdrückte[n] Gruppe[n]“ verstanden werden, die gelernt haben, „ihre konkrete Lebenssituation gesellschaftlich [zu] kontextualisieren und Möglichkeiten der Veränderung zu erkennen und zu ergreifen“ (Winter 2004: 4).

6 Im Alltag liegt die Kraft. Möglichkeiten der Raumnutzung bei Lefèbvre und de Certeau

6.1 Die ganz alltägliche Revolution bei Lefèbvre

Wie bereits diskutiert wurde, produziert jede Gesellschaft ihren eigenen Raum und ihre eigene Öffentlichkeit. Auch Lefèbvre (1974/2001) zeigt auf, dass die kapitalistische Gesellschaft durch ihre speziellen räumlichen Praktiken, Raumdiskurse

und Symbole ihren ganz eigenen Raum hervorbringt. Ausschlaggebend dafür sind neben den Produktionsmitteln, politische und ökonomische Prozesse, sowie soziale Praxen, wie Alltagsroutinen oder Interaktionen. Der Raum der kapitalistischen Produktionsweise wird durch Vermessung und Kontrolle zu einem abstrakten Raum. Es entsteht eine Fragmentierung in käufliche Einheiten und gleichzeitig eine Homogenisierung in gleichwertige Einheiten. In diesem Raum herrschen normierte Verhaltensweisen vor. An der Trennung von Objekt und Subjekt, von Körper und Bewusstsein macht Lefèbvre seine Kritik an der kapitalistischen Gesellschaft fest. Nicht nur durch die Produktionsverhältnisse, sondern vor allem im Konsum verlieren die Menschen ihre Körper. In der bürokratischen Gesellschaft des kontrollierten Konsums „[c]ulture has become a commodity: ‚everything is for sale‘“ (Lefèbvre, zitiert nach Elden 2006: 111). Und genau diese Kultur wird von unseren alltäglichen Praxen geformt. Das Alltagsleben spiegelt unsere gesellschaftlichen Verhältnisse und Werte wieder. Alltag wird „zum sozialen Ort einer hochentwickelten Ausbeutung und einer sorgfältig überwachten Passivität“ (Lefèbvre 1972: 149).

Das Alltagsleben bietet aber gleichzeitig die Möglichkeit zur Veränderung. Es ist nicht nur von Banalität, Trivialität und Wiederholung gekennzeichnet, „sondern vielmehr als de[r] Ort der Begegnung und des Zusammenpralls von Repetition und Kreation“ (Lefèbvre 1977: 70). Diese Kreativität des Alltags kann im Erleben des Moments entfaltet werden. In der Loslösung von der linearen Zeit, im Moment, kann Lefèbvre (1977) zufolge die Entfremdung des Kapitalismus aufgehoben werden. Im Moment fühlen wir die Totalität, die Gesamtheit von allem was ist und allem was sein kann. Im Moment gibt es kein Empfinden für den Verlauf der Zeit. Graffiti lebt genau in diesem Moment.

„Ich sehe Graffiti immer in Zeitabschnitten oder zeitbeschränkt. Das gebierst du, gibst es irgendwo hin, dann lebt es irgendwie vor sich hin. Leute reagieren drauf, übermalen es, malen was dazu oder putzen es gleich wieder weg. Dann war es nur zwei Tage auf der Welt. Vielleicht hast du ein Photo, vielleicht nicht. Vielleicht haben es hundert Leute gesehen, vielleicht alle oder gar keiner. Du warst der einzige, der es gesehen hat. In der Nacht, oder an dem Tag, wo du es gemalt hast.“¹⁹ (KERAMIK, Writer aus Wien)

Dieses Erleben von Momenten wird in der Gesellschaft des kontrollierten Konsums durch Freizeitattraktion und Tourismus abgelöst. Umso bedeutsamer erscheint der Aufruf Lefèbvres, das revolutionäre Potential des Moments im Alltag herauszufiltern. Dennoch wird klar, dass die eigentliche Veränderung im Raumverständnis stattfinden muss. „En vérité, pour changer la vie, il faut changer l’espace“ (Lefèbvre 1986, zitiert nach Kuhn 1994: 54). Lefèbvres eigentliches Augenmerk bleibt auf der Produktion des Raumes und der Raumwahrnehmung als zentrale Einflussgröße. Gerade Graffiti geht auch über das Erleben im Augenblick hinaus. Die Aktionen der Writer sind Ausdruck

19 Interview 3, durchgeführt am 17.3.2008, Berlin.

ihres gemeinschaftlichen Raumkonzeptes. Writer gehen aktiv mit dem Stadtraum um und Raum wird wieder körperlich erfahrbar. Halsbrecherische Abseilaktionen oder „rooftops“ (Bilder auf Hausdächern oder Giebeln) heben diesen körperlichen Einsatz stark hervor und stellen ebenso eine starke Zugehörigkeit her.

„Du als Writer beschäftigst dich mehr und du lebst viel mehr. Die meisten Leute stehen auf in der Früh, duschen, anziehen, gehen raus, schauen, dass sie sauber bleiben, nicht schmutzig werden. Die berühren gar nicht die Stadt. Die schweben eigentlich so als Roboter und bringen ihren Körper wohin. Das Hirn arbeitet für wen anderen.“²⁰ (KERAMIK)

Abbildung 6 © Kathrin Schneider



6.2 Die listenreiche Kunst des Handelns bei de Certeau

Neben Lefèbvre widmet sich auch de Certeau in seiner Abhandlung über die „Kunst des Handelns“ (1988) den Alltagspraxen des „gemeinen Mannes“ (1988: 37). Für ihn wird der einfache Konsument zum „Helden des Alltags“ (1988: 9), indem er sich den Machtstrukturen des Systems nicht widerstandslos ergibt. Aber es steht nicht das Subjekt im Mittelpunkt der Betrachtung, sondern die Praxis, also das Wie. De Certeau

20 Vgl. 19

(1988) legt sein Augenmerk auf alltägliche Handlungspraktiken, die sich durch Umnutzung und Zweckentfremdung kennzeichnen. Der Benutzer wird nicht mehr als reiner Konsument, sondern als kreativer, aktiver Handelnder verstanden, der die vorgegeben Strukturen für seine eigenen Zwecke umfunktioniert. Konsum wird somit zu einem kreativen Prozess, der neue Bedeutungszuschreibungen fernab von den Vorgesehenen ermöglicht. Der Verbraucher ist nicht zu Passivität und Anpassung verurteilt.²¹

Certeau unterteilt die Praktiken des „gemeinen Mannes“ in Strategien und Taktiken. Die Strategie ist primär durch das Vorhandensein eines Machtortes, also etwas Eigenem, gekennzeichnet. Das Hauptaugenmerk der Strategie liegt auf einer Abgrenzung des eigenen Bereiches vom Umfeld, dem Anderen. Dies kann vollzogen werden, indem ein Ort beherrscht wird, wie es beispielsweise das Benthamsche Panoptikum vorsieht. Taktiken hingegen zeichnen sich dadurch aus, dass sie über keinen eigenen Ort verfügen. Sie machen sich den Ort des Anderen zu Nutze. An dem Ort der Strategie ist somit die Entwicklung einer Taktik möglich. Die Taktik „ist eine Bewegung 'innerhalb des Sichtfeldes des Feindes' [...] die sich in einem von ihm kontrollierten Raum abspielt. [...] Sie profitiert von 'Gelegenheiten' und ist von ihnen abhängig“ (de Certeau 1988: 89). Taktiken können nur temporär begrenzte Möglichkeiten nutzen. Sie müssen den günstigen Moment abwarten, in welchem die Regeln des Ortes übertreten werden können (de Certeau 1988: 168). Darin liegt aber auch ihre Stärke. Sie sorgen für Überraschung und treten genau da auf, wo sie niemand erwartet. Taktiken suchen die Lücken des Systems. Sie ermöglichen mit ihrer List, den Macht-besetzten Raum umzudeuten und ihn sich anzueignen, aber nur temporär. Graffiti funktioniert ähnlich. Writer suchen im Stadtraum nach möglichen Flächen, die zugänglich und somit auch Lücken im (Überwachungs-)System sind.

„Man sieht, das ist gut bewacht, das ist nicht gut bewacht [...]. Und so Systemlücken dann irgendwie zu erkennen, da wär was möglich, was jetzt nicht so gewollt ist. Und das ist schon so eine Frechheit, was Lustiges, so Lausbubenhaftes, was Graffiti sicher hat.“²² (BUSK, Writer aus Wien)

Taktiken sind aber weniger Ausdruck eines revolutionären Potentials. Sie zielen vielmehr darauf ab, das System zu umgehen und innerhalb der herrschenden Ordnung Freiräume für sinnliches Erleben zu erschaffen (vgl. Winter 2001). Ebenso macht es der Fußgänger auf seinen Wegen durch die Stadt. Im Gehen eignet er sich die Stadt an und nützt diese für seine eigenen Bedürfnisse. Er aktualisiert bestehende Gebote und Verbote oder er entdeckt neue Möglichkeiten, wie Abkürzungen, Umwege etc. De Certeau gesteht dem Fußgänger eine starke Vertrautheit mit den Orten und einen

21 Auch die Situationisten (vgl. Debord 1996) sehen in der Zweckentfremdung („détournement“) die Möglichkeit der „kreativen Produktion der eigenen Lebenswirklichkeit“ (Steiner 2007: 82).

22 Interview 5, durchgeführt am 7.8.2007, Wien.

sensiblen Umgang mit der Stadt zu. Die Spuren, die von dem Fußgänger in der Stadt hinterlassen werden, sind nicht unbedingt immer sichtbar.

„Wenn trotz allem eine Illustration nötig wäre, so wären dies die Transit-Bilder, die gelb-grünen und stahlblauen Kalligraphien, die tonlos die Untergründe der Stadt durchhallen und durchstreifen, das Buchstaben- und Ziffern-„Gebrodel“, vollkommene Gesten der Gewalt, mit der Sprühdose gemalt, Shivas in Schriftzeichen, tanzende Graphen, deren flüchtige Erscheinung vom Rattern der U-Bahn begleitet wird: die Graffiti von New York“ (de Certeau 1988: 196).

Writer nutzen die Möglichkeiten zur Zweckentfremdung. Das vorhandene System, wie beispielsweise das U-Bahnnetz wird zu einem Kommunikationsmedium umfunktioniert. Das Konzept des „Cultural Hacking“ (Liebl/Düllo 2005) meint ebenso die kreative Zweckentfremdung innerhalb eines existierenden Systems. Gewohnte Sichtweisen und auch gesellschaftliche Normen werden dabei entfremdet. Cultural Hacking hat ebenso häufig einen künstlerischen, wie auch einen politischen Anspruch. „Cultural Jamming“ sieht sich ganz klar als subversive kulturelle Praxis, die gegen die Kommerzialisierung und Industrialisierung öffentlicher Räume und Symbole kämpft (vgl. Lasn 2006). Hierbei wird besonders die „spontane[n] Missachtung etablierter Ordnungen“ (Lasn 2005: 108) in den Vordergrund gerückt. Graffiti wird gerne in diesen Kontext der Zurückeroberung gestellt und auch als Guerilla Taktik angewendet. Die militaristische Rhetorik der Writer, wie beispielsweise „bomben“ für illegales Sprayen, unterstreicht diesen Kampfgeist durchaus. Writer werden als die Rückeroberer des öffentlichen Raumes gefeiert. Die Stadt soll weg von der Organisiertheit zu einem freien Raum werden, in welchem auch soziale Strukturen wieder ihren Platz finden. Das institutionalisierte Ordnungssystem der Stadt wird völlig in Frage gestellt. Dennoch steht zur Debatte, ob Writer wirklich bewusst auf eine zunehmende Kommerzialisierung aufmerksam machen und dieser auf einer konkreten räumlichen Ebene entgegenwirken wollen. Geht es bei Graffiti nicht stärker um egoistische Beweggründe und eine Form des Persönlichkeitsausdruckes, die nicht unbedingt in den Dienst der Gesellschaft gestellt werden?

„Ich bin ja nicht so politisch. Ich bin auch nicht so ein Typ, und das sind glaub ich die wenigsten Graffiti-sprüher, die so Bewegungsmenschen sind. Die meisten Graffiti-sprüher sind so kleine Ego-kämpfer. Das heißt, dass ich mir eigentlich persönlich nehme, was ich haben will. Ich hab sehr wohl eine Meinung zu dem was passiert, in Bezug auf Einengung in Räumen, im besonderen durch Werbung und Präsenz von Firmen in den Räumen. Aber ich hab nicht das Gefühl, deswegen jetzt aktiv zu werden.“²³ (ESHER, Writer aus Berlin)

„Wenn ich eine Stelle sehe, die mich anmacht, dann nehm ich mir die. Das hat nichts mit Zurückeroberung zu tun, sondern ich mach das einfach. [...] Und was soll das mit dieser Zurückeroberung. Das hört sich immer so an, als wäre der öffentliche Raum in der Hand von irgendjemandem. Bullshit. Der öffentliche Raum ist in der Hand der Öffentlichkeit. Nur es

23 Interview 9, durchgeführt am 5.10.2008, Berlin.

benutzen Menschen diesen Raum unterschiedlich. Manche benutzen ihn auch gar nicht. Ich bin jemand, der ihn benutzt. Ich hab keinen Gegner, der Staat ist nicht mein Gegner. Die Spießer sind nicht meine Gegner. Ich benutze alle. Alle. Jeden. Auch dich.“²⁴ (NOMAD, Writer aus Berlin)

7 Graffiti – eine Subkultur mit Stil

Für Hebdige (1987) ist diese Neubesetzung und Zweckentfremdung gleichzusetzen mit dem ethnologischen Konzept der „Bricolage“ (Lévi-Strauss 1973). Der Bricolouer ist bei Lévi-Strauss der Bastler, der mit den Mitteln, die ihm gerade zur Hand sind, Neues erschafft. Indem ein Objekt aus seinem Kontext in einen anderen gesetzt wird, wird ein völlig neuer Diskurs um dieses Objekt herum geschaffen. Auch wenn es auf den ersten Blick ungeordnet erscheint, ergibt das Chaos doch immer ein bedeutungsvolles Ganzes (vgl. Hebdige 1987: 113). Und auf diesem Weg schafft sich eine Subkultur ihren eigenen Stil, der nicht selten auf Konfrontation mit der Hauptkultur geht. Subkultur ist ein kreativer Prozess. Es findet eine Auseinandersetzung mit Vorhandenem statt und diesem wird ein neuer Name gegeben. Es werden Werte oder Symbole der Hauptkultur übernommen und entfremdet. Die anerkannten Werte und Symbole werden entleert und gleichzeitig auch hinterfragt. Subkultur ist somit symbolischer Ausdruck von Widerstand gegen das vorherrschende System. Bekanntes wird aufgegriffen, verändert und in Widerspruch zum Ursprung gestellt. Dies ist gleichzeitig auch das Erfolgsrezept von Subkulturen. Der innovative Umgang mit gängigen Symbolen macht Subkulturen und ihren Stil auch so interessant für die Medien und schlussendlich für den Markt. Der Stil der Subkultur steht für deren zentralen Werte und ist Ausdruck der Zusammengehörigkeit. Da sie sich aus der Hauptkultur speist, ist ihre Autonomie relativ. Subkultur kann nur als eigenes, geschlossenes System verstanden werden, wenn gleichzeitig eine dominierende Hauptkultur existiert. Sobald jedoch der kommerzielle Aspekt einen zu starken Einfluss auf die Subkultur nimmt, wird die subversive Kraft geschwächt und die Subkultur wird von der Hauptkultur eingenommen. Problematisch ist die Annahme, dass selbst die Mitglieder der Subkultur keine genaue Vorstellung über die Bedeutung ihrer Symbole haben. Dadurch wird Hebdiges (1987) Annahme, dass Subkulturen die Klassengegensätze relativieren können, stark in Frage gestellt.

Graffiti nimmt ebenso den Kampf mit anerkannten Werten und Symbolen auf. Die Schrift wird völlig entfremdet und in einen anderen Kontext gestellt. Sie ist plötzlich nicht mehr Träger von Information und Mittel zur Kommunikation, sondern wird zu einem Geheimcode. Unter den Writern behält sie aber ihre ursprüngliche Funktion bei. Genau darin liegt dieser gegensätzliche Umgang mit den vorherrschenden Strukturen. Die vorhandenen Strukturen werden genutzt und wie bei de Certeau an die eigenen

24 Interview 10 durchgeführt am 7.10.2008, Berlin.

Bedürfnisse angepasst. Ebenso reagieren Writer auch auf räumliche Strukturen und stellen durch ihre Arbeiten – bewusst oder unbewusst – Werte wie Privatisierung, Kommerzialisierung und Individualisierung in Frage. Obwohl auch bei Graffiti die Individualität im Vordergrund steht, wird diese aber immer im Zusammenhang mit der Gemeinschaft der anderen Writer definiert. Gleichzeitig wird der Kampf um Anerkennung und Individualität in der heutigen Gesellschaft übernommen und teilweise überzeichnet. Writer reagieren auf Veränderungen in der Gesellschaft, sind aber gleichsam auch Ausdruck dieser.

„Graffiti visualisiert die Symptome von Globalisierung. [...] Wir leben in einer Welt, wo überall Identitäten angeboten werden, in Form von Produkten und die Leute dafür hart kämpfen, hart arbeiten müssen, um sich etwas zu leisten, eine Identität als Ikea, eine Identität als Porsche. Die, die es nicht haben, das sind die, die rausgehen. Die schaffen sich auch ihre eigene Identität.“²⁵ (AKIM, Writer aus Berlin)

8 (Re)Claim the City

Writer nehmen sich also, was sie brauchen, wie beispielsweise den Raum oder auch vorhandene Werte, wie die Individualität und nutzen diese in ihrem Sinne, aber ohne sie dabei zerstören zu wollen. Writing steht vor allem aufgrund seiner Illegalität im Widerstand zum System, wobei es aber vielmehr eine Taktik ist, die persönliche Freiräume schafft. In diesem Sinne reagiert Graffiti auf gesellschaftliche Veränderungen, die den persönlichen Freiraum einschränken. In der Diskussion um Graffiti wird erst Ende der 1970er eine Tendenz deutlich, die Enttäuschung und die Aussichtslosigkeit der Jugendlichen in Beziehung zu Graffiti und die damit verbundene Auflehnung gegen die Obrigkeit zu setzen. New York bot den Jugendlichen nicht viele Möglichkeiten, sich in dieser Stadt wohl zu fühlen. Graffiti war eine Möglichkeit, sich den Raum über Gestaltung anzueignen. Graffiti ist nicht nur Dekoration, sondern ein Medium zur Kommunikation. Es kann Ausdruck der Unzufriedenheit und Aggression gegenüber dem System sein, aber es ist vor allem Ausdruck der individuellen Existenz. Es spielt daher eine wichtige Rolle bei der Identitätsbildung und kann auch eine Alternative zu dem von Konsum geprägten Freizeitverhalten bieten. Im Zentrum steht somit der individuelle Freiraum. In diesem Sinne kann Graffiti als Handlungstechnik verstanden werden, die eine Erweiterung des eigenen Handlungsraumes in einem strukturierten Machtsystem ermöglicht. Dies alles ist aber nur möglich, wenn sich die Writer auch zusammengehörig fühlen und gemeinsame Ziele im Umgang mit dem gesellschaftlichen Raum teilen.

25 Interview 16, durchgeführt am 16.10.2008, Berlin.

„Ich will auch nicht irgendetwas rückerobern, sondern ich will mitgestalten. Ich will zeigen, wo sind Freiräume, wo man mitgestalten kann. Ich wollte gar nicht etwas gegen das System setzen, ich wollte etwas für das System setzen. Wäre ich jetzt dagegen [...] hätte ich dann eher einen Sprengsatz hin getan und hätte den Zug weg gesprengt.“²⁶ (CEMNOZ, Writer aus Berlin)

Abbildung 7 ©Kathrin Schneider



26 Interview 1, durchgeführt am 16.3.2008, Berlin.

Literatur

- Austin, Joe (2001): *Taking the Train: How Graffiti Art Became an Urban Crisis in New York City*, New York: Columbia University Press.
- Baudrillard, Jean (1978): *Kool-Killer oder Der Aufstand der Zeichen*, Berlin: Merve.
- Bahrdt, Hans Paul (1961/1998): *Die moderne Großstadt. Soziologische Überlegungen zum Städtebau*, Opladen: Leske+Budrich.
- Bittner, Regina (2001): *Die Stadt als Event. Zur Konstruktion urbaner Erlebnisräume*, Frankfurt a.M.: Campus.
- Buchanan, Ian (2000): *Michel de Certeau. Cultural Theorist*, London: Sage.
- Castleman, Craig (1986): *Getting up. Subway Graffiti in New York*, Cambridge: The MIT Press.
- Chastanet, Francois/Heller, Steven (2007): *Pixação: São Paulo Signature*, Berkeley: Ginko Press.
- de Certeau, Michel (1988): *Die Kunst des Handelns*, Berlin: Merve.
- Debord, Guy (1995): *Die Gesellschaft des Spektakels*. Wien: Edition Revolutionsbräuhaus.
- Elden, Stuart (2006): *Understanding Henri Lefèbvre. Theory and the Possible*, London: Continuum.
- Häußermann, Hartmut/Siebel, Walter (1987): *Neue Urbanität*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Hebdige, Dick (1987): *Subculture: The meaning of style*, London: Routledge.
- Herlyn, Ulfert/von Seggern, Hille/Heinzelmann, Claudia/Karow, Daniela (2003): *Wüstenrot Stiftung (Hrsg.): Jugendliche in öffentlichen Räumen der Stadt*, Opladen: Leske+Budrich.
- Kruse, Lenelis/Graumann, Carl Friedrich (1978): *Sozialpsychologie des Raumes und der Bewegung*. In: Hammerich, Kurt/Klein, Michael (Hrsg.): *Materialien zur Soziologie des Alltags, Sonderheft 20 der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 177–219.
- Lasn, Kalle (2005): *Culture Jamming*, Freiburg: orange-press.
- Lefèbvre, Henri (1974/2001): *The Production of Space*, Oxford: Blackwell.
- Lefèbvre, Henri (1970/2003): *Revolution der Städte*, Dresden: Dresden Postplatz.
- Lefèbvre, Henri (1977): *Kritik des Alltagslebens*, Königstein: Athenäum.
- Lévi-Strauss, Claude (1962/1973): *Das wilde Denken*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Löw, Martina (2001): *Raumsoziologie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Düllo Thomas/Liebl, Franz (2005): *Cultural Hacking. Kunst des Strategischen Handelns*, Wien: Springer.
- Macdonald, Nancy (2001): *The Graffiti Subculture. Youth, Masculinity and Identity in London and New York*, New York: Palgrave.
- Schneider, Kathrin (2005): *Breakin' the wall. Graffiti als Grenzüberschreitung in Schrift und Raum*. Unveröffentlichte Diplomarbeit an der Universität Innsbruck, Institut für Vergleichende Literaturwissenschaft.
- Selle, Klaus (2002) (Hrsg.): *Was ist los mit den öffentlichen Räumen? Analysen, Positionen, Konzepte*. AGB Bericht No.49, Dortmund: Dortmunder Vertrieb für Bau- und Planungsliteratur.
- Sennett, Richard (1986/2001): *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*, Frankfurt a.M.: Fischer

- Thiel, Axel (2000): Wenn Graffiti/Writing (American Style) heimkommt. www.kunstwissen.de/fach/f-kuns/graffiti/wenn01.htm> (Abruf 15.2.2012)
- Winter, Rainer (2004): Cultural Studies und kritische Pädagogik. www.medienpaed.com/03-2/winter03-2.pdf (Abruf 15.2.2012)
- Zukin, Sharon (1996): *The Cultures of Cities*, Cambridge: Blackwell.

**Aushandlungstechniken:
Differenzierungen und Hierarchisierungen**

Spoiler!

Zur wissenszentrierten Ausdifferenzierung von Zugehörigkeit im Kontext höchst optionalisierten (TV-)Serienkonsums

Miriam Gothe und Annika Lechner

Wer das Stichwort TV-Serie (im Folgenden: Serie) im Zusammenhang mit Zugehörigkeit(stechen) liest, der mag eventuell sogleich Bilder von augenfälligen Fanpraktiken assoziieren – klassischerweise solche von Personen, die sich entsprechend den aus der Serie 'Star Trek' bekannten Formen grüßen oder kleiden, von sogenannten 'Trekkis' also. Unsere nachfolgende Betrachtung des Themas Serienkonsum vor dem Hintergrund von Zugehörigkeit weicht von derlei Assoziationen in zweierlei Hinsicht ab: So interessieren wir uns nur indirekt für Liebhaber einer konkreten Serie, vor allem aber für Personen, die sich für Serien 'an sich' bzw. für das Format der Serie begeistern und die wir (bis auf weiteres) Serialisten nennen. Zum anderen fokussieren wir auf weniger augenscheinliche Praktiken, die allerdings ebenfalls wirkungsvoll zu in- bzw. exkludieren vermögen: Praktiken der Anzeige spezifischer Sonderwissensbestände. Wir werden zunächst (1.) kurz jene Entwicklungen darlegen, die den Konsum von Serien (relativ) neuartig rahmen. Anschließend werden wir (2.) betrachten, welche Fragen sich angesichts dieser Entwicklungen hinsichtlich der kommunikativen Bezugnahme auf Serien anschließen lassen und abschließend (3.) einen ersten Einblick dazu geben, wie in Online-Foren in Anbetracht dieser Rahmenbedingungen anhand der (Un-)Kenntlichmachung spezifischer Sonderwissensbeständen Zugehörigkeiten hergestellt bzw. aufrechterhalten wie auch ausdifferenziert werden. Unter Serien verstehen wir im Folgenden ursprünglich für die Fernsehausstrahlung produzierte und dementsprechend visuelle, "fiktionale Formate [...], die mit wiederkehrenden Figurenensembles und Settings Narrationen kreieren, die periodisch fortgesetzt werden" (Schabacher 2010: 43). Einschränken werden wir diese, unseren Ausführungen angemessen offenen Bestimmung dahingehend, dass wir ausschließlich – ursprünglich für einen wöchentlichen Ausstrahlungsrhythmus produzierte – US-amerikanische Serien betrachten. Geschuldet ist dies insbesondere den durch die US-amerikanische Herkunft bedingten Konsummöglichkeiten für Publika außerhalb der USA – beispielsweise solcher in Deutschland.

1 Multiple Möglichkeiten des Serienkonsums

Die Serie gilt als eine dem Medium Fernsehen ausnehmend angemessene Gattung, insofern das Prinzip der Serialität für sie konstitutiv ist und desgleichen "Serialität als ein besonderes, das Programm bestimmendes Charakteristikum des Fernsehens insgesamt angesehen wird" (Giesenfeld/Prugger 1994: 349). Der aktuelle Erfolg der jüngeren bzw. 'neuen (Quality-)Generation'¹ US-amerikanischer Serien allerdings geht auch mit Bezugsquellen einher, die zu einem nicht geringen Maß vom eigentlichen Zielmedium Fernsehen abweichen, was sich – um es mit Begrifflichkeiten des Krotzchen Mediatisierungsansatzes (vgl. Krotz 2007) auszudrücken – als Transformation bzw. Simulation (vgl. ebd.: 16) in Bezug auf das zentrale Leitmedium bezeichnen lässt. D.h. für den Konsum einer Serie stehen außer der klassischen Fernsehausstrahlung längst weitere Bezugskanäle zur Verfügung. Hierzu gehören Möglichkeiten des Downloads oder des Video-on-Demand-Abrufs im Internet sowie die Nutzung produktionsseitig offerierter Archivierung in Form von DVDs (oder neuerdings auch Blu-ray-Discs). Beispielhaft lassen sich die Folgen dieser Entwicklungen auf die Zugänglichkeit von Serien überhaupt und insbesondere der jeweils aktuellsten Episode für ein deutsches Publikum an der Serie 'True Blood' aufzeigen²: Während in Deutschland derzeit die *ersten vier* Staffeln³ dieser Serie auf DVD erhältlich sind, wird auf dem deutschen Privatfernsehsender 'RTL 2' die *dritte* Staffel und wurde auf dem kostenpflichtigen Sender 'Syfy' (zugehörig zum Pay-TV-Angebot von 'Sky') die *vierte* Staffel ausgestrahlt; im US-amerikanischen Fernsehen⁴ hingegen wird derzeit die *fünfte* Staffel gesendet. Betrachtet man allein diese vier Konsummöglichkeiten – die Serie a) im deutschen Free-TV, b) im deutschen Pay-TV c) auf DVD oder d) anhand internetbasierter Distributionskanäle auf dem Stand der US-amerikanischen Fernsehausstrahlung anzusehen – wird deutlich, dass selbst wenn Personen dieselbe Serie verfolgen, bei diesen keinesfalls gleiche Kenntnisstände hinsichtlich des Narrationsfortgangs bestehen müssen, sofern sie unterschiedliche Bezugsquellen wählen. Hinzu kommen die verschiedenen Möglichkeiten, die die konkrete Ausgestaltung der Rezeptionssituation betreffen und die sich, da Serieninhalte als lizenzierte wie nicht lizenzierte Mitschnitte bzw. Kopien bereits in archivierter Form vorliegen, im Gegensatz zur selbständigen Aufzeichnungsmöglichkeit per Video- bzw. DVD- oder Festplattenrecorder recht komfortabel

1 Zu dieser Einschätzung im Hinblick auf verschiedene Aspekte vgl. beispielsweise Hammond/Mazdon 2005; Seiler 2008; Schabacher 2010.

2 Diese Darstellung erfolgt gemäß dem Stand von Juni 2012.

3 Unter einer 'Staffel' lässt sich die Bündelung von Episoden, also einzelnen Folgen verstehen. Diese Zusammenfassungen sind grundlegend den Produktionszyklen geschuldet, können darüber hinaus aber auch durch Erzählstränge gerahmt sein.

4 Konkret wird die Serie 'True Blood' in den USA seit ihrem Start in 2008 über das Pay-TV-Unternehmen Home Box Office (HBO) angeboten.

darstellen: Serienepisoden lassen sich (um fernsehprogrammtypische Elemente wie Werbeunterbrechungen befreit) nicht nur wahlweise konsumieren gemäß der internationalen oder der nationalen Fernseherstrahlung bzw. der Veröffentlichung auf DVD, sondern auch hinsichtlich des konkreten Zeitpunkts sowie ggf. der Zahl unmittelbar rezipierter Episoden. Schließlich erfolgt aufgrund jener jüngeren Distributionskanäle, die die Zugänglichkeit (nicht nur) US-amerikanischer Serien vereinfachen, eine Expansion des Angebots im Sinn der verfügbaren Serien.

Nun haben diese Gegebenheiten bekanntermaßen ihre Vorläufer. Zuschauern sind bereits seit Jahrzehnten durch Entwicklungen wie dem Videorecorder grundsätzlich ähnliche Möglichkeiten zur Ausgestaltung der Konsumsituation gegeben. Ebenso nahm die Vervielfältigung des Serien-Angebots bereits mit der Einführung nicht-terrestrischer Distributionswege zu, durch die sich das tatsächlich nutzbare Fernsehangebot internationalisierte. Allerdings erst (wieder) – so unsere Einschätzung – mit der Digitalisierung der Inhalte und der flächendeckenden Internetanbindung samt erhöhter Datenübertragungsraten, wie auch der Erwerbsmöglichkeit bereits produktionsseitig archivierter Serieninhalte auf DVD⁵, gewinnen die Konsummöglichkeiten ein neues Ausmaß. Auch weil Serien durch ihre mit diesen Entwicklungen einhergehende Herauslösung aus und Separierung vom Fernsehprogramm (sei es in lizenzierten oder nicht lizenzierten Distributionskontexten) als eigenständige Güter erscheinen, schätzen wir es als ertragreich ein, eine konsumsoziologische Rahmung des Zuschauers zu verfolgen und damit insbesondere auf Praktiken, die auf vervielfältigte und individualisierte Konsummöglichkeiten antworten und weniger auf (diskursive) Aneignungs- und Deutungsprozesse von Serieninhalten im Sinn von Fernsehtexten (vgl. beispielsweise Fiske 1987; Winter 1995) zu fokussieren.

2 Zur sozialen Dimension des Serienkonsums

Die Untersuchung des zuschauerseitigen Umgangs mit konkreten Serien hinsichtlich Fragen der Serienrezeption bzw. -aneignung in sozialen Kontexten wie auch serienkonstituierter bzw. -vermittelter Vergemeinschaftung (in Form sogenannter Fankulturen⁶) stellt kein Novum dar (vgl. beispielsweise Amesley 1989; Wenger 2006; Krischke-Ramaswamy 2007: 128ff.). Allerdings erscheint die Betrachtung von Serien in Bezug auf die soziale Dimension des Konsums ertragreich, wenn man den

5 Zum Zusammenhang von fernsehunabhängigem Vertrieb von Serieninhalten und der Einführung des DVD-Formats vgl. Kompare 2006.

6 Dass wir die begriffliche Fassung von Serienkonsumente als 'Fans' (zumindest derzeit) nicht wählen, ist auch einer u.E. diesbezüglich anhaltend konstatierbaren definatorischen Ungenauigkeit geschuldet (vgl. Hitzler/Leichner 2011).

Blickwinkel in zweierlei Hinsicht erweitert: einerseits um die genannten, jüngeren Konsummöglichkeiten und andererseits entsprechend einer Beobachtung, die sich anhand des folgenden Zitats verdeutlichen lässt:

„Ich möchte hier feierlich gestehen, dass ich ein Serienjunkie bin!“ ist eine Formulierung, mit der sich ein User bekenntnisartig in einem Online-Forum, dessen zentrales Thema Serien sind, vorstellt. Ohne an dieser Stelle näher auf die Semantik eingehen zu können, lässt sich ein spezifisches Interesse verdeutlichen: Die 'Sucht' wird (zumindest zunächst einmal) auf Serien 'an sich' bezogen. Unserer derzeitigen Einschätzung zufolge gehen die eingangs dargestellten, erweiterten Bezugsmöglichkeiten von Serieninhalten, die auch zu einer Expansion der verfügbaren Serien führen, auf Konsumentenseite mit einer formatzentrierenden Interessenmanifestierung einher, innerhalb derer lediglich zeitweilig Voranstellungen einzelner Serien vorgenommen werden. Neben der inhaltlichen Ausrichtung scheint damit vor allem die serielle Struktur bedeutsam.

Serialität in Gestalt des Formats der Serie bietet für Konsumenten angesichts der periodischen Fortsetzung der Narrationen einen umfänglichen Bezugspunkt, zu dem Wissensbestände verschiedenster Art generiert werden. Wie (Sonder-)Wissensbestände bekanntermaßen für Zugehörigkeitsherstellung und -wahrung bzw. Vergemeinschaftung im Allgemeinen bedeutsam sind, ist deren Relevanz erwartungsgemäß auch für 'Serienfans' nachgewiesen. Hervorgehoben wird dabei beispielsweise Detailwissen, das sich aus der Bearbeitung der (tendenziell allgemein) verfügbaren Serieninhalte mit den gegebenen Möglichkeiten beispielsweise der Videoaufnahme ergibt. Dergestalt wird Sonderwissen generiert durch die Anwendung von Praktiken, die Henry Jenkins als "re-reading" (Jenkins 1992: 67ff.) bezeichnet und die die wiederholte bzw. vertiefende Rezeption von Inhalten betreffen. Die Dimensionen relevanter Wissensbestände nun gewinnen in dem Maße an Komplexität, wie eben einerseits (zumindest tendenziell) Serien 'an sich' in den Fokus geraten und andererseits Serienkonsum anhand der erläuterten multiplen Bezugs- und Rezeptionsmöglichkeiten hochgradig optionalisiert wird. Hinsichtlich einer sozialen Dimension des Serienkonsums stellen sich dementsprechend Fragen dazu, wie die Gestaltung von kommunikativen Bezugnahmen auf Serien bis ggf. hin zu einer (wie auch immer gearteten) Sozialität zwischen Serienkonsumenten erfolgt, wenn aufgrund der differenten Bezugsmöglichkeiten eine verstärkte Aufweichung allgemeingültiger, synchroner Serialität von Serien ermöglicht wird und die Wahrscheinlichkeit unterschiedlicher Kenntnisstände hoch ist.

3 Spoiler Alert – Zum Umgang mit unterschiedlichen Wissensbeständen

Allgemein hat sich die Bezeichnung 'Spoiler' im Internet insbesondere im Kontext der Bereitstellung von Informationen zu fiktional-narrativen Unterhaltungsangeboten als Kennzeichnung solcher Informationen etabliert, die über einen – wie auch immer jeweils bestimmten – hegemonialen status quo einer Narration hinausgehen. Als Spoiler kann dergestalt beispielsweise sowohl die Bekanntgabe nicht-öffentlicher Informationen verstanden werden, aus denen sich der Narrationsfortgang erschließen lässt, als auch die solcher Wissensbestände über den Narrationsverlauf, die zwar allgemein verfügbar sind, dennoch aber einen gesetzten 'Wissens-status quo' übersteigen. Beispiele für den ersten Fall wären hinsichtlich Serien die Bekanntgabe von Interna wie Drehbuchauszügen, Vertragsverhältnissen mit Schauspielern oder Berichten vom Drehverlauf. Im zweiten Fall könnten – um das genannte Beispiel der Distribution von 'True Blood' aufzugreifen – alle Informationen als Spoiler gelten, die der 'kostenlosen' Erstausstrahlung auf dem Sender 'RTL2' vorausgreifen, wenn eben diese als Referenzpunkt gewählt wird (was beispielsweise in Online-Foren keine Seltenheit darstellt, vgl. myfanbase.de sowie ioff.de). Der englische Begriff 'to spoil' bedeutet übersetzt entsprechend, etwas zu verderben in dem Sinn, dass weitere Entwicklungen vorweggenommen werden.⁷

Wie bereits erkenntlich, finden sich auch in Online-Foren, die Serien thematisieren, Kennzeichnungen unterschiedlicher Informationsgehalte als Spoiler. Dieser Umstand dient uns als Hinweis zur Gestaltung nicht nur des Umgangs mit Wissensbeständen, sondern auch der daran gebundenen Differenzierung von Zugehörigkeitsgraden der Beteiligten. Dabei erlauben insbesondere derartige Diskussionsportale aufgrund der wechselseitig asynchron möglichen Bezugnahme der User eine Betrachtung der Einbettung bzw. der sich um solche Inhalte gestaltenden Kommunikation, wie sie zugleich natürlich eine spezielle Kommunikationssituation darstellen. Darüber hinaus ist unsere Internetfokussierung begründet in einem vermutbaren Einhergehen von Internetaffinität und Nutzung alternativer, eben auch internetbasierter Bezugsmöglichkeiten von Medienformaten⁸.





7 Das Aufkommen von Spoilern stellt sich empirisch komplexer dar, insofern auch Zwischenformen der hier genannten Typen existieren. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn von Schauspielern in Interviews Informationen bekannt gegeben werden, die als Spoiler interpretiert werden können, jedoch davon auszugehen ist, dass es sich nicht um eine willkürliche Bekanntgabe von Interna handelt. Hiermit wird des Weiteren die Schwierigkeit der Unterscheidung zu 'Teasern', also der Vor-Information, die Interesse evozieren soll, deutlich, die u.E. letztlich aus der Perspektive des (jeweiligen) Konsumenten vorgenommen wird.

8 Neben der Überlegung, dass die Nutzung optionalisierter Konsummöglichkeiten zu einem großen Teil (wenn auch in je unterschiedlichem Maße) Kompetenzen hinsichtlich des Agierens im Internet voraussetzt (beispielsweise zum Onlineshopping, der Informationssuche oder auch zur

Bei einer dergestalt ausgerichteten Betrachtung der Praxis, Wissensbestände als Spoiler zu kennzeichnen, lassen sich zunächst differente Formen der Verortung sowie (damit zusammenhängend) des Etikettierungsprozesses unterscheiden.

So können zunächst gesamte 'Boards' (vgl. Abb. 1) wie auch serienspezifische 'Threads' (vgl. Abb. 2) mit dem Hinweis Spoiler versehen bzw. betitelt sein. Da der Titel eines 'Threads' Auskunft über das Thema, zu dem Beiträge folgen, gibt und 'Boards' wiederum Bündelungen verschiedener Threads darstellen, erfolgt eine Kategorisierung in Hinsicht auf den jeweils verhandelten Serienstand in diesen Fällen bereits auf einer oberen Ebene innerhalb der Forumsstruktur.

Abbildung 1:

	Drama-Serien Das Board für alle anderen Drama-Serien. Moderatoren: Schnurpsischolz, evenstar Unterforen: D Breaking Bad , D Brothers & Sisters , D Dawson's Creek , D Dr. House , D Eire himmlische Familie , D Everwood , D Felicity , D Friday Night Lights , D Gilmore Girls , D Gossip Girl , D Grey's Anatomy , D Jericho , D Life Unexpected , D Mad Men , D Nip/Tuck , D O.C. , D California , D One Tree Hill , D Private Practice , D Weitere Episodendiskussionen	2572	151226	Eure Meinung zur 7. Staffel von Schranzmarichen D 02.04.2011, 16:07
	Mystery- und Sci-Fi-Serien Das Board für alle anderen Mystery- und Sci-Fi-Serien. Moderatoren: philomina, ladybird Unterforen: D 4400 - Die Rückkehr , D Akte X , D Being Human , D Buffy und Angel , D Charmed , D Dark Angel , D Dolhouse , D Eurek2 , D Firefly , D FlashForward , D Fringe , D Ghost Whisperer , D Heroes , D Lost , D Roswell , D Smallville , D Supernatural , D Terminator: S.C.C. , D Tru Calling , D True Blood , D V - Die Besucher , D Vampire Diaries , D Weitere Episodendiskussionen	1991	55921	Picture-Thread von Rightniceboy D 02.04.2011, 12:37
	Weitere Serien und TV-Programme Das Board für alle anderen Serien und was sonst noch dem TV-Programm zugeordnet werden kann. Moderatoren: Schnurpsischolz, pia,julia	231	19855	Welche TV-Serien habt ihr au... von Schranzmarichen D 02.04.2011, 07:38
	Spoiler Das board zur Auslandsausstrahlung von Nicht-myFanbase-Serien, egal ob aus den USA oder dem Rest der Welt. Moderatoren: ladybird, KerrSmith2306, Lin@, Freckles*, Mrs. Darcy Unterforum: D Weitere Episodendiskussionen	232	6001	Justified [FX] von Schnurpsischolz D 01.04.2011, 20:27

Beschaffung von Serieninhalten über illegale Bezugswege), verweisen aktuelle Ergebnisse zur Internetnutzung und speziell der Bewegtbildnutzung in diesem Kontext darauf, dass beides in der Gruppe der 14–29 Jährigen die höchste Ausprägung erfährt (vgl. van Eimeren/Frees 2011). Des Weiteren bezeichnet beispielsweise das serienzentrierte Internetportal 'Serienjunkies.de' seine User im Anschluss an eine 2008 unter diesen durchgeführte Umfrage als "online affin" (www.serienjunkies.de/docs/mediadaten.html).

Abbildung 2:



Des Weiteren finden sich Spoilerkennzeichnungen, die lediglich einzelne Beiträge oder auch nur Auszüge dieser betreffen und die somit auf der Ebene der konkreten Diskussion bzw. des Austauschs von Beiträgen erfolgen. Um ein unbeabsichtigtes Lesen entsprechender Passagen auszuschließen, werden diese, wie im folgenden Beispiel erkennbar, durch die Setzung sogenannter Spoiler Tags verhüllt und erst per Mausclick freigegeben (vgl. Abb. 3a und b).

Abbildung 3a:

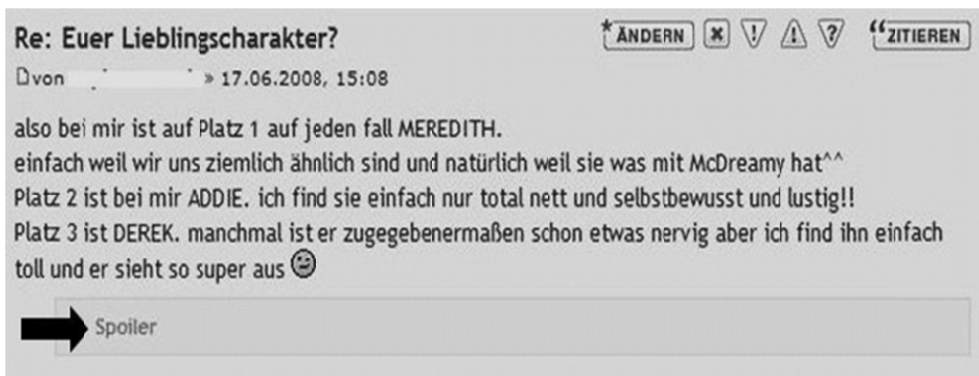


Abbildung 3b:

Re: Euer Lieblingscharakter? *ÄNDERN ✖ ⚠ ⚠ ⚠ "ZITIEREN

↳ von ... » 17.06.2008, 15:08

also bei mir ist auf Platz 1 auf jeden fall MEREDITH.
 einfach weil wir uns ziemlich ähnlich sind und natürlich weil sie was mit McDreamy hat^^
 Platz 2 ist bei mir ADDIE. ich find sie einfach nur total nett und selbstbewusst und lustig!!
 Platz 3 ist DEREK. manchmal ist er zugegebenermaßen schon etwas nervig aber ich find ihn einfach toll und er sieht so super aus 😊

➔ Spoiler
 obwohl das mit rose total dumm von ihm war

Hinsichtlich des Etikettierungsprozesses von in dieser Perspektive vorausgreifenden Wissensbeständen als Spoiler lassen sich zwei Formen unterscheiden: Erstens eine fremd-etikettierte und zweitens eine selbst-etikettierte. Als fremdetikettierte Spoiler-Warnung lassen sich alle Kennzeichnungen von Äußerungen als vorausgreifend verstehen, die nicht von dem sich äuernden User selbst vorgenommen wurden. Stattdessen verfasst der User einen Beitrag, dessen Inhalte von einem Moderator des Forums durch die Setzung eines Spoiler Tags verhüllt und zugleich als Spoiler gekennzeichnet wurden (vgl. Abb. 4).

Abbildung 4:

Re: Eure Meinung zu #2.01 The Return *ÄNDERN ✖ ⚠ ⚠ ⚠ "ZITIEREN

↳ von ... » 11.09.2010, 13:57

Ich hoffe ja inständig, dass sie Caroline nicht töten, wobei ich das im Moment noch zu bewziefeln wage...ich meine wieso sollten sie die neue Storyline setzten nur um sie dann nach einer Episode zu töten?! Wiederum bei Vicky wars genauso 😊

“
 Die Szenen zwischen Damon und Elena fand ich auch sehr gut.
 Damon tat mir angesichts dieser ganzen Offenbarungen von Katherine und Elena ziemlich leid (zumindst bis zu dem Moment als er Jeremy das Genick gebrochen hat

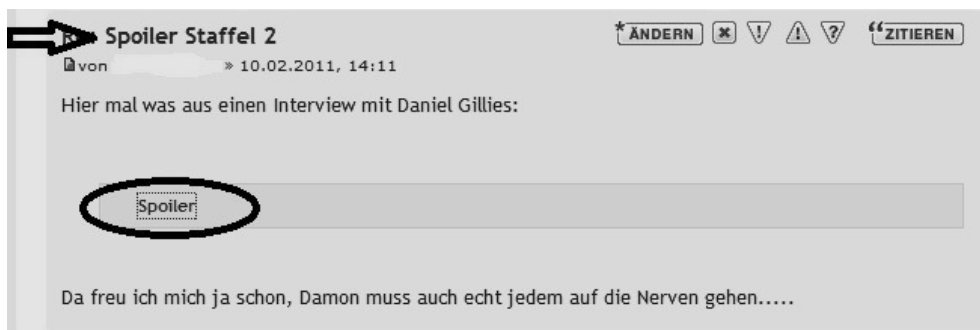
Wusste er denn das der Ring von Onkel John ihn beschützt? Und in der Preview

Spoiler

➔ Zuletzt geändert von philomina am 11.09.2010, 14:13, insgesamt 1-mal geändert.
Grund: Spoilertag eingefügt!

Die Frage, ob sich die postende Person über die in diesem Sinne 'Brisanz' ihres Eintrags bewusst war bzw. ob beabsichtigt oder unbeabsichtigt 'gespoilert' wurde, interessiert uns an dieser Stelle nicht. Festgehalten werden soll vielmehr, dass die Kennzeichnung der Inhalte als vorausgreifend durch jemand anderen und damit fremd-etikettiert erfolgte. Demgegenüber lässt sich als eine Selbst-Etikettierung der eigenen Äußerungen als Spoiler deuten, wenn als angemessener Forumsbereich für den eigenen Diskussionsbeitrag jener Diskussionsbereich gewählt wird, der (wenn auch durch die Forumsorganisatoren) als Spoiler bzw. Spoilerboard betitelt ist. Des Weiteren lässt sich natürlich die ebenfalls bestehende Möglichkeit der Kennzeichnung eigener Beiträge seitens des sich Äußernden selbst durch Spoiler Tags als Selbst-Etikettierung verstehen (vgl. Abb. 5).

Abbildung 5:



Hinsichtlich unserer bisherigen Ausführungen ist jene inhaltliche Variante von Spoilern bedeutsam, wie sie die dritte Abbildung zeigt. Es handelt sich um die Kennzeichnung solcher Wissensbestände als Spoiler, die der deutschen Fernsehstrahlung vorausgreifen („obwohl das mit Rose total dumm von ihm war“). Beispielhaft deutlich werden die infolge der Nutzung differenter Serien-Bezugskanäle entstehenden, asynchronen Serialitäten und die dementsprechend unterschiedlichen Wissensbestände hinsichtlich des Narrationsfortgangs ein und derselben Serie. Die Verwendung von Spoiler-Warnungen – in welcher der genannten Formen auch immer – lässt sich als Verweis darauf verstehen, dass dieser Umstand nicht nur reflektiert, sondern auch respektiert und sensibel gehandhabt wird. Anders formuliert fungiert die Etikettierung Spoiler also als explizite Kennzeichnung spezieller Wissensbestände und somit als Indiz für den Umgang mit unterschiedlichen Wissensbeständen.

Fremd- wie Selbst-Etikettierungen von Diskussionsbeiträgen als Spoiler lassen sich dementsprechend als rücksichtsvolle Geste interpretieren, durch die das Vergnügen des unwissenden Nachzüglers respektiert und sichergestellt werden soll.

Zugleich aber verdeutlichen sie erstens in expliziter, mehr oder weniger stetig sichtbarer Weise, die Fragilität jener Gemeinsamkeit des Serien-Konsums. Denn insbesondere durch die Fremd-Etikettierung von Beitragsinhalten als Spoiler bricht die Differenz der User hinsichtlich ihrer Wissensbestände immer wieder in die Diskussionen mit ein. Deutlich wird auch für die User, dass selbst der Umstand, dieselbe Serie zu verfolgen, nicht mehr zwingend bedeutet, auf demselben Kenntnisstand hinsichtlich der Narrationsentwicklung dieser zu sein. Die Ausdünnung weithin gemeinsamer Kenntnisse massenmedialer Inhalte und damit einer Verlässlichkeit massenmedial vermittelter Anschlusskommunikation, scheint dergestalt weiter voranzuschreiten. Die scheinbar gemeinsame Leidenschaft erscheint auf den zweiten Blick durchaus fragil. Und dies – eingedenk des zugrunde liegenden Datenkontextes – selbst in sozialen Zusammenhängen, deren Teilhabende der serienbezogenen Kommunikation eine gewisse Relevanz zuweisen, indem sie in einem diesbezüglichen Diskussionsforum agieren. Obgleich nun auch die Selbst-Etikettierung die vermeintlich gemeinsame Leidenschaft in einer Gesamtperspektive als fragil ausweist, wird hier zweitens vor dem Hintergrund höchst optionalisierter Konsummöglichkeiten natürlich auch die Konstitution einer 'neuen' Gemeinsamkeit deutlich. Und diese Gemeinsamkeit nun besteht gerade in der Verfügung über und Präsentation von relativ exklusiven Wissensbeständen in Form von Wissensvorsprüngen.

Was wir damit beobachten können ist einerseits die hinlänglich bekannte Bedeutung von Wissensbeständen für Exklusions-, Inklusions- und Hierarchisierungsprozesse wie sie für die Herstellung bzw. Wahrung von Zugehörigkeit bzw. Vergemeinschaftung typisch sind. Die eingangs beschriebenen, optionalisierten Konsummöglichkeiten führen zur Ausgestaltung solcher Sonderwissensbestände, die sich als different bzw. strukturell andersartig als jenes erwähnte, durch Praktiken des "re-readings" (vgl. Jenkins 1992: 67) generierte Detailwissen darstellen. Die hier thematisierten Wissensvorsprünge substituieren allerdings weniger Formen des vertiefenden Detailwissens, sondern sind als hinzugekommene Sonderwissens-Dimension zu verstehen. Von der Präsentation von Wissensvorsprüngen unberührt behält nämlich die Frage eben nach der Präsentation von Detailwissen wie auch beispielsweise von Abstraktions- und Vernetzungsfähigkeit von serienspezifischen Kenntnissen an Bedeutung (vgl. Gothe/Lechner 2012). Ungeachtet dessen, ob jene Serien-Konsumenten, denen die Aktualität Ihres Serienkonsums gemeinsam ist, durchaus auch über Detailwissen im genannten Sinn verfügen, erlangt gegenüber diesem das anhand von Wissensvorsprüngen – wenn man in Anlehnung an Jenkins so will also durch eine Praxis des 'pre-readings' – konstituierte Sonderwissen ein herausragendes Etikett; und dies keinesfalls nur bezogen auf die hier fokussierten Forendiskussionen: Der Kontakt mit derartigen Wissensbeständen wird als tendenziell risikobehaftet dargestellt bzw. inszeniert – verbirgt sich hier doch möglicherweise das Potenzial, den Genuss der detaillierten

Verfolgung einer Serienentwicklung zu verwehren. Gleichsam aber wird durch das Banner Spoiler lediglich auf dieses Risiko verwiesen, sodass die eventuell nachrangigen Kenntnisstände anderer Serienkonsumenten berücksichtigt bleiben. Und dergestalt leistet es gerade die Etikettierung Spoiler, dass die Wissensunterschiede tendenziell stetig präsent sein können, ohne dass diejenigen, die über solche verfügen, als 'Spielverderber' bzw. besser: als 'Unterhaltungsverderber' gelten.

4 Fazit

Wie zu erwarten führen Individualisierungs- und Optionalisierungstendenzen einmal mehr zum einen zur weiteren Ausdünnung vormals gegebener Gemeinsamkeit und zum anderen zur unter den veränderten Rahmenbedingungen neu konstituierter Gemeinsamkeit. D.h. wo weiter optionalisierte Konsummöglichkeiten einerseits eine breite Gemeinsamkeit, die durch klassisch-massenmediale Distribution von Inhalten relativ sichergestellt war, weiter fragilisieren, führen sie andererseits zur Aushandlung neuer Gemeinsamkeitsfoki im Rahmen solcher Optionalisierung: nämlich hinsichtlich der Aktualität des Konsums. Die Praktiken, mit denen Wissensvorsprünge gekennzeichnet werden, antworten damit einerseits auf die Herausforderung der Herstellung und Wahrung von Zugehörigkeiten angesichts höchst optionalisierter Konsummöglichkeiten, die mit differenten Wissensbeständen einhergehen. Gleichwohl führt dies, wie abschließend aufgezeigt wurde, nicht zum Bedeutungsverlust derartiger Wissensvorsprünge, sondern ermöglicht diese Praxis auch eine wissenszentrierte Ausdifferenzierung und Anzeige unterschiedlicher Zugehörigkeiten. Insofern beides schließlich hinsichtlich der Notwendigkeit des Agierens innerhalb eines asynchronen, computervermittelten (Gruppen-)Kommunikationsrahmens (vgl. Döring 2003: 37ff.) erfolgt, erscheinen uns unsere Ausführungen als empirischer Hinweis für eine 'Kommunikationsgemeinschaft' im Verständnis Hubert Knoblauchs (2008: 86): "Gerade im Zusammenhang mit der mittelbaren Kommunikation erscheint der Begriff der Kommunikationsgemeinschaft sehr passend, weil hier Kommunikation sozusagen in reinsten Form konstitutiv für Gemeinschaft ist"

Literatur

- Amesley, Cassandra (1989): How to Watch Star Trek. In: *Cultural Studies* 3/3, S. 323–339.
- Döring, Nicola (2003): *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. 2., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage, Göttingen et al.: Hogrefe.
- Fiske, John (1987): *Television Culture*, London: Methuen.
- Giesenfeld, Günter/Prugger, Prisca (1994): Serien im Vorabend- und im Hauptprogramm. In: Schanze, Helmut/Zimmermann, Bernhard (Hrsg.): *Das Fernsehen und die Künste. Geschichte des Fernsehens in der Bundesrepublik Deutschland*. Band 2, München: Wilhelm Fink.
- Gothe, Miriam/Leichner, Annika (2012): Wissensnetzwerke von TV-Serien-Konsumenten. In: *DGS-Kongress-Band 2010*, Wiesbaden: VS Verlag (im Erscheinen).
- Hammond, Michael/Mazdon, Lucy (2005) (Hrsg.): *The Contemporary Television Series*, Edingburgh: Edingburgh University Press.
- Hitzler, Ronald/Leichner, Annika (2012): Alltagskultur: Fandom. In: Brittmacher, Hans Richard/May, Markus (Hrsg.): *Phantastik-Handbuch* (im Erscheinen).
- Jenkins, Henry (1992): *Textual Poachers: Television Fans&Partizipatory Culture*, London: Routledge.
- Knoblauch, Hubert (2008): Kommunikationsgemeinschaften. Überlegungen zur kommunikativen Konstruktion einer Sozialform. In: Hitzler, Ronald/Honer, Anne/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnographische Erkundungen*, Wiesbaden: VS, S. 73–88.
- Kompare, Derek (2006): Publishing Flow. DVD Box Sets and the Reconception of Television. In: *Television&New Media* 7/4, S. 335–360.
- Krischke-Ramaswaqmy, Mohini (2007): *Populäre Kultur und Alltagskultur. Funktionelle und ästhetische Rezeptionserfahrungen von Fans und Szenegängern*, Konstanz: UVK.
- Krotz, Friedrich (2007): *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*, Wiesbaden: VS.
- Schabacher, Gabriele (2010): Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US-amerikanischer TV-Serien. In: Meteling, Arno/Otto, Isabell/Schabacher, Gabriele (Hrsg.): *"PREVIOUSLY ON..." Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*, München: Wilhelm Fink, S. 19–40.
- Seiler, Sascha (2008) (Hrsg.): *Was bisher geschah. Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln: Schnitt
- van Eimeren, Birgit/Frees, Beate (2011): Bewegtbildnutzung im Internet 2011. Mediatheken als Treiber. Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2011. In: *MEDIA PERSPEKTIVEN* 2011/7, S. 350–359 (auch online unter www.ard-zdf-onlinestu-die.de/fileadmin/Online11/FreesEimeren.pdf, Abruf 13.12.2011).
- Wenger, Christian (2006): *Jenseits der Sterne. Gemeinschaft und Identität in Fankulturen. Zur Konstitution des Star Trek-Fandoms (Reihe Kultur- und Medientheorie)*, Bielefeld: transcript.
- Winter, Rainer (1995): *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kulturelle und ästhetischer Prozess*, München: Quintessenz.

Bilder

Abbildung 1: www.forum.myfanbase.de (Abruf 31.3.2011)

Abbildung 2: www.ioff.de/showthread.php?t=73661 (Abruf 31.3.2011)

Abbildung 3a: www.forum.myfanbase.de/viewtopic.php?f=89&t=9819&start=80 (Abruf 31.3.2011)

Abbildung 3b: www.forum.myfanbase.de/viewtopic.php?f=89&t=9819&start=80 (Abruf 31.3.2011)

Abbildung 4: www.forum.myfanbase.de/viewtopic.php?f=300&t=15523 (Abruf 31.3.2011)

Abbildung 5: www.forum.myfanbase.de/viewtopic.php?f=301&t=15888 (Abruf 31.3.2011)

„Am Grunde des Geschlechts – die Wahrheit“

Anna-Katharina Meßmer

„Es geht mir um dieses unnütze Geschrei von transsexuellen Frauen, die vergessen machen wollen, dass sie ja doch auch mal ein Mann waren. Ich kann allen versichern: Männer im biologischen Sinn werden auch die immer sein.“¹

In der formalen Logik gibt es bezüglich der Werte Wahrheit/Falschheit immer eine eindeutige gültige Entscheidung: Eine Aussage ist immer entweder wahr oder falsch. Die aristotelische Logik ist eine zweiwertige Logik. Es gibt keinerlei Werte zwischen oder jenseits einer wahren oder falschen Aussage und damit exakt nur zwei Möglichkeiten. Diese kontradiktorische Zweiwertigkeit der formalen Logik liegt auch unserem Alltagsverständnis von Geschlecht zugrunde: „There are two, and only two, genders (female and male)“ (Kessler/McKenna 1978: 113). Der Funktionsmechanismus der zweiwertigen Betrachtung ist nach Kessler und McKenna folgender: Basierend auf dem Wissen um die *natürliche* und *dichotome* Geschlechterdifferenz, wird jeder Körper als ein weiblicher *oder* männlicher Geschlechtskörper gesehen, der mit den entsprechenden weiblichen *oder* männlichen Charakteristika und einer entsprechenden weiblichen *oder* männlichen Identität ausgestattet ist, und das ein Leben lang, konstant, ohne Wechsel. Nur vor dem Hintergrund einer derartigen, dichotom gedachten und naturalistisch ausgerichteten Differenz kann das ‚Problem‘ einer ‚Abweichung‘ und damit das ‚Problem‘ einer Trans-Identität, die sich nicht in ihre genital legitimierte „Geschlechtszuständigkeit“ (Hirschauer 1999: 49f.) fügt, überhaupt entstehen, sichtbar und problematisierbar werden. Die transgredierende Geschlechtsidentität – bzw. deren Ausleben – weist insofern einen paradoxen Doppelaspekt auf, als sie im Rahmen der Konzeption ‚normaler‘ Geschlechter i.e. Frau und Mann – auf Basis der aristotelischen Zweiwertigkeit der Logik folgend: nicht-Frau=Mann und vice versa – erst entsteht und damit gleichzeitig diese Annahmen unterläuft. Die Ausdifferenzierung des Warenmarktes an queeren Begrifflichkeiten, transgender-Lebensstilen und subversiven bzw. von hegemonialen, heteronormativen Machtstrukturen abweichenden Identitätsangeboten löst nun die kontradiktorische Zweiwertigkeit insofern auf, als nicht-Frau nicht automatisch mit Mann gleichzusetzen ist. Dennoch, respektive gerade deswegen, lassen sich auf verschiedenen Ebenen, in verschiedenen (sub-)kulturellen Wissenssystemen

1 Die verwendeten Daten sind anonymisierte Auszüge aus Interviews und Online-Forendiskussionen, die im Rahmen meiner Diplomarbeit 2007 erhoben und analysiert wurden.

Bestrebungen ausmachen, jene Abweichung – u.a. durch Medikalisierung und Pathologisierung des Phänomens – in die Binarität zu re-integrieren, so dass letztere fixiert bleibt. Zugleich kommt es – in Rückgriff auf jene Mechanismen – auch innerhalb einer Trans-Szene zu einer verschobenen, paradoxen Reproduktion der formalen Logik, indem es nicht *ein* Frau-Mann-Kontinuum zu geben scheint, sondern zwei: Einmal geht es vom Ausgangspunkt *männlich* darum, das Ziel *weiblich* zu erreichen. Auf der anderen Seite ist das Frau-Sein der Ausgangspunkt und das erstrebte Ziel Maskulinität. Die Ziele werden jedoch nicht in dem Sinne gedacht, dass der entgegengesetzte Pol der Binarität tatsächlich erreicht wurde, sondern eher im Sinne einer – wie zu sehen sein wird mehrdimensionalen – möglichst authentischen Darstellung. Auch hier soll ein Oszillieren zwischen den Geschlechtern verhindert oder zumindest versteckt werden und zugleich wird ein unhintergebarer Fixpunkt geschaffen, der jeder noch so gut gelungenen Transformation zugrunde liegt: Wirklich Frau sein kann nur, wer nie Mann war und umgekehrt. Stets scheint es eine gewisse Grenze zu geben, die nicht überschritten (sondern höchstens invisibilisiert) werden kann, wie das obige Zitat einer Transsexuellen verdeutlicht. Das ‚biologische Ursprungsgeschlecht‘ haftet allen Transsexuellen an, oder um es mit den Worten Foucaults zu sagen: Man räumt ein, „daß die geheimsten und tiefsten Wahrheiten des Individuums im Geschlecht gesucht werden müssen [...]. Am Grunde des Geschlechts – die Wahrheit“ (1998: 11).

Wie also handeln Transsexuelle und Transvestiten, um das soeben veranschaulichte Wissen um die Geschlechterdifferenz und ein, jedem Menschen zugrunde liegendes, ‚wahres‘ Geschlecht mit ihrer – davon abweichenden – Geschlechtsidentität in Einklang zu bringen, und auf welche Strategien greifen sie zurück, um die daraus entstehenden Probleme adäquat managen zu können? Die nachstehende Analyse soll nun ein Schlaglicht darauf werfen, wie innerhalb einer Trans-Szene auf jenes Wissen zurückgegriffen wird und welche Konsequenzen dies im Hinblick auf eine hierarchische Struktur jener Szene und das damit stets verbundene Aushandeln von Zugehörigkeit zeitigt.

1 Trans-Phänomene

Der Durchbruch des Transsexualitätsbegriffs ist auf den Endokrinologen und Gynäkologen Harry Benjamin zurückzuführen, der zwischen Transsexualität und Transvestitismus unterscheidet und mit seiner „sex orientation scale“ (1966: Kapitel 2) eine Sechs-Stufen-Skala entwirft, an deren Spitze Transsexuelle (Typ VI, stark ausgeprägt) stehen, mit dem Wunsch nach Zugehörigkeit zum anderen Geschlecht und geschlechtsanpassender Operation. Diese Definition, welche Transvestitismus und Transsexualismus in erster Linie anhand des Operationswunsches trennt, findet sich bis heute in der 10. Revision der „Internationalen statistischen Klassifikation der

Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme" (ICD-10) wieder. *Transsexualismus* als „Gefühl der Nichtzugehörigkeit zum eigenen anatomischen Geschlecht“ mit „Wunsch nach chirurgischer und hormoneller Behandlung“ (64.0) und *Transvestitismus unter Beibehaltung beider Geschlechtsrollen* als „Tragen gegengeschlechtlicher Kleidung“ zur „zeitweiligen Erfahrung der Zugehörigkeit zum anderen Geschlecht“ (64.1) sind hier unter den Störungen der Geschlechtsidentität in der Kategorie der Psychischen Störungen und dabei der Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen subsumiert. Vom Transvestitismus wiederum wird der *fetischistische Transvestitismus* als Tragen gegengeschlechtlicher Kleidung zur „sexuellen Erregung“ (65.1) abgegrenzt, der seines Zeichens zu den Störungen der Sexualpräferenz gezählt wird (ICD-10-GM 2011).

Ausgehend von den Erkenntnissen ethnomethodologischer und soziologischer Beobachtungen (vgl. u.a. Garfinkel 1967; Kessler/McKenna 1978; Hirschauer 1998; Lindemann 1993; Villa 2006), dass man nicht – wie Charlotte von Mahlsdorf einst sagte – einfach „seine eigene Frau“ (1995) sein kann, sondern Geschlecht immer interaktiv und in einem reziproken Verhältnis zu den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen (ent-)steht, gilt dies in noch stärkerem Maße und vor allem sichtbarer für Transsexuelle. Nach Stefan Hirschauer (1999) haben zwei medizinische Errungenschaften entscheidenden Einfluss auf das Phänomen der Transsexualität, wie wir es heute kennen: die Entwicklung der chirurgischen Genitaloperation und die Hormontherapie. Aufgrund des massiven Eingriffs bei der geschlechtsangleichenden Genitaloperation entsteht ein Legitimationsproblem, welches sowohl medizinisch als auch juristisch diskutiert und schließlich „diagnostisch gewendet“ (ebd.: 103f.) wird. Der *Operationswunsch* wird im medizinischen und juristischen Rahmen innerhalb Deutschlands zum *Operationsgebot*.

Dies spiegelt sich im 1980 in Kraft getretenen Transsexuellengesetz (TSG)² wider, welches zwischen zwei Möglichkeiten des Geschlechtswechsels unterscheidet: Der Namensänderung als sog. „kleiner Lösung“, der nur dann stattgegeben wird, wenn zwei unabhängige, sachverständige Gutachter_innen bestätigen, dass „sich nach den Erkenntnissen der medizinischen Wissenschaft das Zugehörigkeitsempfinden des Antragstellers mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht mehr ändern wird“ und der Personenstandsänderung als sog. „großer Lösung“, für die bis zum 11. Januar 2011 eine geschlechtsangleichende Operation ebenso notwendig war wie eine dauerhafte Fortpflanzungsunfähigkeit. Hier zeigt sich ein weiteres Mal der „Zwang zur moralisch und ästhetisch wohlgestalteten Differenz“ (Lindemann 1993: 169) und zur Kongruenz zwischen Körper und Empfinden.³

2 Transsexuellengesetz vom 10. September 1980 (BGBl. I: 1654), zuletzt geändert am 17. Juli 2009 (BGBl. I: 1978).

3 Mit Beschluss vom 11. Januar 2011 erklärte das Bundesverfassungsgericht die Voraussetzungen für die Anerkennung von Transsexuellen nach §8 Abs. 1 Nr. 3 und 4 für verfassungswidrig und stellt so die körperliche Unversehrtheit (Art. 2 Abs. 2 GG) über die Bewahrung einer naturalistisch-essentialistischen Auffassung von Geschlecht.

Jene Definitionen und Institutionalisierungen bilden nicht nur den Wissens- und Deutungsvorrat für Mediziner_innen, Psycholog_innen, Jurist_innen und andere Spezialist_innen, sondern sichern als expertengestützte Wirklichkeitsinterpretationen“ (Keller 2001: 121) „in das Allerweltswissen der Individuen“ (ebd.) ein und formen „ihre Handlungsweisen mehr oder weniger handlungs- bzw. deutungspragmatisch gebrochen“ (ebd.) mit. Sie stehen in einem reziproken Verhältnis zum Alltagswissen um Geschlecht(swechsler_innen), deren Selbstkategorisierung und -beschreibungen sowie die internen Aushandlungsprozesse und Abgrenzungen innerhalb einer Trans-Gemeinschaft.

2 Anmerkungen zu Forschungsmethodik und definitorischen Kategorien

Die nachstehenden Überlegungen beziehen sich ausschließlich auf Mann-zu-Frau-Geschlechtswechsler_innen und damit entsprechend auf eine MzF-Trans-Szene.⁴ Als empirische Grundlage dienten narrative Interviews (Schütze 1976) mit Mann-zu-Frau-Transsexuellen und Transvestiten, sowie Protokolle ausgewählter Online-Diskussionen auf www.travesta.de. Die Website erweitert die, in den Interviews ebenfalls angesprochenen, Selbsthilfegruppen und Szenetreffs um eine virtuelle Gemeinschaft, welche ein weiteres Forum für den Kontakt mit anderen Betroffenen bietet, und wird von den Transsexuellen und Transvestiten synonym für die Trans-Szene verwendet. In ihren Beschreibungen über interne Wissensproduktions-, Aneignungs- und Aushandlungsprozesse gibt es keinerlei strukturelle Unterschiede zwischen ‚realen‘ und ‚virtuellen‘ Räumen des Zusammentreffens. Im Hinblick auf die interaktive

4 Selbstverständlich wird auch hier (unfreiwillig, aber unvermeidlich) die binäre Unterscheidung wieder eingeführt. Da sich Mann-zu-Frau- und Frau-zu-Mann-Geschlechtswechsler_innen jedoch an unterschiedlichen Problemen und Erwartungen abarbeiten (vgl. u.a. Lindemann 1993: 194; Halberstam 1998; Hale 1998; Hirschauer 1999), erscheint eine Eingrenzung sinnvoll. Ich werde mich bei der Verwendung der Bezeichnungen in erster Linie an dem Selbstverständnis der einzelnen Personen ausrichten. Das heißt, dass ich über Transsexuelle in der weiblichen Form, ergo über *die* Transsexuelle schreiben werde. Bei Transvestiten orientiere ich mich hingegen am jeweiligen Selbstverständnis. Da sich die Gesprächspartner_innen im Interview als Männer dargestellt haben, werde ich sie in der männlichen Form und unter ihrem männlichen Namen erwähnen. Greife ich Exzerpte aus Online-Diskussionen auf, in die die meisten Transvestiten als Frauen involviert sind, werde ich die weibliche Form verwenden und dementsprechend „die TV“ – eine weibliche Form von Transvestit existiert nicht, dementsprechend orientiere ich mich an der Szene-Sprache – verwenden. Spreche ich allgemein über Transvestiten, richte ich mich am Alltagsgebrauch des Begriffes aus, der ebenfalls männlich konnotiert ist. Dies deckt sich auch mit dem Selbstverständnis der meisten Transvestiten, die zwar ihre weibliche Seite ausleben, ihre ‚Hauptidentität‘ jedoch als männlich charakterisieren.

Herstellung einer Szene-Hierarchie bietet die Auswertung entsprechend relevanter Diskussionen daher anschauliches Datenmaterial.⁵

Auf www.travesta.de wird die Website als „Online Kontakt- und Dating-Community für Transvestiten, Transsexuelle, Crossdresser und Menschen, die zwischen zwei Geschlechtern stehen oder ihr angeborenes Geschlecht nicht als bindend ansehen“ beschrieben. Der Fokus liegt dabei in erster Linie auf Mann-zu-Frau-Transgendern, wie ein Blick auf die Kategorien der geschlechtlichen Selbstauskunft zeigt: männlich, weiblich, Transvestit, Damenwäscheträger, Crossdresser, DragQueen, transsexuell, transsexuell (post-op), *Frau-zu-Mann-transgender*, Androgyn, Hermaphrodit, Angehörige/Freunde. Der Zutritt erfolgt durch eine einmalige Registrierung, im Zuge derer es zu einem Akt der Selbstbenennung kommt: Die_der Nutzer_in weist sich selbst eine Geschlechterkategorie und einen sog. Nickname, eine virtuelle Identität zu, unter der sie_er anschließend im Forum auftritt. Da die ‚realen‘ Namen in diesen Gemeinschaften oftmals unbekannt bleiben, eröffnet sich somit der Möglichkeitsspielraum, über die weibliche Selbstadressierung in Form eines weiblichen Nicknames eine umfassende weibliche Inszenierung auszuarbeiten und (versuchsweise) mit anderen als Frau zu interagieren. Eine Vielzahl der Nutzer_innen nimmt dabei auch die Möglichkeit wahr, Fotos von sich online zugänglich zu machen, auf denen sie sich auch visuell in weiblicher Kleidung respektive als Frau präsentieren. Eine derartige Internetplattform bietet also aufgrund von raum-zeitlicher Entgrenzung und optionaler Anonymität – zumindest der (ehemals) männlichen (Alltags-)Identität – den perfekten Ort, Identitätsprobleme jenseits gesellschaftlicher Stigmatisierung offen zu thematisieren und sich in der Online-Interaktion im weiblichen Habitus, im *Frau-Sein* zu üben, um gegebenenfalls (später) im öffentlichen Leben als solche reüssieren zu können. Dennoch sei hier ein weiteres Mal auf die Gleichzeitigkeit zweier, scheinbar widersprüchlicher Phänomene verwiesen: Neben dem selbstgewählten (weiblichen) Nickname ist in Form eines kleinen Icons zu sehen, welche geschlechtliche Kategorie sich die betreffende Person zugewiesen hat. Bei aller weiblichen Inszenierung verbleibt über die Anmerkung *TV*, *TS*, *DWT* der stete Hinweis auf die Unhintergebarkeit des ‚Ursprungsgeschlechts‘, welches hier buchstäblich am neuen Namen haftet.

Doch was macht die Szene-Zugehörigkeit konkret aus? Lässt sich hier definitorisch an Hitzler, Bucher und Niederbacher anschließen, die Szenen beschreiben als „[t]hematisch fokussierte kulturelle Netzwerke von Personen, die bestimmte materiale und/oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und Gemeinsamkeiten an typischen Orten und zu typischen Zeiten interaktiv

5 Aufgrund der Tatsache, dass Menschen in der medial vermittelten Kommunikation auf ihre Erfahrungen in Face-to-Face-Kommunikationen rekurren und damit jegliche Medienkommunikation ebenfalls auf imaginativen Rollen- und Perspektivenübernahmen beruht (vgl. Krotz 2007: 86), lassen sich Online-Diskussionen nach den gleichen Gesichtspunkten wie Face-to-Face-Interaktionen auswerten.

stabilisieren und weiterentwickeln“ (Hitzler/Bucher/Niederbacher 2001: 20)? Oder ist jene Gruppe, welche von den Interviewten als „Szene“ beschrieben wird, vielmehr in erster Linie eine unfreiwillige Gruppe „sympathisierender Anderer“ (Goffman 1967), die in erster Linie ein „Stigma“ teilen, welches ihnen aufgrund ihrer Abweichung von der geschlechtlichen Norm anhaftet?

„Da sie aus eigener Erfahrung wissen, was es bedeutet, dieses bestimmte Stigma zu haben, können einige von ihnen das Individuum mit den besonderen Berufstricks und einem Lamentierkreis versorgen, in den es sich zurückziehen kann zur moralischen Unterstützung und wegen des Behagens, sich zu Hause, entspannt, akzeptiert zu fühlen, als eine Person, die wirklich wie jede andere normale Person ist.“ (ebd.: 31)

Dies bestätigt sich bei Hirschauer:

„Angehörige der Szene empfehlen einander als kompetent oder ‚unkritisch‘ geltende Gutachter, Endokrinologen und Chirurgen und ‚überweisen‘ auch als ehemalige Patienten andere Transsexuelle an einen Arzt. Die Szene ist aber noch weit mehr als eine Überweisungsstation mit eigenen Kriterien. Sie ist auch ein Klatschzusammenhang über ihre ‚Figuren‘, eine Nische für die Erprobung und Verfeinerung von Geschlechtsdarstellungen unter den kritischen Augen von ExpertInnen, eine Informationsbörse über Verhaltens- und Behandlungsfinessen sowie ein Schwarzmarkt für Hormone. Sie kann – mit lokalen Unterschieden – die Gestalt verstreuter Kneipentreffen haben, oder die von förmlichen Selbsthilfegruppen, -organisationen und -zeitschriften, und schließlich auch die Halbwelten von Travestieshow und Transenstrich umfassen. Eine Lebensform bietet die Szene nur wenigen Transsexuellen. Für die meisten ist sie eine *Durchgangsgemeinschaft* zwischen altem und neuem Bekanntenkreis, die nach Abschluß der medizinischen Behandlung schleunigst in Richtung bürgerlicher Normalität verlassen wird.“ (Hirschauer 1999: 119)⁶

Was Hirschauer hier übersieht, ist eine Szene, die sich nicht allein auf Transsexuelle (und deren „Halbwelten“) beschränkt, sondern ebenso Transvestiten, Damenwäscheträger und andere Geschlechtswechsler umfasst, die bewusst weibliche Kleidungsstücke tragen und/oder dauerhaft oder temporär eine weibliche Rolle einnehmen:

„Ganz unten die Damenwäscheträger, dann kommen irgendwo die Transvestiten. [...] Die Transsexuellen sehnen sich dann halt irgendwie als wirkliche Frauen auch.“ (Nick)

6 An dieser Stelle sei darauf verwiesen, dass es seit Anfang der 1990er eine politische Transgender-Bewegung gibt, die „gegen Diskriminierung und für geschlechtliche Selbstbestimmung“ (Jäger 2000: 94) jenseits binärer Muster kämpft. Wie Hirschauer schildert (vgl. 1999: 119 FN3), wird jenen Transsexuellen, welche die Szene nach der Operation schnellstmöglich wieder verlassen, mangelnde politische Standfestigkeit vorgeworfen. Doch auch bei den offensichtlich (noch) Zugehörigen jener Szene ließen sich weder in den Interviews noch in den untersuchten Forendiskussionen Ansätze einer solchen politischen Bewegung ausmachen. Die Trans-Gemeinschaft scheint sich also an verschiedenen Stellen aufzusplitten: In eine Frau-zu-Mann- und die hier untersuchte Mann-zu-Frau-Szene sowie eine politische Bewegung, der sich all diejenigen anschließen, die genau jene Kategorien, welche der vorliegenden Untersuchung der Szene-Hierarchie zu Grunde liegen, aufgrund ihrer Pathologisierung ablehnen.

„Es gibt Transvestiten, buäh. [...] Es gibt die 24/7-Weibchen, die aber die OP nicht machen. Und es gibt die, die den Weg der OP gehen. [...] Und noch mehr Transe geht nicht.“ (Mona)

Bildet man aus diesen beiden Schilderungen einen Konnex, so lässt sich eine Szene-Hierarchie ausmachen, ausdifferenziert in die ‚Unterschicht‘ der fetischistisch orientierten Damenwäscheträger (DWT), die ‚Mittelschicht‘ der Transvestiten (TV) und die ‚Oberschicht‘ der Transsexuellen (TS), welche durch eine weitere Aufspaltung in nicht-operierte Transsexuelle (prä-op) und operierte Transsexuelle (post-op) charakterisiert ist. Die Hierarchie orientiert sich ostentativ am sechs-Stufen-Kontinuum Benjamins. Jenes strukturiert sich in erster Linie über Intention und Bedeutung des Geschlechtswechsels, d.h. während das Anlegen bestimmter Kleidung den Transvestiten erfüllt und/oder fetischistisch befriedigt, kann dies für den Transsexuellen lediglich als partielle und temporäre Bewältigungsstrategie fungieren (vgl. Benjamin 1966: Kap. 3). Die Demarkationslinien sind dabei jedoch prekär und die *Grenzverläufe* zumeist fließend, was nicht nur für Außenstehende oftmals verwirrend ist, sondern auch innerhalb der Szene zu regelrechten Revierkämpfen und dem Drang nach einer eindeutigen Klassifizierung führt, wie die folgende Auswertung zeigen wird.

„In der Szene wird das von der Kategorie Versprochenes, daß es ‚Menschen wie mich‘ gibt, auch zu einer Erfahrung. Diese Erfahrung zu bewahren, ist ein entscheidendes Motiv für die Konstruktion eines Transsexuellen in der Szene. Nach der Entdeckung des Etiketts für sich läuft der Geschlechtswechsler Gefahr, es wieder zu verlieren, wenn er nicht die Verhaltensweisen und Orientierungen derer übernimmt, die es auch für sich entdeckt haben und sich so verhalten und orientieren, weil auch sie die Angst haben, in die alte Einzigartigkeit und ‚Abartigkeit‘ zurückgeworfen zu werden. Mit der ‚Transsexualität‘ haben die Geschlechtswechsler weniger sich persönlich als einander gefunden.“ (Hirschauer 1999: 120)

Auch dieses Zitat Hirschauers lässt sich als Beschreibung einer sehr viel weiter gefassten Trans-Szene lesen. Zentral sind dabei zwei Punkte. Zum einen gibt es durchaus jene Transsexuellen, welche die einzelnen Hierarchiestufen der Szene quasi prototypisch durchlaufen, bis sie diese nach Abschluss der OP wieder verlassen, um in den Bereich der ‚Normalität‘ einzutreten. Doch folgt man der leitmotivischen Problematik, dass es beinahe unmöglich ist, sich vom eigenen ‚Ursprungsgeschlecht‘ zu lösen, ist es gleichermaßen unmöglich das Stigma zu verlieren. Und so sehen sich Transsexuelle – bei aller Abkehr von der Szene und ihren Orten – damit konfrontiert, der Gruppe der Stigmatisierten weiterhin anzugehören respektive sich zugehörig zu fühlen. Schaut man auf die Seite www.travesta.de, so wird evident, dass die Szene auch für viele Transsexuelle keineswegs nur Durchgangsgemeinschaft ist, sondern Lebensform oder zumindest ein, auch nach der Transition zuverlässiger, Lamentierkreis. Innerhalb dieses Kreises kommt es nun zu Grabenkämpfen zwischen den einzelnen Schichten. Denn Zugehörigkeit und Status sind stets prekär und verhandelbar und müssen daher auch immer wieder aufs Neue verhandelt werden.

Zum einen weil Geschlechtswechsler_innen nicht alleine darüber entscheiden können, ob sie sich zugehörig *fühlen*. Vielmehr müssen sie sich auch authentisch als zugehörig *inszenieren* und darin von den anderen Szene-Angehörigen bestätigt werden. Zum anderen – und hier scheint der zentrale Unterschied zu anderen Szene-Kollektiven zu liegen – weil die Zugehörigkeit bis zu einem gewissen Grad von äußeren Instanzen abhängig ist. So wird nicht nur der Status „transsexuell“ in letzter Konsequenz eben von *externen* Gutachter_innen verliehen, überhaupt basieren Zugehörigkeitsproblematik und sceneimmanente Hierarchie auf ihrem paradox-reziproken Verhältnis zur Gruppe der ‚normalen‘ Geschlechter: ohne (offensichtliches) Stigma, keine Zugehörigkeit. Ohne Leiden an einer solchen ‚Abweichung‘, ohne gleichzeitige Bereitschaft, trotz oder gerade wegen dieses Leidens auch jenseits der Szene den Wechsel vom diskreditierbaren⁷ zum diskreditierten Individuum zu vollziehen, und ohne das Engagement in eine möglichst authentische, i.e. möglichst ‚normale‘, Geschlechterdarstellung, kein Aufstieg. Im permanenten Wechsel zwischen Abgrenzung von und Zustimmung zu einem als ‚normal‘ angenommenen Geschlechterdimorphismus strukturiert sich eine komplexe Szene-Hierarchie: Als die ineinander greifenden Hauptfaktoren lassen sich Leidensdruck, Bereitschaft zum Coming-out, Authentizitätsgrad und Prototypizität ausmachen, die im Folgenden präzisiert werden.

3 „wirklich spüren wie es schmerzt“ – Leidensdruck

Laut Hirschauer messen Gutachter_innen im Zuge des diagnostischen Vorgehens den Leidensdruck Transsexueller und schätzen damit die Behandlungsmotivation ab (vgl. Hirschauer 1999: 151). Der Leidensdruck fungiert demnach als Indikator für die Bereitschaft einer Transsexuellen, aktiv an der Geschlechtertransformation zu partizipieren und den entsprechenden Teil dazu beizutragen, sich wieder in die ‚Normalität‘ einzufügen. Charakteristikum des Leidensdrucks ist das Gefühl von Ausweglosigkeit im Sinne des Mottos „Geschlechtsidentität ist keine Wahlmöglichkeit“.

Ist eine Transsexuelle nicht dazu bereit, den Weg der OP zu beschreiten und bis zum Ende zu gehen, so kann ihr innerhalb der Szene der Leidensdruck – und damit auch das Label „transsexuell“ – bis zu einem gewissen Grad abgesprochen werden: Transsexuell ist nur, wer wirklich leidet; und wer wirklich leidet, geht den Weg der OP.

7 Die begriffliche Unterscheidung zwischen diskreditiert und diskreditierbar greife ich von Goffman auf, der in diesem Zusammenhang schreibt: „Nimmt das stigmatisierte Individuum an, daß man über sein Anderssein schon Bescheid weiß oder daß es unmittelbar evident ist, oder nimmt es an, daß es weder den Anwesenden bekannt ist noch von ihnen unmittelbar wahrnehmbar? Im ersten Fall hat man es mit der Misere des *Diskreditierten* zu tun, im zweiten mit der des *Diskreditierbaren*“ (Goffman 1967: 12; Hervorh. im Orig.).

Während für Gutachter der Leidensdruck Indikator für die Behandlungsmotivation ist, verhält es sich in der Szene entgegengesetzt: Die Behandlungsmotivation ist Indikator für den Leidensdruck und entscheidet über Inklusion und Exklusion, wie die Beiträge der Transsexuellen Lara im Rahmen einer Diskussion um geschlechtsangleichende Operationen zeigen:

„Fakt ist: Jeder, der der Meinung ist TS zu sein, sollte auch bereit sein, den Weg bis zum Schluss durchzuziehen! ich bin der Meinung, dass nur wer eine große Lösung anstrebt auch wirklich TS ist!

Alles andere sind Shemale!! [...]

Da es hier aber genug Menschen gibt, die ihre Sexualität (Geschlechtstrieb) nicht verbergen können und dieser das größte Problem zu sein scheint, haben Shemale auch ihre Berechtigung!

Nicht zu vergessen all diejenigen, die einfach Angst vor so einer Op haben! [...]

Was in einem transsexuellen Menschen vorgeht, weißt Du mit Sicherheit nur zu gut!

Andere, blaue Perücken tragende Dragqueens wohl weniger!“ (Lara)

„Kein Außenstehender ist in der Lage, [...] sich in mich als TS wirklich hineinzusetzen!

Ich setze da mal folgendes Beispiel ein:

Ein Ehepaar verliert sein einziges, geliebtes Kind durch Autounfall!

Jeder, der das erfährt, ist betroffen, sagt sich innerlich: „die armen Eltern“ und drückt sein Mitgefühl aus!

Aber wirklich spüren wie es schmerzt, kann niemand, der nicht unmittelbar betroffen ist!

So ähnlich ist das mit dem TS sein!“ (Lara)

Am Beispiel von Lara wird evident, wie sehr Transsexualität mit dem Leidensaspekt verknüpft ist. Das Beispiel „Verlust des einzig geliebten Kindes“ ist stark emotionalisierend und wird von Lara bewusst herangezogen, um ihren „Schmerz“ vergleichbar und nachvollziehbar zu machen, indem sie gerade auf die Unmöglichkeit des Nachempfindens verweist. Aus diesem Grunde ist auch eine klare Distinktion notwendig von fetischistisch motivierten, ihren „Geschlechtstrieb“ auslebenden Menschen, die jene Probleme und Schwierigkeiten, mit denen sich Transsexuelle konfrontiert sehen, nicht begreifen können und den Leidensdruck nicht kennen. Die Differenzierung in Außenstehende und Verstehende funktioniert demnach ebenfalls über Exklusion und Inklusion. Nur diejenigen, die sich innerhalb der Oberschicht befinden, wissen auch „was in einem transsexuellen Menschen vorgeht“. Transvestiten hingegen sind aus dieser Runde exkludiert, sie gehören zu den „Außenstehenden“, die sich nicht „hineinversetzen“ können und damit zu „blaue Perücken tragenden Dragqueens“ abqualifiziert werden. Auch die Transsexuelle Ada relegiert Transvestiten in die Gruppe der Außenstehenden, was sie darüber legitimiert, dass sie als Transsexuelle im Rahmen der Diskussion wiederholt von einer TV missverstanden wird. Sie schildert den Unterschied zwischen Transsexualität und Transvestitismus folgendermaßen:

„Doch TS ist eine Krankheit mit Differentialdiagnostik und folgender Geschlechtsangleichung, also mit Krebs vergleichbar. Da ist ein TV im Vergleich jemand mit NUR Zahnweh.

Aber wie du dauernd beweist, können sich TVs seltenst in die Seele einer TS hineindenken. Spiel ruhig weiter mit Korsett und Schminke.“ (Ada)

Der Status einer Transsexuellen basiert dementsprechend auf dem medizinischen (und juristischen) Wissen um Transsexualität als schwerer Krankheit, mit entsprechender Diagnose und chirurgischer Behandlungspraxis. Schon allein deswegen ist der deutlich weniger institutionalisierte Transvestitismus in seiner Wechselhaftigkeit nur als Lappalie beschreibbar. Scheinbar beliebig oszillieren Transvestiten zwischen den Geschlechtern und dürfen keineswegs Anspruch auf weibliche Identität erheben. Vielmehr *spielen* sie mit „Korsett und Schminke“ als Sinnbild für „Dichotomisierungsregeln“ (Lindemann 1993: 91) und scheinen (aus Sicht der Transsexuellen) dementsprechend weniger zu leiden.

Auch eine Transsexuelle, die sich nicht am entsprechenden institutionalisierten Vorgehen ausrichtet, das es ermöglicht „ein glücklicheres Dasein zu genießen als bisher“ (Ada), wird automatisch zur „Shemale“ degradiert, ein Begriff, der hier synonym für sexuelle Motivation und Geschlechtstrieb steht. Die einzige Option, dieser Herabwürdigung auf die Ebenen von TVs und DWTs zu entgehen und damit einen Statusverlust als Angehörige der Oberschicht zu verhindern, besteht darin, sich auf die Angst vor der Operation respektive deren potentielle negative Folgen zu berufen und damit doch wieder auf die Operation als Möglichkeit am Horizont des Weges zu verweisen. Hier zeigt sich ein besonders fragiler Grenzverlauf. Um ihre Zugehörigkeit zur Oberschicht der Transsexuellen adäquat zu managen, müssen sich nicht-operierte Transsexuelle daher stets als *prä-op Transsexuelle* darstellen. Auch Hirschauer beobachtet in diesem Kontext den enormen Begründungsdruck innerhalb der Szene:

„Das Mindeste, was Angehörige der Transsexuellen-Szene voneinander erwarten, ist die *Bereitschaft*, sich einmal der Operation zu unterziehen und sich damit gemeinsam in eben das Verhältnis zur Gesellschaft zu setzen, das gerade mit ‚Normalisierungstribut‘ bezeichnet wurde. Der Druck, diese Bereitschaft zu proklamieren, wirkt auch auf Transsexuelle, die entschlossen scheinen, sich nicht operieren zu lassen.“ (Hirschauer 1999: 290; Hervorh. im Orig.)

Gerade diese Bereitschaft spielt insofern eine bedeutsame Rolle, als es um noch mehr geht, nämlich die *Stellung* innerhalb der Szene und die Notwendigkeit gewisse Dinge leisten zu müssen, um den eigenen, selbst zugeschriebenen Status vor den Szenemitwiser_innen nicht zu verlieren. Mit diesem Problem sieht sich auch Tanja konfrontiert und greift auf die Option zurück, sich über den Verweis auf eine mögliche zukünftige Bereitschaft zur Operation den Status als Transsexuelle zu erhalten:

„So von wegen: „Wie Dir geht’s gut? Du kannst ja gar nicht transsexuell sein, wenn’s Dir jetzt gut geht“. [...]

Da ist bei mir einfach die Gefahr oder die Angst zu groß. Erstens ich war nie wirklich im Krankenhaus. Zweitens, dass ich dann zum Neutrum werde. Das wirst du so oder so, aber dass dann gar nichts mehr geht, also keine Orgasmusfähigkeit, nur noch Schmerzen. Die Gefahr ist noch sehr hoch.“ (Tanja)

Der Verlust der Orgasmusfähigkeit und die Eventualität eines Lebens mit chronischen Schmerzen können als alternativer Leidensaspekt und damit als gewichtige Argumente gegen eine geschlechtsangleichende Operation herangezogen werden und zugleich die Option einer späteren Entscheidung *für* die Operation offen lassen. Tanja fügt sich dementsprechend in die Hierarchie der Szene ein und ordnet sich den Ansprüchen post-op Transsexueller insofern unter, als sie das Versprechen der Operation aufrechterhält. Sie lässt den Ausgang ihrer Geschichte offen und die Möglichkeit einer zukünftigen Operation implizit im Raum stehen. In diesem Sinne ist die Hierarchie der Szene durch klare Grenzen zwischen den einzelnen Schichten charakterisiert, zeichnet sich aber zugleich durch eine hohe vertikale Mobilität aus, sofern die entsprechenden Anforderungen erfüllt sind. Als Legitimation für die rigiden Inklusionsmechanismen der Oberschicht wird an die Notwendigkeit analytischer Trennschärfe auch im Rahmen der medizinischen Diagnose appelliert: „Das hat nichts mit radikalen Transsexuellen zu tun! Eher damit, dass irgendwo eine klare Abgrenzung sein muss und das allein schon aus dem Grund, dass nicht jeder sich willkürlich einer Hormontherapie oder unters Messer legen kann!“ (Lara).

Lara muss im Laufe der Diskussion wiederholt plausibilisieren, dass sie nicht einfach eine „radikale TS“ ist, sondern es für die Distinktion und die Hierarchie eindeutige, gute Gründe gibt: Während die *Abgrenzung* auf die diagnostische Praxis zurückzuführen ist, sieht sie den *hierarchischen Aspekt* dem Umstand geschuldet, dass sie einen Weg geht, der sich klar von dem eines „in der Sexualität aufgehenden Menschen, der sich heimlich mit Hormonen vollpumpt“ (Lara), unterscheidet. Zugrunde liegt hier eine Auffassung, die sich als ‚*sexuelles Vergnügen (TV) vs. echtes Anliegen (TS)*‘ charakterisieren lässt. Interessant ist hierbei, dass die sexuelle Identität respektive sexuelle Neigungen Teil der Hierarchisierung sind und ‚von oben‘ zur Demütigung und Herabwürdigung herangezogen werden. Neben dem wiederkehrenden (abwertenden) Motiv der latenten Homosexualität gibt es zudem die *idée fixe*, dass ein fetischistisch induzierter (temporärer) Geschlechtswechsel im Sinne einer „Störung der Sexualpräferenz“ (ICD-10: F65.-) stets ein Moment der Freiwilligkeit bzw. freien Entscheidung in sich trägt, welcher in krassem Kontrast zur leidvollen, unveränderbaren „Störung der Geschlechtsidentität“ (ebd.: F54.-) steht. Deswegen stehen Damenwäscheträger als Fetischisten am unteren Ende der Hierarchie. Das szeneimmanente Stigma der Transvestiten ist neben dem

leitmotivischen Vorwurf des Fetischismus das vermeintlich gänzliche Fehlen eines ernsthaften Anliegens und damit eines ernsthaften Leidens.⁸

„Und laut Definition gehen TS eine Einbahnstraße, weil eben keine Umkehr erwünscht ist, spätestens nach ehrlichen Gutachten.
TV switchen NACH BELIEBEN und wollen ewig Mann bleiben, so wie Konstanze. Also etwas ganz anderes und somit nie vergleichbar.“ (Ada)

Ada verweist hier auf den Aspekt, welcher die Hierarchie konstituiert: *Beliebigkeit vs. Irreversibilität*. Darüber hinaus greift sie auf eine beliebte Strategie zurück, Transvestiten dadurch herabzumindern, dass ihnen mittels Verweis auf ihr ‚Mann-Sein-Wollen‘ jegliche Form weiblicher Identität abgesprochen wird. Transvestiten und nicht-operierte Transsexuelle müssen ihren stets prekären Status sowie ihren Anspruch, trotz fehlender OP eine weibliche (Teil-)Identität zu haben, zwischen diesen beiden Polen *Beliebigkeit/Fetischismus/Mann-Sein* versus *Irreversibilität/ernsthaftes Anliegen/Frau-Sein* immer wieder verteidigen. In der Aussage „TV switchen nach Belieben“ ist allerdings noch mehr enthalten als eine bloße Aussage über die Geschlechtsidentität. Hand in Hand mit der emotionalen Involvierung und der Irreversibilität des eigenen Anspruchs geht die Notwendigkeit, für seine Geschlechtsidentität einzustehen.

4 Von Klo-Umziehern – Zu seiner Geschlechtsidentität stehen

Lindemann beschreibt dies mit den Worten „[t]ranssexuell zu sein, heißt den Mut zu haben, ein Versprechen abzugeben und es einzulösen“ (Lindemann 1993: 105). Hier wird evident, was nicht-operierten Transsexuellen den Zugang zur Oberschicht verweigert: der fehlende Mut, sich für seine Geschlechtsidentität *wirklich* einzusetzen. Verbunden mit diesem Versprechen ist immer auch eine Art von Coming-out, es benötigt zunächst die Schilderung der Selbsterkenntnis, das Einbeziehen der Umwelt (ebd.) und die Offenbarung des Stigmas. Dieses Outing spielt insbesondere bei Transsexuellen eine Rolle, schließlich kann der dauerhafte Geschlechtswechsel nicht

8 Eine ähnliche Beobachtung schildert auch Judith Halberstam in „Female Masculinity“ (1998) im Rahmen der Grenzkämpfe von Butches und FzMs: Transsexuellen Männern wird ein Leiden am eigenen Körper, an der eigenen Geschlechtsidentität nachgesagt, während butches – laut FzMs – nur ein Spiel spielen, im Zuge dessen sie je nach Lust und Laune das Geschlecht wechseln (ebd.: 141f.). Antke Engel schreibt in diesem Zusammenhang: „Zugleich sind die Kämpfe um Zugehörigkeiten innerhalb und zwischen den Kategorien *butch* und *ftm* dadurch gekennzeichnet, dass um die Formen maskuliner Körper(ungen) und Praktiken dahingehend gestritten wird, wie ‚real‘ oder ‚ernsthaft‘ sie sind“ (Engel 2002: 189; Hervorh. im Orig.).

alleine vollzogen werden. Während sich also Transsexuelle mit dem Problem konfrontiert sehen, für ihren Anspruch, das andere Geschlecht sein zu wollen, einstehen müssen, ‚genießen‘ Transvestiten ‚den Vorteil‘, sich dieser Notwendigkeit entziehen zu können.

„Und du hast auch jede Menge Leute, die verheiratet sind und des irgendwie heimlich machen [...], es is verschwindend gering, wer halt wirklich sagt: „Ich bin so!“ Weil des sind dann schon eher noch die, die wirklich transsexuell sind, die ja logischerweise auch in ihrem Leben darauf zu steuern, ne Frau zu werden, die müssen ja natürlich schon die Karten auf'n Tisch legen und die stellen sich natürlich noch weiter raus als ich, also die sind definitiv jenseits von allem. Die haben's noch schwieriger, insofern kann man sich ja noch glücklich schätzen, dass ma einfach nur manchmal Frau ist.“ (Nick)

Der Transvestit Nick gesteht Transsexuellen ihre hierarchische Position zu, sind diese doch mit besonderen Schwierigkeiten konfrontiert, denen er sich letztendlich entziehen kann. Dennoch distanziert er sich – ganz im Sinne der Hierarchie – seinerseits wiederum von den denjenigen, die das „heimlich machen“ und sich mit ihren Neigungen verstecken. Auch Transvestiten beanspruchen also mitunter für sich, *wirklich* zu ihrer weiblichen Identität zu stehen und so kommt es – ähnlich wie innerhalb der Oberschicht – auch in der Mittelschicht zu einer erneuten Differenzierung. Das *Einstehen* für die eigene Geschlechtsidentität wird zu einem weiteren adäquaten Mittel für den sozialen Aufstieg, doch gibt es einen klaren Ceiling-Effekt, d.h. die Möglichkeit eines Wechsels zwischen den Klassen DWT, TV und prä-op-TS ist gegeben, nicht aber in den Teil der Oberschicht, der allein den operierten Transsexuellen vorbehalten ist. Dennoch können sich die Anderen Respekt und Ansehen verschaffen:

„Aber ganz unten, das sind wirklich diejenigen, die ich so schön Klo-Umzieher genannt habe. Die [...] gehn mit ihrer Reisetasche oder zwei drei Tüten in die Selbsthilfegruppe, in die Gruppenräume, da verschwindens für a halbe Stunde auf der Toilette und kommen als Frauenzimmer wieder raus, die haben wir alle verachtet. Die ham wir wirklich verachtet. Weil das sind die einzigen wirklichen Feiglinge. Eine – sag ich jetzt mal – mit ihren natürlichen Haaren, langen Haaren, damit ma net n Fiffi [Pertücke; Anm. d. Verf.] aufsetzen müssen. Muss net vierundzwanzig Stunden sieben Tage die Woche als Frau rumlaufen, als Einhorn, sondern kann von mir aus am Wochenende wohlausgewogen stilklaare Klasse zeigen, kriegt von mir Respekt.“ (Mona)

Während die Szene also eine klare Hierarchie zwischen Transsexuellen und Transvestiten kennt, kommt es hier zu einer weiteren Ausdifferenzierung in diejenigen, die dazu stehen, und die, die sich verstecken, bei denen „keine Sau“ was weiß, sog. „Stubentransen“ (Julia) oder „Klo-Umzieher“ (Mona). Schon in diesen Beschreibungen schwingt der Oberton des Abwertenden mit: Es handelt sich nicht um Menschen, mit (temporär) weiblicher Identität, sondern um Männer, die sich –

kurzlebig und transient – auf dem Klo zum „Frauenzimmer“ *machen*, heimlich und lediglich für den temporal und lokal begrenzten und damit geschützten Raum der Selbsthilfegruppe. Gerade der Ernsthaftigkeitsaspekt spielt bei Transvestiten eine zentrale Rolle, um sich nach unten abzugrenzen:

„TV nenn ich mich selber vielleicht seit gut drei Jahren. Und das hat schon seine volle Bewandnis. Warum erst seit drei Jahren? Weil [...] das war dann auch die erste Zeit, wo ich dann auch Mut würd ich jetzt nicht mehr sagen, wo ich die Lust drauf gefunden hab, auch als Nadine⁹ mal nach draußen zu gehen.“ (Bernhard)

TV nennt man sich nicht einfach so, sondern es gibt gute Gründe, die zur Legitimation angeführt werden müssen. Neben den Gründen der Motivation und der Selbsterkenntnis gehört für Transvestiten dazu – orientiert an den Erwartungen der Szene – das Einstehen für die eigene Geschlechtsidentität, umgesetzt durch das „nach draußen“ gehen.

Wie das Beispiel zeigt, sind die Übergänge zwischen den einzelnen Schichten oftmals fließend und nur schwer abzugrenzen. Wenn Transsexuelle von den Klo-Umziehern als „ganz unten“ sprechen, bezieht sich das in erster Linie auf die Hierarchie zwischen Transvestiten und Transsexuellen. Eine dezidiertere Differenzierung in Transvestit und Damenwäscheträger wird hingegen eher von Transvestiten vorgenommen, um sich ein besseres Standing zu verschaffen. Die Bezeichnungen „Klo-Umzieher“ und „Damenwäscheträger“ werden zwar häufig gleichgesetzt, sind aber keineswegs Synonyme, sondern beziehen sich auf unterschiedliche Phänomene und Aspekte der Hierarchie. Der Damenwäscheträger ist ein Fetischist, der seine sexuelle Erregung durch das Anlegen von weiblichen Kleidungsstücken erfährt und befriedigt. Er steht auf der untersten Stufe, weil er den geringsten Anspruch auf eine weibliche (Teil-)Identität erhebt. Der Klo-Umzieher hingegen ist allein dadurch charakterisiert, dass er sich nicht traut, in die Öffentlichkeit zu gehen, d.h. in seiner weiblichen Rolle nach außen zu treten, und stattdessen seine Neigung in größtmöglicher Anonymität und/oder Einsamkeit auslebt. Zusammenfassend lässt sich demnach konstatieren, dass es eine klare Schichtung der Szene entlang der emotionalen Involvierung und der Visibilisierung der weiblichen Identität gibt, deren Spitze diejenigen darstellen, welche das Transsexualitätsversprechen eingelöst und damit ihren „Geltungsanspruch“ (Hirschauer 1999) legitimiert haben.¹⁰ Bis zum Damenwäscheträger, dem Mann (!) in Frauenkleidung, gibt es verschiedene Abstufungen, die sich durch eine hohe soziale Durchlässigkeit

9 Nadine ist Bernhards weibliche Identität.

10 Judith Halberstam schildert eine analoge Entwicklung im Rahmen der butch/FzM-Grenzkämpfe: Was bei MzFs die Hierarchie vom Damenwäscheträger zur post-op Transsexuellen ist, entspricht dem Kontinuum von Soft-Butch über diverse Butch-Stadien zur Stone-Butch und in letzter Konsequenz zur Transsexualität (vgl. Franzen 2002: 84). Die Spitze der Hierarchie bilden auch hier die operierten Transsexuellen, die an Authentizität und Ernsthaftigkeit in ihrem Anliegen nicht zu übertreffen sind.

auszeichnen. Je mehr Klo-Umzieher, desto niedriger die Stellung. So kann ein Damenwäscheträger, der für seine Neigung einsteht, zu einem Transvestiten ‚erhoben‘ werden, wohingegen einem Transvestiten, aber auch einer nicht-operierten Transsexuellen bei fehlendem Eintreten für den eigenen Anspruch die Stellung aberkannt werden kann, was mit einem Statusverlust einher geht. Wer innerhalb der Hierarchie aufsteigen will, muss demnach zum einen plausibilisieren, dass es beim Anlegen weiblicher Kleidung nicht allein um den fetischistischen Aspekt geht, sondern um das Ausleben der eigenen weiblichen Identität. Zudem muss die Bereitschaft signalisiert werden, das eigene Stigma zu offenbaren und so den Wechsel vom diskreditierbaren zum diskreditierten Individuum zu vollziehen.

5 „halb-gare Zwischenvariante“ – Authentizität

Dass die operierte Transsexuelle an der Spitze der Hierarchie steht, ist jedoch nicht allein auf die starke emotionale Involvierung und den enormen Einsatz durch die irreversible Körpertransformation zurückzuführen, sondern auch dem Umstand geschuldet, dass sich operierte Transsexuelle mehr als alle anderen an die Normalität der Geschlechterdifferenz anpassen. Sie verweisen nicht nur darauf, dass sie schon immer das andere – und nur dieses – Geschlecht gewesen sind, sondern sie sind auch bereit, alles dafür zu tun, als derart und dergestalt wahrgenommen zu werden. Sie streben nach größtmöglicher Authentizität. Je weniger dieser Authentizitätsanspruch umgesetzt wird, desto niedriger auch die Stellung innerhalb der Hierarchie.

„Ich glaub auch, dass ich zu sehr Frau bin, wenn ich Tina bin, als dass ich mich noch als Crossdresser bezeichnen kann. [...] Und für mich isses einfach nicht ästhetisch. Also weder der Damenwäscheträger noch der Crossdresser [...]. Des dazwischen beleidigt meine Augen irgendwie. [...] Ich würd die Leute deswegen trotzdem nicht verurteilen, aber halt innerhalb der Szene wird das schon ziemlich knallhart gedisst.“ (Nick)

Der Transvestit vertritt hier das szenespezifische Wissen um die Notwendigkeit einer eindeutigen Geschlechtsdarstellung und fügt sich insofern in die Hierarchie ein, als für ihn Authentizität ebenfalls ein Hierarchiekriterium darstellt. Er ist „zu sehr Frau“, zu eindeutig, um sich in die Stufe der Zwischenwesen einzufügen, die sein ästhetisches Empfinden beleidigen. Er verweist auf eine Weiterentwicklung: Er hat den Status des Damenwäscheträgers und/oder Crossdressers überwunden und eine neue Stufe erreicht, die sich durch höhere weibliche Authentizität auszeichnet, schließlich beschreibt er seine Darstellung in jungen Jahren als „noch relativ schlecht und irgendwie so n Mischwesen“ (Nick).

Für Transvestiten scheint es in diesem Zusammenhang notwendig zu sein, sich klar nach unten von den Zwischenwesen abzugrenzen. Dazu wird expliziert, in welcher Hinsicht man jenen stigmatisierten Status überwunden und den aktuellen, höher

angesehenen Status erreicht hat, was in diesem Fall über das authentische ‚mehr Frau-Sein‘ geschieht. Die Transsexuelle Tanja hingegen muss plausibilisieren, dass sie – obwohl sie keine Operation anstrebt – nicht in die Mittelschicht der Transvestiten gehört, sondern einen Schritt weiter ist.

„Und ich war zu dem Zeitpunkt wirklich noch überzeugt, ich bin Transvestit. Zu dem Zeitpunkt wars so, ich bin vom Orgasmus für mich selber, einfach vom Kopf her nie gekommen, wenn ich sozusagen in jemand eingedrungen bin. [...] Weil als Transvestit bist du eigentlich nur Mann in Frauenkleidern.“ (Tanja)

Das Transvestiten-Dasein ist hier eine bereits überwundene Episode der Vergangenheit, mit der klaren Grenze: Transvestit bedeutet männliche Geschlechtsidentität. Die nächste Stufe der Hierarchie verlangt demnach die permanente Kongruenz von Geschlechtsidentität und Geschlechtsdarstellung. Transsexuelle differenzieren oftmals nicht zwischen Damenwäscheträger und Transvestit, ist doch in ihren Augen die Gemeinsamkeit der beiden eine eindeutig männliche Geschlechtsidentität. Eine ähnliche Beobachtung findet sich auch bei Hirschauer, der vermutet, „daß in die die medizinische Unterscheidung übertreffende Härte der Klassifikation Alltagserfahrungen mit der Alternativlosigkeit der Geschlechtszuordnung einfließen: ‚TV‘ steht für ‚Mann‘“ (Hirschauer 1999: 289). TVs mangelt es an Authentizität in ihrer Geschlechtszugehörigkeit und umfassenden Geschlechtsdarstellung, die mit der genitalen Legitimation ineinander greifen. TVs fügen sich nicht in das alltagsweltliche Wissen um Geschlecht und widersprechen den unbezweifelbaren Basisannahmen, jeder Mensch hätte Zeit seines Lebens nur *ein* Geschlecht respektive *eine* Geschlechtsidentität. Die Möglichkeit einer temporär weiblichen Identität wird Transvestiten ‚von oben‘ abgesprochen, es sei denn, die Option einer Weiterentwicklung zur Transsexualität bleibt offen. Transsexuelle sehen Transvestiten (und Damenwäscheträger) demnach als „halb-gare Zwischenvariante, die nicht weiß, was sie ist“ (Nick), die aber letzten Endes nicht mehr als „bunte Männer“ (Conny) sind, wohingegen Transvestiten selbst sich – in Abgrenzung zu den Damenwäscheträgern – nicht als ‚reine‘ Männer begreifen, sondern sich eine weibliche (Teil-)Identität zuschreiben. So stellt sich Nick, auf die Frage nach der sexuellen Komponente seiner weiblichen Seite, als Mensch mit zwei, notwendigerweise strikt getrennten Identitäten, i.e. eine weibliche und eine männliche, dar.

„Ne gute Freundin von mir hat gesagt, dass Tina¹¹ auch anders ist. Also es n Unterschied ist, mit Nick auszugehen und zu reden oder mit Tina. [...] Aber wahrscheinlich versetzt es einen auch, wenn man diese Seite so explizit auslebt, auch in andere Schwingungen und Stimmungen oder so.“ (Nick)

11 Tina ist Nicks weibliche Identität.

Nick bricht hier die Verknüpfung von Transvestitismus und sexueller Spielart explizit auf, d.h. die weibliche Inszenierung schlägt sich auch in der Gefühlswelt nieder und das Frau-Sein wird damit nicht mehr zum rein sexuellen Akt, sondern zur gefühlten und empfundenen Darstellung weiblicher Identität, die von innen kommt und zugleich auf das Innen zurück wirkt. Nick begreift sich demnach als weit mehr als „nur Mann in Frauenkleidern“ (Tanja) – dies ist aus seiner Sicht primär Charakteristikum des Damenwäscheträgers – und plädiert für die weibliche Seite der Transvestiten. Obwohl er diese weibliche Seite durchaus auch als sexuell und fetischistisch konnotiert ansieht, ist ihm daran gelegen, plausibel zu machen, dass seine transvestitische Motivation mehr als nur eine sexuelle Spielart beinhaltet, geht es ihm doch darum, seine weibliche *Identität* auszuleben. Genau dies wird Transvestiten jedoch von Seiten der Transsexuellen abgesprochen, oftmals in Rückgriff auf derbes Vokabular. So beschreibt eine Transsexuelle den Unterschied zwischen Transsexuellen und Transvestiten folgendermaßen: „TS ist nicht Sex, sondern viel viel mehr. Aber das verstehen hier die Schwanzdenker nicht!“ (Sandy). Mit dem Begriff „Schwanzdenker“ relegiert sie Transvestiten in mehrfacher Hinsicht auf die Stufe der Damenwäscheträger, spricht sie hier doch den Penis als eindeutiges Insignium für das männliche Geschlecht an. Gerade Kessler und McKenna haben in ihrer Studie über Geschlecht (1978) illustriert, dass die Genitalen ausschlaggebend für die Geschlechtswahrnehmung sind: „Gender attribution is essentially genital attribution. If you ‘know’ the genital then you know the gender“ (ebd.: 145). Besondere Bedeutung kommt dabei dem Penis zu, der wie kein zweites Geschlechtsmerkmal auf das Geschlecht des Trägers verweist. „The presence of a penis is, in and of itself, a powerful enough cue to elicit a gender attribution with almost complete (96 percent) agreement“ (ebd.: 151). Sandy rekurriert hier demnach auf das alltagsweltliche Körperwissen um den Mann als alleinigen Penisbesitzer, sowie auf das spezifische Szenewissen, dass nur Transvestiten auch dauerhaft ihren Penis behalten wollen – ganz im Gegensatz zu Transsexuellen, deren Hauptanliegen die irreversible Zerstörung desselben ist. Nur auf dem Hintergrund dieses gemeinsam geteilten Wissens ist es möglich, die implizite Anspielung von Sandy als das zu verstehen, was sie ist: die klare Distinktion zwischen der Gruppe der Transsexuellen und der Gruppe der Männer (!).¹² Doch die Benennung „Schwanzdenker“ beinhaltet noch einen anderen Klassifikationsaspekt und transportiert damit eine abschätzigte Bewertung. Schwanzdenker sind Männer, die keinerlei geistigen und intellektuellen Anspruch

12 In diesem Zusammenhang wird von Transsexuellen auch oftmals der Vorwurf der Homosexualität laut, der nachdrücklich und drastisch untermauern soll, dass Transvestiten trotz ihrer weiblichen Kleidung eben Mann bleiben: „Es stört mich schon immer ein wenig [...], wenn zwei Männer im Röckchen sich gegenseitig poppen und glauben, sie seien nicht schwul“ (Jana). Unbenommen dessen, dass Transvestiten sich als Frauen kleiden und nach eigenen Angaben auch so fühlen, ist für Transsexuelle die Evidenz zweier lustvoll agierender Penisse ein ein-eindeutiger Hinweis auf zwei sichtbare und vor allem aktive männliche Geschlechtsinsignien und damit in ihrem Zusammenspiel ein manifester Beleg für männliche Homosexualität.

haben, sondern deren zentrale Koordinationsinstanz im Penis liegt, was bedeutet, dass Worte und Taten an der Zielsetzung, das (enorme) sexuelle Interesse zu befriedigen, ausgerichtet sind. Damit ist der Penis nicht nur Zeichen für die Geschlechtszugehörigkeit, sondern zeigt auch an, von welcher Position aus begehrt wird. Der Schwanzdenker steht demnach paradigmatisch für männliches Begehren. Mit dem Gebrauch dieses gemeinhin als Schimpfwort verwendeten Begriffs, vollzieht Sandy einen doppelten Einstufungsakt: Sie setzt alle unterhalb der Oberschicht mit Männern gleich und versieht diese zugleich mit einer als typisch männlich angesehenen Eigenschaft, i.e. Triebgesteuertheit. Sie distanziiert sich in geradezu geschlechtsstereotyper Art und Weise als Transsexuelle von dieser sexuellen Fokussierung, indem sie darauf verweist, dass es bei Transsexualität um mehr geht als um Sex. Sandy reproduziert hier eine doppelte Differenz, indem sie auf die Distinktion zwischen Transvestiten und Transsexuellen und damit zugleich implizit auf die Distinktion zwischen Frauen und Männern verweist, stehen hier die Transvestiten als „Schwanzdenker“ doch für ‚typische‘ Männlichkeit und Transsexuelle als die, denen es nicht um Sex, „sondern viel viel mehr“ geht, als stereotypes Sinnbild für die weniger sexuell orientierte Weiblichkeit. Die Szenehierarchie wird an dieser Stelle mit einem einzigen Satz in mehrfacher Hinsicht dargestellt und verfestigt: Transsexuellen kommt eine höhere soziale Stellung zu, da sie authentischer Frau – oder zumindest nicht so eindeutig Mann – sind und es ihnen nicht um das Vergnügen einer sexuellen Spielart, sondern einen ernsthaften Anspruch geht.

Die meisten Grabenkämpfe innerhalb der Szene finden entlang dieser Unterscheidung statt: Transsexuelle, sofern sie operiert sind, schließen die Oberschicht, indem sie nicht-Transsexuelle – und mitunter auch nicht-operierte Transsexuelle – aufgrund des Arrangements mit ihrem Penis als eindeutig männlich und lediglich am sexuellen Vergnügen interessiert beschreiben, wohingegen Transvestiten sich daran abarbeiten, zu plausibilisieren, dass auch sie – zumindest temporär – über eine weibliche Geschlechtsidentität verfügen, die sie in Darstellung und Empfindung möglichst authentisch umsetzen wollen. Sätze wie „Eine Person, die dauerhaft mit einem Penis leben will, ist ein Mann!“ (Bea) oder „Denke mal, dass viele, die als TS leben, also mit dem Ding, und behaupten, sie fühlen sich wohl, nicht ehrlich sind“ (Silke) machen evident, dass die Schließung dieser Gruppe nicht über das Merkmal als solches, sprich den Penis als Merkmal von Männlichkeit, funktioniert, sondern an diesen Penis als Geschlechtszeichen eine Identität geknüpft ist, die bei Akzeptanz desselben eindeutig männlich sein muss. Aus der Gruppe ausgeschlossen werden „Schwanzweiber“ (Mona) demnach nicht nur, weil sie im Besitz eines Penis sind, sondern vielmehr, weil sie an diesem nicht so sehr leiden, dass sie zu einer irreversiblen Körperkorrektur bereit sind. Dies nämlich würde nicht nur absolutes Einstehen für den eigenen Anspruch bedeuten, sondern diesen Anspruch erst glaubhaft machen, weil nur so der authentische Einklang von Geschlechtskörper und Geschlechtsidentität, sprich von Körper und Geist, hergestellt ist.

Neben der Veränderung der physischen Genitalien spielt auch der Erwerb „kultureller Genitalien“ (vgl. Kessler/McKenna 1978: 153) eine entscheidende Rolle, schließlich werden diese „als ultimative Begründung für die Legitimität von Geschlechtsdarstellungen und Lebensweisen verliehen“ (Hirschauer 1999: 51; Hervorh. im Orig.). Wer innerhalb der Szene aufsteigen oder sich zumindest im Rahmen seiner eigenen Schicht ein gewisses Standing verschaffen will, muss sich daher um eine authentische Darstellung von Weiblichkeit bemühen. Das authentische Passing¹³ fungiert ebenfalls als eine Art Teilstruktur, welche für die soziale Durchlässigkeit zwischen den einzelnen Stufen verantwortlich ist. Je authentischer die Darstellung und je geglückter das Passing, desto besser stehen die Chancen, innerhalb der Hierarchie aufzusteigen. Dabei ist weiterhin zu berücksichtigen, dass der Status der operierten Transsexuellen unangefochten bleibt, d.h. eine noch so geglückte Darstellung kann eine TV nicht auf die gleiche Stufe mit einer post-op-TS stellen – dazu fehlt in jedem Fall *das* Authentizitätsmerkmal schlechthin, i.e. das passende Genital. Ebenso kann eine operierte Transsexuelle ihren Status trotz misslungenen Passings nicht verlieren. Dennoch ‚bietet‘ sich Transvestiten hier eine Art Angriffsfläche, von ihrer Warte aus Transsexuelle abzuqualifizieren, indem das Beharren der Transsexuellen auf ihren rechtlichen und hierarchischen Status mitunter als Folge eines missglückten Passings interpretiert wird: „Das Recht ist die geistige Krücke so mancher mit schlechtem Passing“ (Mia). Der Rückgriff Transsexueller auf institutionalisierte Statuspassagen (vgl. Strauss 1974: 107f.) kann ‚von unten‘ als Beleg für einen Mangel an unmittelbarer Authentizität beobachtet und beschrieben werden. Das Aufbegehren von Seiten der TVs strebt jedoch nicht danach, die Hierarchie tatsächlich zu unterminieren, sondern es geht in erster Linie darum, den eigenen Anspruch durchzusetzen. Transsexuelle hingegen nutzen das schlechte Passing von Transvestiten, um die Hierarchie zu stabilisieren und transportieren mit Aussagen wie „blaue Perücken tragende Dragqueens“ (Lara) und „Spiel ruhig weiter mit Korsett und Schminke“ (Ada) implizit stets auch die Ansicht, dass es sich hier um Personen mit schlechtem Passing handelt, die aufgrund derartigen Fehlverhaltens selbst zeigen, dass sie keinerlei ernsthaften Anspruch auf Authentizität hegen und dementsprechend mit ihrer männlichen Geschlechtsidentität wohl zufrieden sind.

13 In Anlehnung an Antke Engel liegt der Analyse folgende Definition des Begriffes „Passing“ zugrunde: „Der englische Begriff *passing* meint in diesem Zusammenhang, von anderen als das aktuell ausgedrückte, performativ gelebte Geschlecht wahrgenommen werden; mit der eigenen Geschlechtsdarstellung im gewünschten Geschlecht ohne Irritationen durchkommen“ (Engel 2002: 180; Hervorh. im Orig.). Grundlage des Passings ist der geschickte Einsatz von Dichotomisierungsregeln, was in der Endkonsequenz auch operative Maßnahmen beinhaltet.

6 „Die Krone des Transenseins“ – Prototypikalität

Doch wie kommt es letzten Endes dazu, dass sich eine klare Hierarchie etablieren kann, die auch von allen Beteiligten – trotz diverser Macht- und Grabenkämpfe – akzeptiert und reproduziert wird? Erving Goffman (1974) beobachtet bei stigmatisierten Personen eine Tendenz, ihresgleichen gemäß des Stigmagrades in Schichten zu gliedern, wobei das Individuum „jenen gegenüber, die evidenter als es selbst stigmatisiert sind, die Verhaltensweisen einnehmen [kann; Anm. d. Verf.], die die Normalen ihm gegenüber haben (ebd.: 133f.). Die Visibilität, die Goffman hier als Grund für die Schichtung anführt, spielt bis zu einem gewissen Grad auch innerhalb der Szenehierarchie eine Rolle. Doch während Goffman im Rahmen seiner Stigma-Analysen in erster Linie zwischen In-Group, als Gruppe der gleich gesinnten, ebenfalls stigmatisierten Individuen, und Out-Group, als Gruppe der Normalen, differenziert, scheint die Szene-Hierarchie noch anderen Aspekten geschuldet zu sein. Wie dargestellt, begreifen sich Transsexuelle und Transvestiten nicht nur als Mitglieder einer Szene, die sich von den Normalen unterscheidet, sondern differenzieren auch klar zwischen den einzelnen Unterkategorien, als deren Angehörigen sie sich beschreiben, wobei die eigene Gruppe (In-Group) überwiegend positiv bewertet und stets vehement von den anderen – in erster Linie von den rangniedrigeren Gruppen – abgegrenzt wird. An dieser Stelle kommt zum Tragen, was Mummendey und Wenzel mit Prototypikalität beschreiben: „[I]t is hypothesized that an outgroup’s difference will be evaluated negatively if both ingroup and outgroup are sufficiently included in a more abstract social category and if the ingroup’s attributes are perceived as prototypical for the inclusive category“ (Mummendey/Wenzel 2000: 164). Die umfassende Kategorie bildet im vorliegenden Fall die Szene, die zunächst alle inkludiert, wobei sich innerhalb dieser Gemeinschaft folgende Subkategorien ausdifferenzieren: Damenwäscheträger, Transvestiten, nicht-operierte Transsexuelle und operierte Transsexuelle. Diese Kategorien stehen in einer dialektischen Beziehung zwischen Einheit und Differenz zueinander. Obwohl die Gruppen in Bezug auf die übergeordnete Inklusionskategorie als gleich(wertig) aufgefasst werden können, unterscheiden sie sich in Hinblick auf den Prototypikalitätsaspekt (vgl. ebd.). Die zugrunde liegende Gemeinsamkeit der Szene ist die Transidentität und die damit verbundene fehlende Bereitschaft, sich angemessen in die gesellschaftlichen Erwartungen der, durch die Genitalien legitimierten, Geschlechtszuständigkeit einzufügen. Die Abspaltung der einzelnen Kategorien hingegen basiert auf der Motivation und dem Grad des Geschlechtswechsels. Der Prototyp der Szene, sprich die Norm anhand derer In-Group und Out-Group bewertet werden, erweist sich als mehrdimensional bezüglich der bereits geschilderten Strukturen und lässt sich zusammenfassend als emotionale Involvierung (Leidensdruck und Bereitschaft zum Coming-out) und Engagement in den authentischen Geschlechtswechsel (Passing) charakterisieren. Geschult ist diese Auffassung des Prototyps – und hier kommt wieder

Goffman ins Spiel – an der Gruppe der normalen Geschlechter. Wirft man einen Blick auf die Szene, wird folgendes evident: Operierte Transsexuelle sehen sich selbst als diejenigen an, die dem Anspruch des authentischen Geschlechtsseins am nächsten kommen. Sie sind insofern prototypisch für die Szene der Geschlechtswechsler, als keine der anderen Gruppen eine derart starke emotionale Involvierung und ein derart aufwendiges und umfassendes Engagement in die Umsetzung der authentischen Geschlechtsdarstellung zeigt. Darüber hinaus fügen sie sich mehr als alle anderen Untergruppen dem Wissen um die zwei und nur zwei Geschlechter und sind dazu bereit, sich in die bestehende Ordnung der Geschlechter mit all ihren Prämissen einzuordnen. Laut Hirschauer wird von Transsexuellen ein „Normalisierungstribut“ (Hirschauer 1999: 289) entrichtet, der die kulturelle Ordnung wieder herstellen soll. (Zukünftig) Operierte Transsexuelle sind dazu bereit, ihren Körper dem essentialistischen Geschlechtsverständnis geradezu zu opfern, in dem sie sich irreversiblen medizinischen Maßnahmen unterziehen und damit der Verunsicherung der geschlechtlichen Gewissheiten entgegen wirken.

Diesen Normalisierungstribut sind alle anderen unterhalb der operierten Transsexuellen nicht zu leisten bereit, was letztere dazu veranlasst, ihnen eine mangelnde Involvierung in ihren Anspruch zu unterstellen. Post-op Transsexuelle sehen ihre In-Group als Prototyp der umfassenderen Kategorie der Szene und werten entsprechend diejenigen Out-Groups ab, die diese prototypischen Eigenschaften nicht in sich vereinen. Das bereits eingangs angeführte Interviewexzerpt der Transsexuellen Mona ist geradezu paradigmatisch für den Prototypikalitätsaspekt.

„M: Bin ich ne Frau? Oder bin ich ne Hypertranse? Bin ich die wirkliche Krone des Transseins. [...] Es gibt Transvestiten, buäh. [...] Es gibt die 24/7-Weibchen, die aber die OP nicht machen. Und es gibt die, die den Weg der OP gehen. [...] Und noch mehr Transe geht nicht.“
(Mona)

Mona arbeitet sich zunächst an der Gruppe der Normalen ab und schildert die Problematik der geschlechtlichen Zuordnung, scheint diese doch nach einer Transition keineswegs eindeutig zu sein. Unbenommen dessen ist Mona aufgrund ihrer Entscheidung für den institutionalisierten Weg mit all seinen Erfordernissen und Verpflichtungen deutlich ‚näher‘ am gesellschaftlich etablierten Frau-Sein als Transvestiten und die „vierundzwanzig-sieben-Weibchen“: Sie hat den Normalisierungstribut entrichtet und sich soweit es geht an den Dichotomisierungsregeln orientiert. Dennoch steht für Mona die Frage im Raum, inwiefern sie sich nun in die Kategorie der ‚echten‘ Frauen einfügen kann oder letzten Endes in ihrer Kategorie als Transsexuelle verhaftet bleibt. Einziges Faktum ist für sie, dass sie in der Hierarchie ganz oben steht. Die ‚Diskriminierung‘ der anderen Gruppen ist für sie dadurch legitimiert, dass die, durch Projektion auf die übergeordnete Kategorie generalisierten, Attribute der In-Group nicht erfüllt sind (vgl. Mummendey/Wenzel 2000: 165). Der aus dieser Generalisierung resultierende Verhaltenskodex, den die Gruppe der Transsexuellen aufstellt, versorgt die Szene mit einer Plattform und

Politik, mit Instruktionen für den Umgang mit anderen und mit Rezepten für die adäquate Haltung in Bezug auf die eigene Identität (vgl. Goffman 1967: 138). „In der Anpassung an den Kodex zu versagen heißt, eine sich selbst betrügende, mißgeleitete Person zu sein; darin zu reüssieren heißt, sowohl reell als auch wertvoll zu sein, zwei geistige Qualitäten, deren Vereinigung das, was ‚Authentizität‘ genannt wird, hervorbringt“ (ebd.). Die Schicht der post-op-TS sieht sich demnach als prototypisch und die ‚einzig wahren Transen‘. Von ihrer Warte aus verletzen nicht-operierte Transsexuelle, die einen derartigen Weg auch nicht anstreben, den Kodex, weil sie sich weigern, ihren Körper als Einsatz für ihren Anspruch zu bringen, was als mangelnde Involvierung gedeutet wird. Dennoch sind sie aufgrund ihrer Bereitschaft zur Visibilisierung ihres Stigmas und dem damit verbundenen Einstehen für den Geltungsanspruch gewissermaßen ‚prototypischer‘ und damit höher in der Hierarchie als TVs, die in weiten Teilen ihres Lebens, wie beispielsweise im Job, über ihr Stigma hinwegtäuschen (können). Darüber hinaus sind TVs weit davon entfernt, eine Operation – und sei es nur als potentielle Option in ferner Zukunft – in Aussicht zu stellen. Fern jeglicher prototypischer Ambitionen sind schließlich DWTs, deren Zugehörigkeit zur Szene allein auf das Anlegen weiblicher Kleidung zurückzuführen ist. Zugleich zeigt sich, dass TVs und prä-op-TS zwar gegen die Diskriminierung revoltieren, die von den post-op-TS und ihrer Selbstdefinition als prototypisch für die Szene ausgeht, sich dabei allerdings wieder in die so gestaltete Hierarchie einfügen. Insofern gibt es zwar eine eindeutig positive Bewertung der selbst-gewählten In-Group und eine eindeutige Abwertung vor allem der rangniedrigeren Gruppen, doch keine der anderen Gruppen beansprucht für sich den Prototypikalitätsstatus. So sehr die ‚Arroganz‘ der Transsexuellen auch kritisiert wird, der Status operierter Transsexueller ist und bleibt unangefochten.

7 Status, Hierarchie und Mobilität

Zusammenfassend lässt sich folgendes konstatieren: Transgender stoßen im Laufe ihres Selbsterkenntnisprozesses früher oder später auf das Wissen der Szene und ihre Charaktere und verorten sich nun auf dieser Grundlage in einer der Untergruppen, die sie als passend und deren Angehörige sie als gleich gesinnt empfinden. Resultat dieser Selbstbenennung ist nicht nur die Konfrontation mit der sozialen Ordnung sowohl der Szene als auch der selbst zugewiesenen Schicht, sondern ebenso die Aneignung des spezifischen Vokabulars sowie der entsprechenden Verhaltenskodizes. Transsexuelle und Transvestiten werden durch den Kontakt zur Szene mit einer speziellen Terminologie betraut, auf deren Grundlage sie ihre Identität überdenken und reinterpretieren. Schließen sie sich der Szene an, müssen sie sich mit den szenespezifischen Anforderungen, Erwartungen und Statusproblemen auseinandersetzen: „Jede menschliche Gruppe mit einer gewissen Lebensdauer entwickelt eine

„Spezialsprache“, Kauderwelsch oder Jargon, die ihre besondere Art und Weise, die für das Gruppenhandeln wichtigen Objekte zu identifizieren, repräsentiert“ (Strauss 1974: 19).

Das vorherrschende Prototypikalitätsprinzip bestimmt und strukturiert die Szene und ihre Hierarchie und hat darüber Auswirkungen auf die Identität derer, die ihr angehören. So sind die einzelnen Hierarchieebenen mitunter auch als Vorstufen einer (noch latenten) Transsexualität gedacht, die durch eine angemessene und geschulte Selbsterkenntnis überwunden werden können. Die Hierarchie ist durch eine hohe vertikale Mobilität charakterisiert, sofern es eine Bereitschaft dazu gibt, sich den Anforderungen der nächst höheren Stufe anzupassen. Die Szene hält also ein Repertoire institutionalisierter Statusübergänge bereit, die sich entlang der Aspekte von emotionaler Involvierung, Bereitschaft zum Einstehen für den eigenen Anspruch und Engagement in ein authentisches Passing strukturieren. „Die an einen früheren – und gewöhnlich niedrigeren – Status angepaßten Motivationen müssen abgelöst oder verwandelt, neue müssen hinzugefügt oder substituiert werden“ (Strauss 1974: 110). Wie Strauss beschreibt, ist an jeden Status – und damit auch an jede Schicht innerhalb der Szene – eine Vielzahl von Aufgaben und Erwartungen geknüpft, die es im Falle eines beabsichtigten Statuswechsels zu erfüllen gilt. Allerdings kann hier keiner allein über eine Statuspassage entscheiden, ist doch die Szene – wie jede Gruppe – dazu in der Lage, ein Individuum vorübergehend oder dauerhaft in einen Status zu zwingen (vgl. ebd.: 84) oder dessen Zugehörigkeit zu negieren. So spielt auf der einen Seite das psychiatrische Gutachten eine entscheidende Rolle für die Kategorisierung innerhalb der Szene, doch kann auf der anderen Seite der Transsexuellen-Status im Falle einer nicht-operierten Transsexuellen trotz Gutachten aberkannt werden. Für die Klassifikation von Transvestiten ist die Einschätzung eines medizinischen Experten hingegen weitgehend unerheblich, es fehlt also an der Möglichkeit einer institutionellen Legitimation. Daraus resultiert eine Reihe von Kämpfen und Diskussionen, im Rahmen derer versucht wird, den selbst zugewiesenen Status (temporäres) ‚Frau-Sein‘ gegen den aufgezwungenen Status ‚Mann‘ durchzusetzen. Hirschauer schildert im Rahmen einer Beobachtung von transsexuellen Auseinandersetzungen: „Der reibungsloseste Fall von transsexueller Selbst-normalisierung ist eben der, daß ein Geschlechtswechsler sich genau das wert ist, was er meint, anderen schuldig zu sein“ (Hirschauer 1999: 291). Dass es zu einer Kongruenz von Wert-Sein und Schuldig-Sein kommt, ist oftmals ein Drahtseilakt, da es gerade aufgrund der hohen Durchlässigkeit und des komplexen Ineinanderwirkens der einzelnen Strukturen Verwirrung und Uneindeutigkeiten in Hinblick auf die Benennung und vor allem die Grenzen der jeweiligen Kategorien gibt. Wo fängt der Damenwäscheträger an? Wo endet der Transvestit? Welche Charakteristika sind für wen so spezifisch, dass man hier eine klare Grenze ziehen kann? Wo kann man sich aufgrund seiner Veranlagungen und Motivationen einordnen? Und wo verorten einen schließlich die anderen? Diese Fragen sind stets zu klären und in vielen Fällen bestehen weder Einigkeit noch

Eindeutigkeit im Hinblick darauf, gibt es doch bereits eine Reihe von Differenzen in Selbst- und Fremdbeschreibung der einzelnen Gruppierungen, die im Prozess der interaktiven (Selbst-)Verortung problematisch werden und zu regelrecht böartigen Anfeindungen der einzelnen Gruppierungen respektive deren (selbsternannten) Stellvertretern führen:

„[M]einst du ernsthaft, du kannst hier mit Vernunft und logischer Überlegung was erreichen? hast du schon mal versucht nem Neonazi einzureden, dass es den Holocaust gab.“ (Nadine)

Der Rückgriff auf Totschlagargumente ist keine Ausnahme im Streit um die (Selbst-)Kategorisierung. Die Vehemenz, mit der die eigene Stellung gerechtfertigt und die Ansichten anderer Gruppen angegriffen werden, verdeutlicht wie festgefahren die Strukturen des Feindschaftsverhältnisses sind. Darüber hinaus ist sie auch Symbol für die starke emotionale Besetzung der Thematik. Fast scheint es, als müssten sowohl Transsexuelle, zu Zwecken der Distinktion nach unten, als auch Transvestiten, um ihren eigenen Status aufzuwerten, auf möglichst drastische Vergleiche und Mittel zurückgreifen, um dem inneren Leidensdruck in der Diskussion verbal Ausdruck zu verleihen. Unbenommen dessen, dass Transvestiten und Damenwäscheträger den Transsexuellen ihren höheren, ja prototypischen Status – und hierbei spielt die Differenzierung von operiert vs. nicht-operiert keine Rolle – zugestehen, begreifen sich Transvestiten (und Damenwäscheträger) dennoch ebenfalls als leidgeprüft, authentisch und engagiert im Hinblick auf ihr Geschlechtsidentitätsmanagement. Das „Zugehörigkeitsmanagement“ (Eisewicht/Grenz 2010) steht damit in einem permanenten Bezug zum Bereich der ‚normalen‘ Geschlechter. Die Szene ist nicht einfach nur freiwillige Zusammenkunft von Menschen mit gemeinsamen Interessenslagen, sondern eben immer auch Stigma-Gemeinschaft, woraus sich auch die zentralen Leitdifferenzen von Leidensdruck und Orientierung an äußeren Normalstandards ableiten lassen.

Der Statuserhalt respektive der Kampf gegen die permanent bevorstehende Abwertung in die niedere Kaste der männlichen Fetischisten ist ein ständiger Balanceakt und erfordert ein hervorragendes Inszenieren und Austarieren des eigenen Anspruchs zwischen den Alltagswissensbeständen um Geschlecht sowie dem szenespezifischen Wissen um die einzelnen Schichten und deren – zwar fluide und fragile, aber eben dennoch rigide – Demarkationslinien, *innerhalb* (!) derer es sich zu bewegen gilt. Das zunächst verblüffende ist daran, wie hart umkämpft jene Definitionskategorien sind, wie schmerzhaft offensichtlich ein Abstieg und mit welcher harten Bandagen um die eigene Position sowie die Positionen der anderen gekämpft wird, würde man aufgrund des geteilten Stigmas doch eher einen gemeinsamen (politischen) Kampf gegen die ‚Normalität‘ der Zweigeschlechtlichkeit erwarten. Doch im Gegenteil: Die Szeneangehörigen haben das Stigma internalisiert und befördern durch die „*Verzeitlichung* der geschlechtlichen Ambiguität und die *Linearisierung* eines Changierens“ (Hirschauer 1999: 348; Hervorh. im Orig.), dass

„Geschlechtsanomalien als *Stützkonstruktionen* der Zweigeschlechtlichkeit“ (ebd.: 347; Hervorh. im Orig.) fungieren – innerhalb der Szene wie außerhalb. Wechseln ist eher noch erlaubt als vermischen, das wirkliche Oberhaupt bilden aber diejenigen, die in keiner Weise mehr Oszillieren. Und dennoch bleibt da dieser kleine Rest, online stets sichtbar durch das Icon: Name^{DWT}, Name^{TV}, Name^{TS}. Unübersehbar. Unhintergebar. Am Grunde: das Ursprungsgeschlecht. Daran haftend: die Wahrheit.

Literatur

- Benjamin, Harry (1966): Transvestism, Transsexualism, and Homosexuality. In: Ders. (Hrsg.): The Transsexual Phenomenon, Kapitel 2 (auch online unter www.symposion.com/ijt/benjamin/chap_02.htm, Abruf 8.3.2011).
- Benjamin, Harry (1966): The Transvestite in older and newer aspects. In: Ders. (Hrsg.): The Transsexual Phenomenon, Kapitel 3 (auch online unter www.symposion.com/ijt/benjamin/chap_03.htm, Abruf 8.3.2011).
- Bundesgesetzblatt (1980): Teil 1, S. 1654–1657 (TSG).
- Bundesgesetzblatt (2009): Teil 1, S. 1978 (TSG-ÄndG).
- Bundesverfassungsgericht (2011): 1 BvR 3295/07 vom 11.1.2011, Absatz-Nr. (1–77).
- Butler, Judith (1991): Das Unbehagen der Geschlechter, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Eisewicht, Paul/Grenz, Tilo (2010): Frei und auf den Beinen und gefangen will ich sein. Über die Indies, Berlin: Archiv der Jugendkulturen.
- Engel, Antke (2002): Wider die Eindeutigkeit. Sexualität und Geschlecht im Fokus queerer Politik der Repräsentation, Frankfurt a.M.: Campus.
- Foucault, Michel (1998): Das wahre Geschlecht. In: Schöffner, Wolfgang/Vogl, Joseph (Hrsg.): Herculine Barbin. Michel Foucault. Über Hermaphroditismus, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 7–18.
- Franzen, Jannik (2002): Grenzgänge: Judith „Jack“ Halberstam und C. Jacob Hale. Weibliche Maskulinität, Transmänner und die Frage nach Bündnissen. In: polymorph (Hrsg.): (K)ein Geschlecht oder viele? Transgender in politischer Perspektive, Berlin: Querverlag, S. 69–92.
- Garfinkel, Harold (1967): Studies in Ethnomethodology, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Goffman, Erving (1967): Stigma. Über Techniken der Bewältigung beschädigter Identität, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Halberstam, Judith (1998): Female Masculinity, Durham: Duke University Press.
- Hale, Jacob (1998): Consuming the Living, Dis(re)membring the Dead in the Butch/FTM Borderlands. In: A Journal of Lesbian and Gay Studies 45, S. 311–348.
- Hirschauer, Stefan (1999): Die soziale Konstruktion der Transsexualität. Über die Medizin und den Geschlechtswechsel, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Hitzler, Ronald/Bucher, Thomas/Niederbacher, Arne (2001): Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute, Opladen: Leske+Budrich.
- ICD-10 (2011): Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme, 10. Revision. Hrsg. vom Deutschen Institut für medizinische Dokumentation und Information (DMDI) im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit.

- Jäger, Ulle (2000): Männer, Frauen und der Rest. Zur Aufrechterhaltung und Infragestellung der zweigeschlechtlichen Ordnung im Umgang mit Transsexualität und Transgender. In: Fechter, Matthias/Krannich, Margret (Hrsg.): *Gesellschaftliche Perspektiven. Arbeit, Geschlecht, Natur, Neue Medien*, Essen: Klartext, S. 94–111.
- Keller, Reiner (2001): Wissenssoziologische Diskursanalyse. In: Keller, Reiner/Hirsland, Andreas/Schneider, Werner/Viehöver, Willy (Hrsg.): *Handbuch Sozialwissenschaftliche Diskursanalyse. Theorie und Methoden*. Band 1, Opladen: Leske+Budrich, S. 113–143.
- Kessler, Suzanne J./McKenna, Wendy (1978): *Gender. An Ethnomethodological Approach*, Chicago: University of Chicago Press.
- Krotz, Friedrich (2007): *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*, Wiesbaden: VS.
- Lindemann, Gesa (1993a): *Das paradoxe Geschlecht*, Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch.
- Mummendey, Amélie/Wenzel, Michael (2000): Social Discrimination and Tolerance in Intergroup Relations: Reactions to Intergroup Difference. In: *Personality and Social Psychology Review* 3/2, S. 158–174.
- Schütze, Fritz (1976): Zur Hervorlockung und Analyse von Erzählungen thematisch relevanter Geschichten im Rahmen soziologischer Feldforschung. In: *Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen* (Hrsg.): *Kommunikative Sozialforschung*, München: Fink, S. 159–260.
- Strauss, Anselm (1974): *Spiegel und Masken. Die Suche nach Identität*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Travesta (2012): *Online-Community für Transgender*. www.travesta.de (Abruf 16.5.2012).
- Villa, Paula-Irene (2006): *Sexy Bodies. Eine soziologische Reise durch den Geschlechtskörper*, Wiesbaden: VS.
- von Mahlsdorf, Charlotte (1995): *Ich bin meine eigene Frau. Ein Leben*, München: dtv.

Rockerclubs

Eine posttraditionale Vergemeinschaftungsform in der Organisationsgesellschaft

Christian J. Schmid

Der thematische Bezugspunkt sämtlicher Beiträge dieses Sammelbandes sind Handlungsprobleme und Techniken der Zugehörigkeit zu Sozialarrangements wie sie im Besonderen unter den *Bedingungen posttraditionaler Individualisierung* (Hitzler 1999) virulent werden. Die Freisetzung des Individuums aus traditionellen Bestimmungs- und Versorgungsbezügen in Kombination mit zugleich aufkommenden Imperativen der eigenverantwortlichen Selbstverortung und -verwirklichung (Beck/Beck-Gernsheim 1994) findet ihre Konkretion in neuartigen Gesellungsgebilden jenseits von tradierten Identifizierungsressourcen. Als hierfür idealtypisch wird die *Szene* (Hitzler 1999) angeführt.

Auch in den folgenden Ausführungen zur Rocker-,*Szene*¹ und deren institutionalisierter Manifestation als „Motorcycle Club“ (MC) wird gezeigt, dass posttraditionale Vergemeinschaftung vorrangig auf die kooperative ästhetisch-expressive Inszenierung und Selbstvergewisserung gemeinsamer Interessen verwiesen ist (siehe Hitzler/Honer/Pfadenhauer 2008). Dies schließt aber – entgegen den Diagnosen zu Jugend-Szenen als labile, lockere Netzwerke (Hitzler/Niederbacher 2010: 19) – nicht notwendigerweise Konstituens und Funktionsweisen formaler und informaler Organisation aus. Im Rekurs auf eine ethnographische Studie zu den Organisationsweisen und -inhalten von Devianten in deutschen Rockerclubs² soll

-
- 1 Es sollte an dieser Stelle erwähnt werden, dass im fortlaufenden Text der Begriff ‚Szene‘ – wenn nicht explizit anders ausgewiesen – als alltagssprachliche Selbstbeschreibungsförmel der Rocker verwendet wird.
 - 2 Die Schilderungen dieser Arbeit beruhen hauptsächlich auf Interviewmaterial einer mehrjährigen ethnographischen Organisationsstudie im Milieu der Rockerclubs. Befragt wurden zum einen Clubmitglieder national und international agierender Rockerclubs auf verschiedenen Hierarchie-Ebenen (nationale Führungsmglieder, Präsidenten einzelner Clubniederlassungen, Mitglieder im ‚Mannschaftsgrad‘), ein Fachjournalist und anerkannter Szene-Kenner sowie Polizei-Ermittler des Kommissariats ‚OK, Bandenkriminalität/ Glückspiel, Rockerkriminalität‘.

insbesondere ausgelotet werden, worin der Mehrwert einer *interpretativen Organisationsanalyse* moderner Vergemeinschaftungstypen unter den strukturprägenden Regulierungstendenzen der so genannten *Organisationsgesellschaft* bzw. *organisierten Gesellschaft* (Ortmann/Sydow/Türk 1997; Perrow 1991) liegt.

1 Die organisationale Evolution – Von lokalen Peer Groups zur globalen Unternehmung

Die Rockerbewegung nahm ihren Ursprung als eine „deviante Subkultur“ (Clinard/Meier 2004: 14ff.) in den USA der ausgehenden 1940er Jahre. In Kalifornien machten junge, orientierungslose Kriegsheimkehrer des Zweiten Weltkrieges die Straßen unsicher (Barker 2007: 25ff.). Dazu haben sie sich anfänglich in eher sporadisch organisierten Gruppierungen zusammengefunden, um ihre Nachbarschaft zu terrorisieren. Beeindruckt von Kult-Filmproduktionen wie „Der Wilde“ (1953) oder „Die Wilden Engel“ (1967) sowie initiiert durch in Deutschland stationierten amerikanischen Soldaten, wurden erstmals auch deutsche Jugendliche auf die Existenz dieser motorradfahrenden Banden aufmerksam. Ein Teil derer, welche bis dahin mit dem Etikett ‚*Halbstark*‘ versehen wurde, bezeichnete sich nun selbst als ‚Rocker‘. Um 1970 begann sich die bis dato formierte Jugendkultur der Rocker zu differenzieren. Es vollzog sich eine „[...] Wandlung vom echten Rocker als Modeerscheinung zum „rockerähnlichen Täter“ (Opitz 1990: 15), welcher seither unter polizeilich-kriminalistischer Beobachtung steht. Spätestens anlässlich des Gerichtsverfahrens von 1984 gegen die Hamburger Hells Angels – in welchem erstmalig über den Vorwurf der kriminellen Vereinigung verhandelt wurde (Ahlsdorf 2002: 138ff.) – offenbarte sich, dass die Phase minderjähriger Träger der Rocker-Bewegung vorüber war und erwachsene Funktionäre begannen, Macht zu konzentrieren, um die Geschehnisse der Szene zu bestimmen. Ende der 1990er Jahre brach eine große Übernahmewelle über die deutsche Rockerszene herein. Das geschah vorwiegend im Modus eines ‚Wettrüstens‘ zwischen rivalisierenden US-amerikanischen Großclubs. Dabei wurden nach und nach etablierte nationale Club-Verbände wie die der Bones, Road Eagles oder Ghostriders in das internationale Imperium der Hells Angels, Outlaws oder Bandidos (Ahlsdorf 2002: 122ff.) eingegliedert. Zum Status Quo der weltweiten Verbreitung dieser Großclubs berichten Barker und Human (2009: 175) für das Bezugsjahr 2008 z.B. von über 200 offiziell gelisteten Niederlassungen („Chapter“) des Outlaws MC, von denen zum jetzigen Zeitpunkt circa 45 in Deutschland angesiedelt sind. Der in Deutschland gegründete Gremium MC ist mit über 70 Ortsgruppen momentan der mitgliederstärkste nationale Verbund. Pro Chapter variieren die Mitgliederzahlen eines Rockerclubs zwischen zehn und 30 Leuten.

Als *primi inter pares* und weltweite Rocker-Elite kann die Trias der Hells Angels, Bandidos und Outlaws bezeichnet werden, die stilbildenden Einfluss auf das Gros der Szene hat und über ein hoch formalisiertes soziales und ökonomisches Beziehungsgeflecht verfügt (siehe Quinn 2001; Veno 2003: 64–78). Gleich unternehmerischen Organisationen besitzen diese Großclubs mittlerweile Public Relations-Teams und designierte Pressesprecher zur medienwirksamen Öffentlichkeitsarbeit. Mit einem Bewusstsein für Corporate Citizenship veranstalten sie öffentlichkeitswirksame Charity-Events (Hamilton 2002) zur Unterstützung wohltätiger Vereinigungen oder Interessengruppierungen wie Biker Against Childporn and Abuse (B.A.C.A.A.). Einmal abgesehen von Mutmaßungen zu kriminellen Machenschaften, finanzieren sich diese Gruppierungen zu großen Teilen über Verkäufe von Club-Merchandise, eigenen Produktlinien (Getränkemarken wie Lucky Seven oder Original 81), Verpachtung von Grundbesitz und Immobilien, Konzerten und Motto-Partys. Einige haben sich unter Rückgriff auf szene-interne Netzwerke in der Security-Branche oder im Rotlicht- und Diskothekengewerbe etabliert. Anteile der monatlichen Mitgliederbeiträge sowie Spendengelder werden zumeist in zentralisierte Fonds eingezahlt, um bei Bedarf in Not geratene Mitglieder mitsamt deren Familien monetär oder mit Rechtsbeihilfen zu unterstützen (für eine Übersicht siehe White Trash Networks 2011).

Die Entwicklung der weltweiten Rockerszene ist damit auch eine Evolutionsgeschichte von ursprünglich lose assoziierten Peer Groups in Richtung unternehmerisch verfasster Organisationen. Populationsökologisch (siehe Kieser/Woywode 2002: 253ff.) gewendet, haben sich jene Clubs durchgesetzt, welche durch Bürokratisierungsprozesse, Größenvorteile durch Fusionen und Übernahmen, Ausbildung föderalistischer Organisationsstrukturen bei gleichzeitiger Zentralisierung von Entscheidungsprozessen am effektivsten auf ihre feindselige Organisationsumwelt reagierten (siehe Dulaney 2005). Diese Transformation führte zu einer zunehmend spezialisierten und darum auch stratifizierten Organisationsstruktur, um soziale, ökonomische oder vereinzelt auch ‚paramilitärische‘ Aufgaben effizienter erledigen zu können (Quinn 2001: 393). Kriminologen sprechen sogar von „economic criminal organizations“ (Barker 2007: 126). Rockergruppierungen sind damit ein exemplarischer Fall einer Organisationswerdung in der Organisationsgesellschaft, zur Gewährleistung von Funktionen, welche früher durch relativ autonome und üblicherweise kleine informelle Zusammenschlüsse geleistet werden konnten (siehe Perrow 1991: 726f.).

2 Der Forschungsgegenstand – Wie definiert man Rockerclubs?

Rockerclubs lassen sich mit verschiedenartigen Beschreibungsformeln gleichzeitig jeweils durchaus gegenstandsadäquat bestimmen. Mit dem Begriff der *Vergemeinschaftung* würde man sie als soziale Beziehungsnetze fokussieren, die auf subjektiv gefühlter affektuellem oder traditionaler Zusammengehörigkeit der Beteiligten beruhen (Weber 1980: 21f.). Als *Rocker-Szene* (siehe Hitzler/Niederbacher 2010: 11–31) erfüllen diese Motorradclubs vorrangig die lebensstilintendierte, kollektive ästhetische Selbststilisierung von Personengruppen bzw. Gesinnungsfreunden. Der Outlaws MC als eine der größten, international agierenden Rockergruppierungen, gibt sich folgende Selbstbeschreibung als ideologischen Überbau: „Als Outlaws leben wir nicht unbedingt nach den Regeln der Gesellschaft, wir leben aber nach ihren Gesetzen“ (Outlaws MC Europe 2011: 2). Die Spezifizierung der Rockerszene als *deviante Subkultur* (Clinard/Meier 2004: 14ff.) oder sogar *Gegenkultur* (Yinger 1982) ist demnach ebenso naheliegend. Das vorrangige Organisationsziel wäre dann die koordinierte Verwirklichung einer maximalen individuellen Freiheit wider „[...] allen der dominierenden Gesellschaftsstruktur entspringenden und damit aus der Sicht der Rocker fremdbestimmten Normen“ (Steuten 2000: 35).

Die z.B. durch die Innenministerkonferenz wiederentfachte Debatte um das generelle Verbot einzelner Rockergruppierungen kulminiert in folgender Frage ihrer Wesensbestimmung: „[...] are they clubs united by a love of biking and brotherhood or gangs predominated by criminals and criminal behavior“ (Barker/Human 2009: 178)? Hier wird jene Ambivalenz adressiert, die den MC zum einen als eine harmlose *wertrationale Gesinnungsvereinigung* (Weber 1980: 12ff.) bestimmt; eine Bruderschaft Gleichgesinnter als Antwort auf gesellschaftlich erzeugte und subjektiv erlebte Defizitlagen (siehe Opitz 1990: 256f.). Zugleich gibt es aber den empirisch durchaus plausiblen Verdacht, dass einige Motorradclubs *Zweckvereine* (vgl. Weber 1980: 22) von Bikern sind, welche das Ziel verfolgen – unter Zuhilfenahme ihrer hierarchischen Strukturen und Mitgliedschaftsregelungen – systematisch kriminelle Absichten zu organisieren (Barker 2007: 116–127). Szeneintern differenziert sich das allgemein vorfindbare Spektrum der Clubs entlang eines Kontinuums vom eher unverbindlichen Interessenverbund gesetzestreuer Motorradliebhaber bis hin zu devianten ‚Hardcore‘-Clubs (vgl. Barker 2007: 126; Endreß 2002). Letztere werden vom Verfassungsschutz als „Outlaw Motorcycle Clubs“ (OMCs) kategorisiert und aufgrund der kriminellen Aktivitäten einzelner Mitglieder regelmäßig mit organisierter Kriminalität in Verbindung gebracht (siehe z.B. Verfassungsschutzbericht Thüringen 2009: 193ff.). Auch als „Onepercenter“ (1%er) bekannt (siehe Barker 2005), begreifen

sich diese Gruppierungen als Aristokratie der Bikerszene. Sie charakterisiert ein bedingungsloser Zusammenhalt, der Glaube an Selbstbestimmungsideale bis hin zur Selbstjustiz sowie die Bereitschaft auf Anfeindungen jeglicher Art kompromisslos zu reagieren:

„Es [1%-Abzeichen] steht schon für was. Es steht schon dafür, dass man seine Meinung und seinen Club eigentlich bis zum Letzten verteidigt.“ (Member, internat. 1%er-Club)

Den Erkenntnisinteressen der Rekonstruktion organisationaler Strukturen und Prozesse folgend, wird analog zum Postulat von Sanchez-Jankowski (2003) zur sozio-historischen Entwicklung US-amerikanischer Gangs, auch der Rockerclub als hierarchisch ‚*strukturierte Organisation*‘ ernst genommen. Rockerclubs erscheinen dann als distinkte organisationsspezifische Antworten auf gesellschaftliche Ungleichheitsverhältnisse und nicht nur lose Assoziationen von Individuen mit ‚psychologischen Defiziten‘ (Sanchez-Jankowski 2003: 192). Einem Polizeidossier konnte eine dementsprechende Definition entnommen werden: „Eine Rockergruppe ist demnach ein Zusammenschluss mehrerer Personen mit streng hierarchischem Aufbau, enger persönlicher Bindung der Gruppenmitglieder untereinander, geringer Bereitschaft, mit der Polizei zu kooperieren und selbstgeschaffenen strengen Regeln und Satzungen. Die Zusammengehörigkeit der Gruppenmitglieder wird durch das Tragen gleicher Kleidung und Abzeichen nach außen dokumentiert“ (Quelle anonym). Dort wird der Rockerclub zwar berufsbedingt kriminalisierend, nichtsdestotrotz aber auch zutreffend sogar als (*quasi*-)totalitäre *Organisation* (siehe Clegg 2006) bezeichnet. Zugleich ist ein MC auch der Prototyp einer „expressive organization“ (Hatch/Schultz/Larsen 2000), welche durch offizielle Erkennungszeichen (Club-Logos, Club-Tattoos, Uniformisierung) und öffentliche Inszenierungen (Club-Ausfahrten, Beerdigungen, Boxkampf-Veranstaltungen etc.) ein bestimmtes Image suggerieren will.

In scheinbar mimetischer Orientierung an *privatwirtschaftlichen Profit-Organisationen* charakterisiert internationale Großclubs heutzutage ein ausgeprägt entrepreneuriales Bewusstsein für Expansion, eine stark formalisierte Aufbauorganisation, Branding-Initiativen, Kapitalakkumulation und Organisationsentwicklung. Zwischenfazit: Rockerclubs sind als ein hybrider Sonderfall einer szenearartigen, subkulturellen Vergemeinschaftung mit Charakteristika zweckrationaler (Profit-)Organisationen aufzufassen.

3 Der Widerspruch zwischen individuellem Freiheitsstreben und aufoktroierten Verhaltensregeln

Bis auf die Ausnahme einer in manchen Aspekten überalterten ethnographischen Fallstudie des Kanadiers Daniel Wolf (1991) gibt es keine sozialwissenschaftliche Forschung, welche sich exklusiv mit dem Innenleben insbesondere der Hardcore-Clubs dieser Szene auseinandersetzt (Barker/Human 2009: 174; Steuten 2002: 252). Das ist vor allem dem Umstand geschuldet, dass diese Subkultur sich zunehmend als Konsequenz des Generalverdachts der Bildung krimineller Vereinigungen (siehe Ahlsdorf 2002: 138ff.) bewusst nach außen hin abgeschottet hat. Dem Außenstehenden ist es daher per se eigentlich unmöglich, einen Zugang ins Innere dieser Geheimbünde herzustellen (Barker 2007: 18f.; Steuten 2002: 250ff.). Ein Novum der Erforschung von Rockern ist daher, die Außenperspektive auf diese Subsinnwelt durch eine ethnographisch instruierte Innenschau ihrer *Organisationsweisen* zu ersetzen. Untersucht wurde hier aber nicht vorrangig die Organisation von Devianz, deviantes Verhalten von Organisationen oder deviantes Verhalten in Organisationen, sondern die soziale *Organisation von Devianten* (siehe Best/Luckenbill 1980).

Am Beispiel deutscher Rockerclubs soll in diesem Beitrag herausgestellt werden, wie organisational voraussetzungsvoll es ist eine Kohorte von devianten Individuen erfolgreich in eine quasi-totalitäre Gemeinschaft zu integrieren. In Gesprächen mit Szene-Kennern sowie bei der Lektüre verschiedenster Quellen (z.B. Opitz 1990; Veno 2003; Wolf 1991) stößt man regelmäßig auf *ein zentrales Paradoxon der Organisation von Rockern*, was zugleich die forschungsleitende Fragestellung zur Exploration der Organisationsweisen dieser Clubs ausmachen sollte: “All outlaw patch holders confront the paradox of how to reconcile the biker freedom ethic with the necessity of group conformity” (Wolf 1991: 271). Gemeint ist der Widerspruch zwischen der dem Rocker qua Selbst- und Fremdzuschreibung unterstellten anti-autoritären, devianten Gesinnung (Quinn 2001: 382; Watson 1982: 334) und der formal-strukturellen Verfasstheit des Rockerclubs als eine Bürokratie militärischer Prägung.

4 Zugehörigkeitsmanagement aus der Perspektive einer soziologisch-interpretativen Organisationskulturforschung

Das soeben diagnostizierte Spannungsverhältnis zwischen Organisationstrukturen/-weisen und Mitglied war dann auch forschungsleitend, um dem eher explorativen Forschungshandeln einen richtungsweisenden Ansatzpunkt zu geben (Peshkin 2001: 241). Die Denkfigur einer devianten Subkultur (siehe Clinard/Meier 2004: 14ff.), das forschersiche Interesse an situiertem Interaktionsgeschehen sowie das erklärte Bestreben, die idiosynkratische Subsinnwelt (Berger/Luckmann 1994: 48ff.) dieser Rockervereine als einer Gemeinschaft devianter Individuen zu *verstehen*, sprechen für einen *soziologisch-interpretativen Organisationskulturansatz* wie ihn Franzpötter (1997: 39–79) programmatisch formuliert hat. Die Zielsetzung der vorliegenden Analyse wird somit zum Projekt der Rekonstruktion von Deutungs-, Wahrnehmungs-, und Interaktionsstilen im Kontext eines abgrenzbaren Sozialraums (Franzpötter 1997: 63), welche von außen beobachtet oft nicht nachvollziehbar sind: „Actions do not acquire their meaning primarily through a relation to external ends but rather through a commitment to the internal ends of the interaction order“ (Rawls 1987: 141). Darum soll die Perspektive der *im Feld situierten Akteure* eingenommen werden, denn insbesondere „[...] deviants, naturally, see the world differently from those who lack inside identities“ (Clinard/Meier 2004: 62). Der ‚Glaube ans Spiel‘ erschließt sich letzten Endes dann auch nur den darin tatsächlich libidinös Beteiligten (Bourdieu 1998: 141ff.). Sollen Rockerclubs in ihrer besonderen Mitgliederstruktur erschöpfend erfasst werden, reicht es aber nicht aus, den Rocker exklusiv als Organisations- teilnehmer zu bestimmen. Es braucht eine *sozialtheoretisch informierte Organisationstheorie* (für eine Übersicht siehe Adler 2009), welche die Grenzen von Organisationen (Morill 2008: 32) transzendiert. Sie soll dazu befähigen, einen rekursiven theoretischen Link zwischen der Mikroebene von Interaktionen in Organisationen mit sozialen Makrostrukturen jenseits des Organisationsgeschehens zu denken.

Um die Herangehensweise einer soziologisch-interpretativen Organisationskulturforschung mit der Problemstellung des Passungsverhältnisses zwischen Person und Organisation sowie der Dialektik von Machtbeziehungen bei der interaktionalen Realisation formaler Hierarchien (Pongratz 2002b) abzugleichen, wird der *Symbolic Power Approach* nach Hallett (2003) aufgegriffen. Dieser versucht sich an einer Anreicherung von Bourdieus strukturalistischem Konstruktivismus mit Erkenntnissen des (Symbolischen) Interaktionismus (siehe auch Halas 2004) der Goffmanschen Version zur De-Mystifizierung von Organisationskulturen. Diese Zusammenführung basiert auf einer Vermittlung durch den „Negotiated Order“-Ansatz (Strauss 1978; Fine 1984; Nadai/Maeder 2008). Die ‚ausgehandelte Ordnung‘ ist insofern mit

Organisationskultur gleichzusetzen, als Hallett die Gesamtheit aller mikropolitischen Aushandlungsprozesse zwischen Organisationsteilnehmern als je kontextbezogenes, kulturelles Charakteristikum begreift (Hallett 2003: 132ff.). Eine konzeptionelle Vermählung von Praxis- mit Interaktionstheorien scheint prima facie antithetisch, falls man den Habitus als ein situiertes „Selbst“ (Goffman 1959: 252f.) auffasst. Anschlussfähigkeit wird hier über jene vor-reflektiven Ausdrucksspuren in direkten Interaktionen hergestellt, welche Goffman mit „signs given off“ (Goffman 1959: 13–14) bezeichnet. Das Selbst in der Goffmanschen Verwendung bleibt in der vorliegenden Verwendung immer ein Charakteristikum der Situation. Die Dispositionen des Habitus *informieren* oder *restringieren* jedoch die situative, reziproke Aushandlung des ‚Selbst‘ in einer Interaktionssequenz (Hallett 2003: 132). Genau so, wie der Habitus tendenziell zu strukturdeterminiert gedacht wird und dabei die interaktionale Dramaturgie der Selbstrepräsentation vernachlässigt (King 2000), ist der interagierende Körper kein „empty peg“ (Goffman 1959: 252f.) ohne „interior specifications“ (Lyman/Scott 1970: 20).

Mit dem Vorschlag Halletts (2003) erhalten wir entscheidende Hinweise für ‚sensibilisierende Schlüsselkonzepte‘ (siehe Blumer 1954) zur theoriegeleiteten und zugleich problemzentrierten Exploration des Forschungsgegenstandes. Um die vermeintliche Person-Organisation-Inkongruenz in Rockerclubs für eine Organisationsanalyse aufzuarbeiten, werden im weiteren Verlauf der vorliegenden Argumentation drei *forschungsleitende Fragestellungen* bearbeitet. Letztere können den (organisations)soziologischen Überbegriffen von Agentur, Struktur und Kultur (siehe Emirbayer/Mische 1998; Vaughan 1998) zugeordnet werden. Damit haben wir eine organisationssoziologisch informierte Blaupause, um die *kulturbedingte* Formation von Handlungspräferenzen oder -strategien distinktiver, miteinander interagierender Sozialcharaktere kontextbezogen zu analysieren (Ouchi/Wilkins 1985: 464ff.; Vaughan 1998; 2002):

- Personengebundene Agentur (Habitus): Wer wird hier eigentlich organisiert?
- Struktur (Aushandlungskontext/-ordnung): Wie wird hier organisiert?
- Organisationskultur: Was wird hier eigentlich wie organisiert?

Dieses Framework erhebt aufgrund seiner intendierten Vagheit den Anspruch, Fragen nach Techniken des Zugehörigkeitsmanagements auch in anderen Vergemeinschaftungs-Arrangements aufklären zu können.

4.1 Personengebundene Agentur – Der Rocker als devianter Habitus-Träger

Als immer bereits vergesellschaftete Wesen bringen Menschen ihren Habitus und damit auch ihre Bezüge zu einer übergeordneten Sozialstruktur mit in die Organisation (Hallett 2003: 130). Demgemäß wird die personengebundene Agentur des Rockers als *Habitus-Träger* bestimmt.

Der ausgeprägt männlich konnotierte Organisationstribalismus (Franzpötter 1997: 215f.) in Rockerclubs, welcher sich im Rekurs auf archaische Muster wie die des Kriegers oder Jägers konstituiert, kann damit in Verbindung gebracht werden, dass qua Satzung nur Männer Vollmitglieder in MCs werden können. Die geschlechtsspezifische Prägung des Rocker-Habitus zeigt sich zudem im *modus operatum* eines generellen Männlichkeitswahns sowie einer prinzipiellen Inkliniation zur ‚Männerbündelei‘ (Lipp 1990: 30ff.). Seinen Mann zu stehen, meint bei den Rockern abseits chauvinistischer Tendenzen gegenüber Frauen vor allem eine dominant männlich konnotierte Leistungs-, Kampf- und Siegermentalität. Es gilt Stärke zu demonstrieren, welche im Kult der Gewalt oder Verpflichtung zur Härte gegen sich selbst und gegen andere ihre Entsprechungen findet. Das kollektive Selbstbild der Rocker, das Männlichkeit mit mentaler wie physischer Durchsetzungskraft und Aggressionsbereitschaft identifiziert, findet seine ultimative Bestätigung darin, dass ehrenrührigen Provokationen oder Angriffsversuchen nicht ausgewichen wird. Vielmehr werden sehr aggressive Techniken der Imagepflege (siehe Goffman 1986: 30ff.) kultiviert.

„Also, es ist definitiv schon so: Wir [Rocker] lassen uns nichts bieten. Wenn uns einer anfickt, dann ficken wir zurück. Klar!“ (Sergeant-at-arms, internat. 1%er-Club)

Das unterstellte Paradoxon des Organisierens von Rockern, das darin besteht, dass sich freiheitsliebende Individuen mit dem Eintritt in einen MC einem sehr strikten Regelungssystem unterwerfen, fällt und steht damit, dass die Unterstellung dieser anarchistischen Gesinnung wirklich zutreffend ist. Rocker sind tatsächlich alles andere als jene konformistischen, außengeleiteten Charaktere, welche sich in ihrer persönlichen Handlungsfreiheit kritiklos einschränken lassen. Ein Interviewter hat diese Haltung in eigenen Worten sehr treffend zusammengefasst: „Deine Freiheit hört da auf, wo meine Freiheit beschnitten wird“ (Chapter-President, dt. Hardcore-Club). Im Protest gegen die als verlogen empfundene Kulturheuchelei der Restgesellschaft kultiviert der Rocker seine *eigenen Moralitätsvorstellungen*. Mitunter werden diese sozialdarwinistischen Philosophien des Rechts des Stärkeren schlagkräftig in Akten der Selbstjustiz durchgesetzt. Dabei wird dann auch billigend in Kauf genommen, das Gewaltmonopol des Rechtsstaates zu unterlaufen.

„Dem hau ich auf die Gosche. Leg ihn weg und lass ihn ausschlafen und gut. Er hat keinen Stress mit der Polizei, hat keine Vorstrafen.“ (Chapter-President, dt. Hardcore-Club)

Obwohl sich nicht einmal die notorischsten Rocker alltäglich deviant oder delinquent verhalten, berichten alle Interviewten von einer Biographie durchsetzt von prägenden Auseinandersetzungen mit Autoritäten. Das beginnt bereits im Elternhaus und setzt sich in späteren Lebensphasen – in Konfrontationen mit anderen moralischen Unternehmern wie Lehrern, Polizisten, Nachbarn oder betrieblichen Vorgesetzten – fort. Der Rocker ist ein *qua selbstgewähltem Schicksal und Sozialisation anti-autoritärer Außenseiter* (Quinn 2001: 382; Watson 1982: 334) schon bevor er Mitglied in einem Club wird.

„Ich habe meinen eigenen Kodex, nach dem ich lebe. Ja? Der Club ist noch gar nicht da. Ich wachse auf und ich werde mit dem Rechts- oder Unrechtsbewusstsein meiner Eltern konfrontiert [...] Ich entscheide für mich, was ich in meinem Denken als gut empfinde und was für böse.“ (Sergeant-at-arms, internat. 1%er-Club)

Indem der Rocker auch im weiteren Verlauf der Argumentation als Habitus-Träger in Relation zur *Organisation als Feld in einem Feld* (Everett 2002: 65f.; Emirbayer/Johnson 2008) modelliert wird, ist es möglich Akteure und deren Organisationshandeln nachzuvollziehen, welches zum großen Teil ihre Prä-Formierung in individuellen Sozialisationsbedingungen gefunden hat. Organisationale Enkulturationsprozesse können diesen primären Habitus nur sehr bedingt überformen (siehe Emirbayer/Mische 1998: 978ff.; Swidler 1986: 276f.).

4.2 Die ausgehandelte Ordnung – Herrschaftsansprüche qua legitimer Autorität

Der Rocker wurde soeben als *qua* Disposition ‚unbeugsamer‘, anti-autoritärer Sozialcharakter bestimmt. Das Paradox des Organisierens von Rockern ist dann umso evidenter, wenn so ein Habitus-Träger auf ein organisationales Feld trifft, dass ihm in sämtlichen Dimensionen seiner *Organisationsstruktur* (siehe Janning 2004: 113) stark zuwider konstruiert ist.

Zuvorderst ist das Bruderschafts-Ethos das notwendige Fundament dieser Outlaw Motorradclubs und begründet das außerordentliche Maß an gegenseitiger Verbundenheit in affektiver, moralischer und zuletzt materieller Hinsicht (Wolf 1991: 333f.). Diese Brüderlichkeit und Gleichheit findet auch ihre Entsprechung in Entscheidungsstrukturen. Die obersten Club-Repräsentanten werden jährlich im Modus einer demokratischen Mehrheitswahl unter Anwesenheit aller Mitglieder gewählt. In regelmäßigen Clubsitzungen werden die meisten Vorhaben und Vorfälle möglichst herrschaftsfrei diskutiert, um Entscheidungen eine möglichst intersubjektiv nachvollziehbare Geltung zu verschaffen.

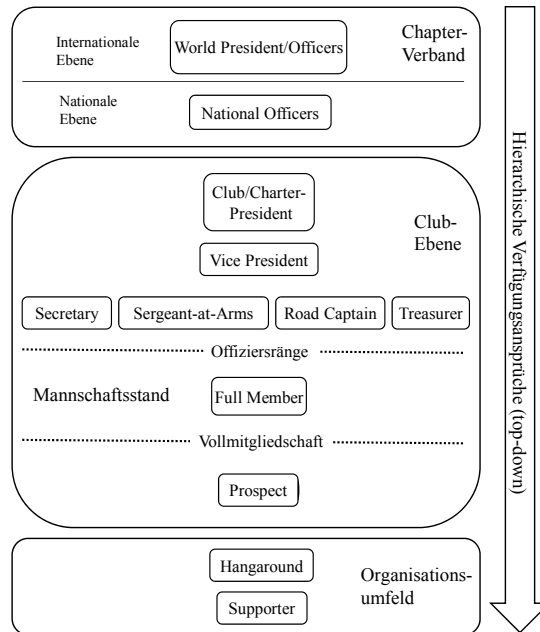
„Wir fügen uns da rein, weil wir sagen ... wir haben alle unsere Argumente vorgebracht und jeder hat versucht, seine Leute zu überzeugen und auf seine Seite zu ziehen. [...] Ja? Nee. Es läuft einfach so.“ (Sergeant-at-arms, internat. 1%er-Club)

Das klingt zunächst ganz danach, als ob sich die Interaktionsordnung dieser MCs an symmetrischen Verhaltensregeln (Goffman 1956: 476) gemäß dem Prinzip *pares inter pares* orientiert. Dem widersprechend ist der idealtypische Rockerclub (Wolf 1991: 271f.) aber ebenso von bürokratischen und militärischen Organisationsprinzipien durchsetzt (siehe hierzu Mutch 2006): formal geregelte Befehlsketten; Abzeichen („Patches“); eine generelle Neigung, auf die Außenwelt in Kriegssemantiken zu reagieren; eine klare Aufgabenverteilung; in Satzungen festgehaltene Verhaltenskodizes oder institutionalisierte Mechanismen zur Mitgliederselektion. Alle soziale Welt und insbesondere die der Organisationen ist nach Einflusspotenzialen auf die herrschende Ordnung und die unter- oder überprivilegierte Ausstattung von Akteuren mit Ressourcen zur Distinktion hochgradig differenziert (Bourdieu 1989). Auch im Rockerclub gibt es *primi inter pares*. Um als ein Kollektiv funktionieren zu können, nehmen Herrschaft bzw. Autorität eine zentrale Brückenfunktion dabei ein, um zwischen persönlichem und unpersönlichem Handeln zu vermitteln (siehe Kieser 2002: 138).

Als eine militärische Bürokratie beschreibt das formalisierte Machtgefüge in diesen Clubs³ Verfügungsansprüche militärischer Subordination (Pongratz 2003: 191ff.): Befehlen der Ranghöchsten soll im Prinzip bedingungslos Gehorsam geleistet werden. Abbildung 1 zeigt die Aufbauorganisation eines idealtypischen OMCs mit den Offiziersgraden als oberste Führungsinstanz. Letztere haben auch die Sanktionsgewalt, um Gehorsamsverweigerung, Regelverstöße gegen die Clubsatzung oder ungeschriebene Szene-Gesetze mit ‚Bückstrafen‘ zu ahnden. Des Weiteren verteilen sich bestimmte Aufgabenbereiche hauptverantwortlich auf folgende Positionen: Als Oberbefehlshaber übernimmt der ‚President‘ die Gesamtleitung. Der ‚Treasurer‘ kümmert sich um die Finanzen des Clubs. Für die clubinterne Disziplin sowie alle Sicherheitsangelegenheiten ist der ‚Sergeant-at-arms‘ zuständig. Der ‚Secretary‘ ist Protokollführer, Pressearbeiter und meistens auch für die Wartung des Internet-Auftritts verantwortlich. Der ‚Road Captain‘ plant und überwacht die Durchführung von gemeinsamen Ausfahrten („Runs“).

3 Für eine detailliertere Beschreibung der Aufbauorganisation und Aufgabenprofile der Mitglieder eines MCs siehe Wolf (1991: 277ff.) oder Veno (2003: 86–110).

Abbildung 1: Idealtypische Aufbauorganisation eines MC (eigene Darstellung)



Im Moment seiner Wahl werden einem Offizier alle zur Amtsausführung notwendigen formalen Entscheidungsbefugnisse offiziell übergeben. Speziell bei Rockerclubs ist aber davon auszugehen, dass formale Autoritätsansprüche qua Hierarchie alleine nicht ausreichen, um tatsächlich machtvoll zu handeln (siehe Verfügungs-Aushandlungs-Dilemma bei Pongratz 2002b: 260ff.). Darum soll kurz der Legitimitätsgeltung von alltäglichen Praktiken, den damit verbundenen symbolischen Machteffekten sowie der symbolischen Repräsentation hierarchischer Verfügungsrechte in Führungsinteraktionen nachgegangen werden. Die in einem MC vorwiegend praktizierte Form der Machtausübung kann gemäß der Typologie von Wrong (1995: 49ff.) mit „legitimate authority“ bestimmt werden. Schon Weber attestierte dem Legitimitätsglauben eine besondere Stabilisierungsfunktion, um einer Ordnung zur Geltung zu verhelfen. Legitimität basiert demnach wesentlich auf ihrem Charakter der „Vorbildlichkeit oder Verbindlichkeit“ (Weber 1980: 16). Ein Offizier ist meistens jemand, der in der Rockerszene respektiert wird, sich für den Club außerordentlich engagiert und in seiner Amtstätigkeit Verantwortungsbewusstsein und das notwendige Know-how beweist. Die primäre *Quelle der Machtausübung* in MCs ist *zuerkannte Legitimität qua wertgeschätzter Praxis* (Hallett 2003: 133).

„Er [Offizier] muss überzeugen. Durch die Leistung. Hier frage ich nicht nach dem Zeugnis. Was er einmal getan hat, sondern: Was tut er?“ (Chapter-President, dt. Hardcore-Club)

Legitime Macht wird letztendlich denjenigen Personen zugesprochen, die den kontextspezifischen Wahrnehmungs-, Wirkungs- und Erkenntnisstil am repräsentativsten *zu deuten* und ihre alltägliche Praxis als vorbildlich *zu inszenieren* verstehen. Das ist dann symbolische Machtausübung (Bourdieu 1989; Hallett 2003) durch Erkennen, Anerkennen und Verkennen der magischen Grenze zwischen Herrschenden und Beherrschten. Dieser einmal erlangte Legitimitätsglaube kann *vice versa* dazu ausgenutzt werden, Unsicherheitszonen zu definieren und Entwicklungen oder Vorkommnisse zu interpretieren (Hallett 2003: 133). Diese Deutungshoheit „interner Kulturexperten“ (Franzpötter 1997: 144ff.) äußert sich am offensichtlichsten, wenn sich Teilnehmer von ranghöheren Mitgliedern, ‚grauen Eminenzen‘ oder sonstigen als besonders verdienstvoll erachteten Szeneveteranen instruieren lassen.

„Wir hatten Gäste [aus den USA] hier, die haben ihre lebenslange Freiheitsstrafe schon hinter sich gebracht. [...] Irgendwann gabs da Palaver mit einem anderen Club und dann gabs da eine Schießerei und dann sind da zwei, drei tot gewesen. [...] Und da sind die nicht stolz drauf. Die sagen heute: Wir haben aus unseren Fehlern gelernt. Wir [Clubname] haben aus unseren Fehlern in den siebziger Jahren gelernt.“ (Chapter-President, internat. 1%er-Club)

Ein in den Rockerclubs vielfach diagnostizierbarer *ideencharismatischer Führungshabitus* (Kraemer 2002) erwirkt zudem, dass Anweisungen nicht als Befehle egoistischer Personen problematisiert werden, sondern als Botschaften eines Repräsentanten einer überpersonalen Gesinnungsethik oder Institution: „Der MC hat sich gesäubert. Es ging um das Symbol. Die Religion. Die Religion war in Gefahr“ (Sergeant-at-arms, internat. 1%er-Club).

Darüber hinaus besitzt die in der Aufbauorganisation symbolisierte Konstellation eindeutig geregelter Über- und Unterordnungsverhältnisse mitsamt den dazugehörigen Befehlsgewalten im *Cluballtag* größtenteils wenig Relevanz. Hier sorgen überwiegend wechselseitige Respektbekundungen und rituell feinfühligere Umgangsformen gegenseitiger Rücksichtnahme dafür (vgl. Goffman 1986: 64ff.), dass Machtdifferenzen clubintern nicht zu offensichtlich werden. Ungeachtet hierarchischer Stellung pflegen die Mitglieder eines Clubs einen überwiegend sehr familiären Umgang, scherzen miteinander, umarmen sich oder beklatschen die ‚Heldenstories‘ der jeweils anderen.

In Summe erlauben vor allem alle diese vor-reflektiven, non-verbalen Beziehungscodes und damit beiläufigen Momente der symbolischen Andeutung oder rituellen Ausblendung von Machtdifferenzen eine *Informalisierung des Subordinationsgebarens* (vgl. Pongratz 2002a: 120ff.). Lediglich einem distanzierten Beobachter wird diese Symbolik versteckter Dominanzsignale gewahr.

„Wer Antennen dafür hat, sieht auch, dass da Respekt auf verschiedenen Ebenen abläuft. [...] Das zeigt sich darin, wer wem zuhört. Wer auf wen eingeht. Wer möglicherweise welche Körperhaltung wem gegenüber einnimmt.“ (Journalist, Szene-Kenner)

Machtausübung in MCs ist somit unproblematisch, so lange die Machtvollen ohne allzu eindeutige Überlegenheitsgesten auskommen und den in Machtsituationen engagierten Untergebenen ihr jeweiliger Beitrag zum allgemeinen Dominanz-Fügsamkeits-Gebarens (Pongratz 2002b: 266ff.) erst gar nicht bewusst wird. Symbolisch angedeutete Überlegenheits- und Unterwerfungsgesten können jedoch jederzeit in einen offenen Machtkampf übergehen, der mit Mitteln reiner ‚Zwangs- oder Gewaltausübung‘ (siehe Wrong 1995: 24ff.) geführt wird.

„Aber es ist auch schon vorgekommen, dass sich Clubmitglieder untereinander beschossen haben. Wenn es dann wirklich ans Eingemachte geht.“ (Journalist, Szene-Kenner)

Das Führen von Rockern ist und bleibt eine permanente Handlungsanforderung auch in formal hierarchisierten Führungsbeziehungen: „Wer macht-voll handeln will, ist in doppelter Weise auf die Gegenseite angewiesen: bezüglich der Anerkennung der eigenen Verfügungsansprüche und im Hinblick auf die Mobilisierung von Gegenmacht“ (Pongratz 2003: 142f.). Insofern gilt bei Rockerclubs immer „[...] all order is negotiated order“ (Fine 1984: 241). Zugehörigkeit mag zwar zunächst auf Freiwilligkeit beruhen, die Akzeptanz von Autoritätsstrukturen ist dann aber verpflichtend (Wrong 1995: 51) und gerade darum prinzipiell aushandlungsbedürftig.

4.3 Die Organisationskultur – Der MC als maßgeschneiderte Konsum- und Markengemeinschaft lebensstilintendierter Devianz

Eine gelingende Integration von Individuum und Organisation, ist in der Freiwilligenorganisation Rockerclub am allerwenigsten eine Sache der Kompensation von Bedürfnislagen durch extrinsische, monetäre Anreize. Als alternative Interpretationsfolie wird darum im folgenden Abschnitt auf die Heuristik der Habitus-Feld-Relation – als Zusammenwirken von *Organisationsinhalten mit Organisationsmitgliedern* – zurückgegriffen (siehe Emirbayer/Johnson 2008; Janning 2004: 102ff.).

Als gesellschaftliche Institutionen sind Organisationen heutzutage *per se* gut beraten, auf die erhöhten Wahlchancen und Erwartungshaltungen des homo optionis mit einem Sinn für Zugehörigkeit und Bedeutung zu entgegnen (Franzpötter 1997: 238). Der MC ist funktioniert in dieser Lesart als eine ästhetisierte Konsumgemeinschaft, wie sie mit „subculture of consumption“ (siehe Schouten/McAlexander 1995) schon sehr treffend charakterisiert wurde. Das organisationskulturelle Angebot der Rockerclubs entspricht in sämtlichen Dimensionen genau dem, was den Rocker qua Herkunft und Sozialisation als Träger

eines Unterschichten- oder „street“-Habitus (Barker 2007: 55f.; Sandberg 2008) zutiefst ausmacht. Wäre Bourdieu Gast einer Rockerparty, so würde er die vorfindbaren kleinbürgerlichen Konsumpraktiken mit ‚barbarisch‘ oder ‚vulgär‘ beschreiben (Bourdieu 1987: 286, 301). Ulrich Steuten (2000: 35) charakterisiert den Lebensstil der Rocker mit dem Begriff der Zügellosigkeit. Genau das ist es, was das MC-Mitglied zu schätzen weiß; suspendiert von kulturell erzwungenen Über-Ich-Geboten des guten Benehmens und Geschmacks, affektgesteuert zu tun und zu lassen, was und wie es ihm gefällt. Hier kann der Rocker ausgelassen feiern, seine aufgestaute Aggression abbauen oder sexuelle Neigungen ungeniert in Form einer Ventilsitte ausleben (Steuten 2000: 35). In dieser Lesart, könnte das Geschehen in MCs auch als raum-zeitlich institutionalisierte Anarchie verstanden werden.

„Wenn wir hier die Türe zumachen. Dann können wir machen, was wir wollen. Und wir machen das auch. Und lassen uns da halt von niemandem reinreden.“ (Member, internat. 1%er-Club)

Was den devianten Anteil des Rockerhabitus betrifft, so ist es dem Rocker wesenseigen, zu provozieren. Der gesamte Lebensstil eines Rockers ist bewusst auf Distinktion abgestellt, so dass Endreß (2002: 234) von „lebensstilintendierter Devianz“ spricht. Das von Bourdieu beschriebene *vor-reflektive Teilungsprinzip* aller Sozialität (Bourdieu 1987: 734ff.) wird bei den Rockern aber zu einem hohen Grad bewusst reflektiert, um sich symbolisch vom gesellschaftlichen Rest abzusetzen. Bezeichnend für derartige Inszenierungen ist es, möglichst martialisch und damit abschreckend aufzutreten, um eine pervertierte Form von Ehrerbietung einzufordern.

„Aber, die Leute gehen vorsichtiger mit dir um. Dann können vielleicht noch mehr kommen. [...] Das ist aber diese Autorität: Das ist ein Harter, der sieht so aus.“ (Member, internat. 1%er-Club)

Rocker bedienen sich als prototypische „Goffmenschen“ (Hitzler 1992) ausgewählter Symbolsysteme und ritualisierter Techniken der Selbstdarstellung, um im Modus des „channeling“ (Rogers/Buffalo 1974: 109) das Stigma als Prinzip ihrer Identitätsarbeit aktiv einzufordern. Das individuelle Abgrenzungs- und Auflehnsbedürfnis kann durch *kollektive Inszenierung* unter Rückgriff auf vorgeprägte Symbolvorräte zusätzlich potenziert werden. Kurz: Je notorischer und bekannter der Ruf eines Clubs, desto besser für das deviante Mitglied. Das wichtigste Erkennungs- und Selbstidentifizierungszeichen des aufständischen Rockers ist, abgesehen von seinem Motorrad oder Tattoos, das so genannte ‚Colour‘ (auch ‚Kutte‘ genannt). Hierunter versteht man eine ärmellose Jeans- oder Lederjacke, auf deren Rückenteil das Clubabzeichen aufgenäht ist. Bestimmte Aufnäher („Patches“) verweisen auf den hierarchischen Rang des Trägers, andere zeugen als Chiffren von besonderen Verdiensten für den Club (z.B. tätlicher Angriff auf Mitglieder gegnerischer Gruppen). Gemäß dem Selbstverständnis der Rocker, weist sie ihre Kutte als eine soziale Elite-

Gruppierung von Auserwählten aus: „Ich bin stolz, dieses Colour zu tragen. Diese Jacke ist meine Religion. [...] An die glaube ich. An die Leute, die diese Jacke tragen“ (Sergeant-at-arms, internat. 1%er-Club).

Abbildung 2: Fiktive Rocker-Kutte



Insofern können MCs als „Markengemeinschaften“ (Muniz/O’Guinn 2001; Pfadenhauer 2008) verstanden werden, welche ihr Totem verwalten, indem sie über dessen Gebrauch bestimmen und damit dessen Exklusivcharakter bewahren. Die Logos der meisten Großclubs sind eingetragene Marken und werden bei Urheberrechtsverletzung sogar juristisch eingeklagt (Barker 2007: 76). Anderen Clubs oder sonstigen Nicht-Zugehörigen ist unter Androhung von Gewalt verboten auch nur ähnliche Logos, gleichlautende Namen oder bestimmte Farbkombinationen zu übernehmen. Dadurch schützt man sich nicht zuletzt gegen Tendenzen der ästhetischen Gentrifikation durch eine gehobene Mittelschicht oder sonstige ‚Möchtegerns‘, welche mit dem „Biker Chic“ (Halnon/Cohen 2006) kokettieren. Um die gewünschte Außenwirkung zu erzielen, muss sich die Organisation MC mittels distinkter und distinktiv gemachter Erkennungszeichen vermarkten. Dabei kommt es darauf an, sicherzustellen, dass ein bestimmter, wünschenswerter Ruf mit der Organisation assoziiert wird (vgl. Kärreman/Rylander 2008: 104). Der Markenwert des Rockerclubs wird dadurch gepflegt, dass man sich öffentlichkeitswirksam in Szene setzt und seine Reputation notfalls auch tatkräftig markiert.

„Und da gab es doch diese Messerstecherei [bei einem Rolling-Stones-Konzert]. Und da reden die heute noch davon. Das ist heute noch in den Köpfen drin. Und wenn man heute irgendwann mal einen Boxkampf sich anschaut [...] Und da gabs mal Auseinandersetzungen und die Hells Angels sind mit Kutte in den Ring. Und das ist einfach toll. Nach dem Motto: Schau hin.“ (Kriminalhauptkommissar, OK Rocker)

Vor allem die großen Onepercenter-Clubs haben ihr Image über Jahrzehnte geprägt und stetig weiterentwickelt. Sie haben schon immer verstanden und dazugelernt, wie man Branding in einer Lifestyle-getriebenen „Brand Society“ (Kornberger 2010) effektiv betreibt.

In dem Maße also, in dem ein doxisches Passungsverhältnis zwischen Person (Habitus) und Organisation (Feld) besteht und es ferner gelingt, dieses mit Artefakten der Zugehörigkeit zu versymbolisieren, erklärt sich die Attraktivität eines MCs für denjenigen, der sich in diesem Lebensstil wiederfindet. Diese Habitus-Feld-Komplizenschaft erlaubt es dann auch, die Teilnahme an diesem Spiel für Spieler mit entsprechendem Habitus als sinnstiftend (*illusio*) und befriedigend zu erleben (siehe Bourdieu/Wacquant 1996: 147ff.; Emirbayer/Johnson 2008: 29). Organisierte Anstrengungen ko-ordinierter symbolischer Repräsentation können dabei ein zusätzliches Steigerungsverhältnis der Person-Organisation-Identifikation bewirken.

4.4 Zugehörigkeitsmanagement durch Mitglieder-Selektion

Das Überleben dieser Gruppierungen ist vital darauf verwiesen, die Habitus-Feld-Passung zum Imperativ ihrer Mitglieder-Selektion zu erheben, um für eine *notwendig homogene Interaktionsgemeinschaft* garantieren zu können.

„Die Meldung, dass ein Club gegründet wurde, juckt mich erst mal gar nicht, weil ich weiß, dass in 80 bis 90 Prozent der Fälle diese Clubs nach einem halben Jahr wieder aufgelöst sind. Entweder sich selbst aufgelöst hat. Aus internen Gründen; oder aufgelöst wurde.“ (Journalist, Szene-Kenner)

Es muss möglichst von vornherein gewährleistet werden, dass keine unnötigen zwischenmenschlichen Spannungen entstehen. An diesem speziellen Organisationstypus kann, wird und soll darum nur jemand partizipieren, wenn er in einem prinzipiellen Sinne als gleich anerkannt wird bzw. Gleiche (an)erkennt (vgl. Kraus/Gebauer 2002: 57). Unter den Hells Angels kursiert die Losung: „Engel wird man nicht, als Engel wird man erkannt“. MCs sind darauf angewiesen, dass nur Personen Mitglieder werden, die ihre Clubzugehörigkeit in allen Lebenslagen adäquat repräsentieren. Rockerclubs verlassen sich darum nicht darauf, dass sich die soeben skizzierte Homologie von Produktionsfeld und Produzenten sowie der Mitglieder untereinander gleichsam von selbst einstellt.

„Du willst nicht jemanden, der nicht hundertprozentig zu dir [Club] passt. [...] Jeder sagen muss: Ich möchte den in unserer Familie haben. Dadurch vermeiden wir, dass wir so Wochenend-Rocker und so Möchtegern-Rocker oder Spiel-Rocker reinbekommen.“ (Sergeant-at-arms, internat. 1%er-Club)

Wer aber passt in Hinblick auf welche Kriterien in einen Rockerclub? Und: Wie wird das theoretisch recht abstrakte Passungsverhältnis zwischen Habitus-Träger und Feld realiter abgeprüft? Es ist hilfreich, sich dazu den schrittweisen Prozess des Organisationseintritts bzw. der Mitgliederauswahl genauer anzuschauen.

Antizipatorische Organisationssozialisation

Antizipatorische Organisationssozialisation meint individuelle Sozialisationsprozesse, die die Kontaktaufnahme mit oder Entscheidungen für eine Zugehörigkeit, den Ausgang von Auswahlprozessen sowie ganze Karriereverläufe vorstrukturieren (siehe Jablin 2001: 732–743). Eine erste Annäherung an Rockerclubs erfolgt meistens über ‚Milieu‘-Zugehörigkeiten, die sich mit denen von Club-Rockern überschneiden. Das kann ein Trainingspartner in einem Kampfsportverein sein, ein Verwandter oder sonstiger Bekannter. Das gewährleistet schon in einer ersten Phase der Vor-Selektion meistens einen passenden ‚kulturellen Werkzeugkasten‘ (Swidler 1986: 273) qua ähnlicher sozialer Lagerung. Demnach paart – vermittelt über den praktischen Sinn – kulturelles und soziales Kapital die Menschen und die Dinge, „[...] die zueinander passen, die aufeinander abgestimmt sind, und macht sie einander verwandt“ (Bourdieu 1987: 373). Bourdieu nennt diesen Vorgang der Homologisierung von Sozialräumen (siehe Silva 2006) durch milieuspezifische Erkennungs- und Anerkennungsmuster „Wahlverwandschaft“ (Bourdieu 1987: 373ff.).

Mitgliedschaft auf Probe

Wenn ein Sympathisant des Clubs („Hangaround“) dann offiziell zum Anwärter auf Vollmitgliedschaft („Prospect“) anerkannt wird, folgt eine ein- bis zweijährige Phase der Probemitgliedschaft. Ab diesem Zeitpunkt wird der Club erst richtiggehend aktiv und beobachtet das prospektive Mitglied im Cluballtag. Prospects werden besonders gefordert und geradezu mit einer ‚Überdosis organisationaler Realität‘ (Jablin 2001: 746) geimpft, um romantisierenden Vorstellungen über das Rockerleben zu entgegnen und Trittbrettfahrer auszusortieren.

„Er hat auch in der Prospect-Zeit seine menschlichen Rechte. Aber nur die menschlichen. Sonst hat er eigentlich keine.“ (National President, dt. Hardcore-Club)

In dieser Zeitspanne der intensiven Beobachtung der Organisationsneulinge greifen zwei zentrale Mechanismen: eher passives „begriffsloses Erkennen“ (Bourdieu 1987: 734ff.) und aktive Überwachung von Ausdrucksspuren in Situationen strategischer Interaktion (Goffman 1981: 45ff.). Was man alltagssprachlich als soziale Intuition oder Bauchgefühl bezeichnet, erfasst Bourdieu (1987: 736f.) mit „begriffsloses Erkennen“: Man erkennt Seinesgleichen aufgrund der Fähigkeit zur vor-reflektiven Wahrnehmung sinnlicher Qualitäten, der ästhetischen Urteilskraft, des Sprachstils oder der Körperhaltungen im Modus eines praktischen körperlichen Wissens.

„Sagen wir mal, ich bin jetzt fünf bis sechs Jahre in der Szene drin, war auf verschiedenen Partys und so. Und dann sehe ich ja, wie die Leute rumlaufen. Wie sie sich benehmen. Wie die Motorräder aussehen. Und so weiter und so fort [...]“ (National President, dt. Hardcore-Club)

Eine ganze Stufe härter wird der Auswahlprozess, sobald die Intention jene ist, gezielt strategische Eindrucksmanipulation zu entlarven. Goffman konzipiert diese Situationen in seinen Ausführungen zu Ausdrucksspielen oder Charakterwettkämpfen. Ausdrucksspiele dienen dazu, den Beobachteten beim Versuch der Eindrucksmanipulation zu erwischen; ihn zu demaskieren (Goffman 1981: 51). Hier geht es gerade darum, jene Ausdrucksspuren (signs given off) einer hochstaplerischen Darstellung herauszufordern, welche der Beobachtete entweder prinzipiell (z.B. Zittern, Schweißausbrüche, Stottern, Zögern, etc.) oder über längere Zeiträume hinweg nur schwer kontrollieren kann.

„Das geht aber immer nur eine gewisse Zeit lang. Ich kann mich nicht immer komplett verstellen. [...] Vor allem kommen da auch Situationen, wo der vielleicht vollkommen übermüdet ist und dementsprechend auch einen drüber getrunken hat. Und dann kommt das schon raus. Das ist gar nicht das Problem.“ (Member, internat. 1%er-Club)

Zuletzt gibt es dann noch Situationen, die besonders offensichtlich Zeugnis davon geben, ob der Proband wirklich über den gewünschten ‚Outlaw‘-Habitus verfügt oder nur eine Fassade vortäuscht. In einer Action-Kultur (Goffman 1986: 164ff.), wie sie in einem Biker-Club idealtypisch vorzufinden ist, ergeben sich mit Regelmäßigkeit folgenreiche Umstände mit physischen und psychischen Risiken für das beteiligte Individuum. Situationen, in denen man entweder als Held oder Verlierer herausgeht und welche entweder einen schwachen oder starken Charakter bezeugen (vgl. Goffman 1986: 233ff.). Spätestens bei dieser Herausforderung wird deutlich, ob der Prospect wirklich dazu gewillt und fähig ist, risiko- und kampfbereit für seinen Club einzustehen.

„Wir sind jetzt nicht nur drauf aus, den zu testen. Nur wenn einer dahintersteht, dann ist er halt dann in so einer Situation [Auseinandersetzung mit einem anderen Club] auch von selbst dabei.“ (Member, internat. 1%er-Club)

Das Rockeruniversum ist ein Sozialraum, der bezeugt, dass nicht alle Welt eine Bühne ist (Goffman 1974: 1). Wessen Charakterkostümierung und Techniken der Imagepflege nicht auf entsprechenden Dispositionen gründen, wird über kurz oder lang, mehr oder minder drastisch bei seiner unwahren Darstellung scheitern (Hallett 2003: 132f.). Auf den Punkt gebracht heißt dies: Man kann zwar Rocker spielen, doch ist diese Aufführung in Rockerclubs weit voraussetzungsvoller als sie allein mit der Goffmanschen Play-Metapher (vgl. Waksler 1989: 8ff.) erschöpfend zu erfassen ist.

„[Rocker] Kann man spielen. Aber über kurz oder lang wird das auffallen. Und diese Leute werden dann mit ihrer Entscheidung nicht sehr glücklich sein. Sag ich mal so, wies ist.“
(Sergeant-at-arms, internat. 1%er-Club)

5 Der Mehrwert organisationssoziologischer Beschreibungsformeln für Phänomene posttraditionaler Vergemeinschaftung

Um den zu Anfang unterstellten Widerspruch der Vergemeinschaftung von Rockern in Motorradclubs plausibel aufzulösen, bedarf es der Rekonstruktion der kulturbedingten Formation von (habitusgeleiteten) Handlungspräferenzen oder -strategien (Ouchi/Wilkins 1985: 464ff.; Vaughan 1998; 2002) der beteiligten Akteure. Wirklich leidenschaftliches und in der Lesart Bourdieus „*interessenfreies Handeln*“ (Bourdieu 1998: 151ff.) entsteht im Zusammentreffen von Habitusformen, die zur leidenschaftlichen Interessenfreiheit prädisponiert sind und Feldern (inklusive Organisationen), die diese Interessenfreiheit zu würdigen verstehen. In Rockerclubs werden genau jene Charakterzüge des Rockers wertgeschätzt und honoriert, welche ihm in seinem Leben vor dem Clubeintritt immer nur zum Nachteil geronnen sind. In dieser Lesart gilt: „People, Bourdieu says, act in a reasonable manner, not in a rational manner“ (Swedberg 2005: 382).

Worin liegt aber resümierend der Mehrwert einer sozialtheoretisch betriebenen Organisationsforschung für die Beschreibung von Techniken der Zugehörigkeitsherstellung postmoderner Vergemeinschaftungsformen? Der Grad der Anschlussfähigkeit und Verwertbarkeit einer genuin organisations-*soziologischen* Analyse über spezifische Organisationsarrangements hinweg, bestimmt sich zunächst darüber, inwieweit man der Aufforderung folgen will: „Organisationstheorien sind in Richtung allgemeiner soziologischer Theorie zu entwickeln und zu diskutieren“ (Allmendinger/Hintz 2002: 25). Für die Organisationssoziologie gilt es, sich auf ihre Anfänge zurück zu besinnen, wie sie von Weber oder Durkheim initiiert wurden, die erstmals auf den *Zusammenhang von Gesellschaften mit ihrer Organisiertheit* aufmerksam gemacht haben. Organisationen, hier in der Form (sub)kultureller

Gemeinschaften, sind Teil der Gesellschaft; sind eine besondere Form der Koordination und Zurichtung gesellschaftlicher Aktivitäten. Sie werden von gesellschaftlichen und innerorganisatorischen Umwelten gefördert und behindert und das mit „[...] jener Dominanz, die in diesem Jahrhundert die Rede von der Organisationsgesellschaft aufgebracht hat“ (Ortmann/Sydow/Türk 1997: 16). Eine Organisations-*Soziologie* (oder besser Soziologie der Organisation) hat ohne Bezug auf übergeordnete Gesellschaftsstrukturen und -entwicklungen wie sie Sozial- und Gesellschaftstheoretiker thematisieren, ihren Namen nicht wirklich verdient. Vice versa sollte sich die sozialtheoretisch informierte Auseinandersetzung mit Phänomenen posttraditionaler Vergemeinschaftung den Beschreibungsformeln und Erkenntnissen der Organisationsanalyse ebenso wenig verschließen. Der spezifische Beitrag einer Organisationssoziologie kann dann im Detail darin bestehen, den forscherschen Fokus auf konkrete Techniken der Vergemeinschaftung bzw. Zugehörigkeitsherstellung, deren *Organisiertheit und Organisationsgrad* zu lenken.

Literatur

- Adler, Paul S. (2009): *The Oxford Handbook of Sociology and Organization Studies: Classical Foundations*, Oxford: Oxford University Press.
- Ahlsdorf, Michael (2002): *Alles über Rocker. Die Gesetze, die Geschichte, die Maschinen*, Mannheim: Huber.
- Allmendinger, Jutta/Hintz, Thomas (2002): *Perspektiven der Organisationssoziologie*. In: Dies. (Hrsg.): *Organisationssoziologie. Sonderheft der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 42*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 284–318.
- Barker, Thomas (2005): *One Percent Bikers Clubs: A Description*. In: *Trends in Organized Crime* 9/1, S. 101–112.
- Barker, Thomas (2007): *Biker Gangs and Organized Crime*, Newark, NJ: LexisNexis.
- Barker, Thomas/Human, Kelly M. (2009): *Crimes of the Big Four Motorcycle Gangs*. In: *Journal of Criminal Justice* 37/2, S. 174–179.
- Beck, Ulrich/Beck-Gernsheim, Elisabeth (1994) (Hrsg.): *Risikante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Berger, Peter/Luckmann, Thomas (1994): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*, Frankfurt a.M.: Fischer.
- Best, Joel/Luckenbill, David F. (1980): *The Social Organization of Deviants*. In: *Social Problems* 28/1, S. 14–31.
- Blumer, Herbert (1954): *What is Wrong with Social Theory?* In: *American Sociological Review* 1/1, S. 3–10.
- Bourdieu, Pierre (1987): *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1989): *Social Space and Symbolic Power*. In: *Sociological Theory* 7/1, S. 14–25.
- Bourdieu, Pierre/Wacquant, Loïc (1996): *Reflexive Anthropologie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

- Bourdieu, Pierre (1998): *Praktische Vernunft. Zur Theorie des Handelns*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Clegg, Stewart R. (2006): Why is Organization Theory so Ignorant? The Neglect of Total Institutions. In: *Journal of Management Inquiry* 15/4, S. 426–430.
- Clinard, Marshall B./Meier, Robert F. (2004): *Sociology of Deviant Behaviour*, Belmont/California: Wadsworth/Thomson Learning.
- Dulaney, William L. (2005): A Brief History of “Outlaw” Motorcycle Clubs. In: *International Journal of Motorcycle Studies*, Volume 1 (auch online unter www.ijms.nova.edu/November2005/IJMS_Artcl.Dulaney.html, Abruf 19.11.2010).
- Emirbayer, Mustafa/Johnson, Victoria (2008): Bourdieu and Organizational Analysis. In: *Theory and Society* 37/1, S. 1–44.
- Emirbayer, Mustafa/Mische, Ann (1998): What is Agency? In: *The American Journal of Sociology* 103/4, S. 962–1023.
- Endreß, Alexander (2002): Lebensstilintendierte Devianz. Organisierte Kriminalität am Beispiel von Motorrad-Clubs. In: *Angewandte Sozialforschung* 22/(3/4), S. 233–249.
- Everett, John (2002): Organizational Research and the Praxeology of Pierre Bourdieu. In: *Organizational Research Methods* 5/1, S. 56–80.
- Fine, Gary A. (1984): Negotiated Orders and Organizational Cultures. In: *Annual Review of Sociology* 10, S. 239–262.
- Franzpoetter, Reiner (1997): *Organisationskultur – Begriffsverständnis und Analyse aus interpretativ-soziologischer Sicht*, Baden-Baden: Nomos.
- Goffman, Erving (1956): The Nature of Deference and Demeanor. In: *American Anthropologist* 58/3, S. 473–502.
- Goffman, Erving (1959): *The Presentation of Self in Everyday Life*, Garden City/New York: Doubleday.
- Goffman, Erving (1974): *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, New York: Harper&Row.
- Goffman, Erving (1981): *Strategische Interaktion*, München: Carl Hanser.
- Goffman, Erving (1986): *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Interaktion*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Halas, Ezbieta (2004): Pierre Bourdieu’s Concept of the Politics of Symbolization and Symbolic Interactionism. In: *Studies in Symbolic Interaction* 27, S. 235–257.
- Hallett, Tim (2003): Symbolic Power and Organizational Culture. In: *Sociological Theory* 21/2, S. 128–149.
- Halnon, Karen B./Cohen, Sandra (2006): Muscles, Motorcycles and Tattoos: Gentrification in a New Frontier. In: *Journal of Consumer Culture* 6/1, S. 33–56.
- Hamilton, Carroll (2002): In the Streets & in the Papers: Fighting the Image Battle with Outlaw Motorcycle Gangs. In: *Royal Canadian Mounted Police Gazette* 64/3, S. 13–15.
- Hatch, Mary J./Schultz, Maijken/Larsen, Mogen H. (2000): *The Expressive Organization. Linking Identity, Reputation, and the Corporate Brand*, Oxford: Oxford University Press.
- Hitzler, Ronald (1992): Der Goffmensch: Überlegungen zu einer dramatologischen Anthropologie. In: *Soziale Welt* 43/4, S. 449–461.
- Hitzler, Ronald (1999): Verführung statt Verpflichtung. Die neuen Gemeinschaften der Existenzbastler. In: Honegger, Claudia/Hradil, Stefan/Traxler, Franz (Hrsg.): *Grenzenlose*

- Gesellschaft. Verhandlungen des 29. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie, Teil 1, Opladen: Leske+Budrich, S. 223–233.
- Hitzler, Ronald/Honer, Anne/Pfadenhauer, Michaela (2008) (Hrsg.): Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Bestimmungen, Reihe „Erlebniswelten“. Band 14, Wiesbaden: VS.
- Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne (2010): Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute, Wiesbaden: VS.
- Jablin, Fredric M. (2001): Organizational Entry, Assimilation, and Disengagement/Exit. In: Jablin, Fredric M./Putnam, Linda L. (2001): *The New Handbook of Organizational Communication. Advances in Theory, Research, and Methods*, London: Sage, S. 732–818.
- Janning, Frank (2004): Habitus und Organisation. In: Ebrecht, Jörg/Hillebrandt, Frank (Hrsg.): *Bourdieu's Theorie der Praxis. Erklärungskraft – Anwendung – Perspektiven*, Wiesbaden: VS.
- Kärreman, Dan/Rylander, Anna (2008): Managing Meaning through Branding – The Case of a Consulting Firm. In: *Organization Studies* 29/1, S. 103–125.
- Kieser, Alfred (2002) (Hrsg.): *Organisationstheorien*, Stuttgart: Kohlhammer.
- Kieser, Alfred/Woywode, Michael (2002): Evolutionäre Ansätze in der Organisationstheorie. In: Kieser, Alfred (Hrsg.): *Organisationstheorien*, Stuttgart: Kohlhammer, S. 253–285.
- King, Anthony (2000): Thinking with Bourdieu Against Bourdieu: A “Practical” Critique of the Habitus. In: *Sociological Theory* 18/3, S. 417–433.
- Kornberger, Martin (2010): *Brand Society: How Brands Transform Management and Lifestyle*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Kraemer, Klaus (2002): Charismatischer Habitus. Zur sozialen Konstruktion symbolischer Macht. In: *Berliner Journal für Soziologie* 12/2, S. 173–187.
- Krais, Beate/Gebauer, Gunter (2002): *Habitus*, Bielefeld: transcript.
- Lipp, Wolfgang (1990): Männerbünde, Frauen und Charisma. Geschlechterdrama im Kulturprozeß. In: Völger, Gisela/von Welck, Katrin (Hrsg.): *Männerbünde*. Band 1, Köln: Rautenstrauch-Joest-Museum, S. 31–40.
- Lyman, Stanford M./Scott, Marvin B. (1970): *A Sociology of the Absurd*. Pacific Palisades, California: Goodyear.
- Morrill, Calvin (2008): Culture and Organization Theory. In: *The Annals of the American Academy of Political and Social Sciences* 619/1, S. 15–40.
- Muniz, Albert M./O’Guinn, Thomas C. (2001): Brand Community. In: *Journal of Consumer Research* 27/4, S. 412–432.
- Mutch, Alistair (2006): Organization Theory and Military Metaphor: Time for a Reappraisal? In: *Organization* 13/6, S. 751–769.
- Nadai, Eva/Maeder, Christoph (2008): Negotiations at all Points? Interaction and Organization. In: *Forum Qualitative Sozialforschung* 9/1, Art. 32.
- Opitz, Martin G. (1990): *Rocker im Spannungsfeld zwischen Clubinteressen und Gesellschaftsnormen*, Konstanz: Hartung-Gorre.
- Ortmann, Günther/Sydow, Jörg/Türk, Klaus (1997) (Hrsg.): *Theorien der Organisation. Die Rückkehr der Gesellschaft*, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Ouchi, William G./Wilkins, Allen L. (1985): Organizational Culture. In: *Annual Review of Sociology* 11/1, S. 457–483.

- Outlaws MC Europe (2011): Statement des Outlaws MC Europe zu dem Vorfall vom 12.6.2010 in Ehrendingen, Kanton Aargau, Schweiz. www.outlawsmceurope.com/pdf/statement_swiss.pdf (Abruf 12.8.2011).
- Perrow, Charles (1991): A Society of Organizations. In: *Theory and Society* 20/6, S. 725–762.
- Peshkin, Alan (2001): Angles of Vision: Enhancing Perception in Qualitative Research. In: *Qualitative Inquiry* 7/2, S. 238–253.
- Pfadenhauer, Michaela (2008): Markengemeinschaften. Das Brand als ‚Totem‘ einer posttraditionalen Gemeinschaft. In: Hitzler, Ronald/Honer, Anne/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): *Posttraditionale Gemeinschaften*, Wiesbaden: VS, S. 214–227.
- Pongratz, Hans J. (2002a): Subordination. Inszenierungsformen von Personalführung in Deutschland seit 1933, München/Mering: Rainer Hampp.
- Pongratz, Hans J. (2002b): Legitimitätsgeltung und Interaktionsstruktur. Die symbolische Repräsentation hierarchischer Verfügungsansprüche in Führungsinteraktionen. In: *Zeitschrift für Soziologie* 31/4, S. 255–274.
- Pongratz, Hans J. (2003): Die Interaktionsordnung von Personalführung. Inszenierungsformen bürokratischer Herrschaft im Führungsalltag, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Quinn, James F. (2001): Angels, Bandidos, Outlaws, and Pagans: The Evolution of Organized Crime Among the Big Four 1 % Motorcycle Clubs. In: *Deviant Behavior: An Interdisciplinary Journal* 22, S. 379–399.
- Rawls, Anne Warfield (1987): Interaction Order Sui Generis: Goffman's Contribution to Social Theory. In: *Sociological Theory* 5/2, S. 136–149.
- Rogers, Joseph W./Buffalo, Ryan M. D. (1974): Fighting Back. Nine Modes of Adaption to a Deviant Label. In: *Social Problems* 22/1, S. 101–118.
- Sánchez-Jankowski, Martin (2003): Gang and Social Change. In: *Theoretical Criminology* 7/2, S. 191–216.
- Sandberg, Sveinung (2008): Street Capital: Ethnicity and Violence on the Streets of Oslo. In: *Theoretical Criminology* 12/2, S. 153–171.
- Schouten, John W./McAlexander, James H. (1995): Subcultures of Consumption: An Ethnography of the New Bikers. In: *Journal of Consumer Research* 22/1, S. 43–61.
- Silva, Elizabeth B. (2006): Homologies of Social Space and Elective Affinities: Researching Cultural Capital. In: *Sociology* 40, S. 1171–1189.
- Steuten, Ulrich (2000): Rituale bei Rockern und Bikern. In: *Soziale Welt* 51/1, S. 25–44.
- Steuten, Ulrich (2002): Organisierte Devianz bei Rockern und Bikern. Kommentar zum Beitrag von Alexander Endreß. In: *Angewandte Sozialforschung* 22/(3/4), S. 250–256.
- Strauss, Anselm (1978): *Negotiations: Varieties, Contexts, Processes, and Social Order*, San Francisco: Jossey-Bass.
- Swedberg, Richard (2005): Can There Be a Sociological Concept of Interest? In: *Theory and Society* 34/4, S. 359–390.
- Swidler, Ann (1986): Culture in Action: Symbols and Strategies. In: *American Sociological Review* 51/2, S. 273–286.
- Vaughan, Diane (1998): Rational Choice, Situated Action, and the Social Control of Organizations. In: *Law&Society Review* 32/1, S. 23–61.

- Vaughan, Diane (2002): Signals and Interpretive Work. The Role of Culture in a Theory of Practical Action. In: Cerulo, Karen A. (Hrsg.): Culture in Mind: Toward a Sociology of Culture and Cognition, New York: Routledge, S. 28–54.
- Veno, Arthur (2003): The Brotherhoods. Inside the Outlaw Motorcycle Clubs, Crows Nest: Allen&Unwin.
- Verfassungsschutzbericht Thüringen (2009): www.verfassungsschutz.de/de/publikationen/verfassungsschutzbericht/vsbericht_2009/ (Abruf 19.11.2010).
- Waksler, Frances Chaput (1989): Erving Goffman's Sociology: An Introductory Essay. In: Human Studies 12, 1/2, S. 1–18.
- Watson, Mark J. (1982): Righteousness on Two Wheels. In: Sociological Spectrum 2(3/4), S. 333–349.
- Weber, Max (1980): Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie, Tübingen: J.C.B. Mohr.
- White Trash Networks (2011): Links. www.bikernews.org/wtn//e107_plugins/links_page/links.php?all (Abruf 12.8.2011).
- Wolf, Daniel (1991): The Rebels. A Brotherhood of Outlaw Bikers, Toronto: University of Toronto Press.
- Wrong, Dennis H. (1995): Power. Its Forms, Bases and Uses. With a new introduction by the author, New Brunswick/London: Transaction Publishers.
- Yinger, Milton J. (1982): Countercultures: The Promise and Peril of a World Turned Upside Down, New York: Free Press.

Taking the Leap of Faith

Gemeinsamkeit, Zugehörigkeit und Zusammengehörigkeit im Spiegel der Technik

Tilo Grenz und Paul Eisewicht

“Don't you want to take a leap of faith? Or become an old man, filled with regret, waiting to die alone!”, Saito – Inception (2010)

1 Einleitung

Unser Interesse an Technik(en) ging ursprünglich von einer Beschäftigung mit den vielfältigen Weisen der Technikaneignung bei Brand Communities aus (Eisewicht/Grenz 2009). In der einschlägigen Literatur zum Thema Markengemeinschaften, wie auch in unserer Forschung erwies sich neben der kollektiv geteilten Wertschätzung einer Marke (vgl. Muniz/O'Guinn 2001) vor allem als auffällig, dass es oft technische Konsumprodukte sind, die Bezugspunkte derartiger gemeinschaftsförmiger Zusammenhänge darstellen. Wo ein Produkt bzw. Ding ‚an sich‘ im Zentrum der geteilten Wertschätzung steht (vgl. insbes. Muniz/Schau 2005), wird dies oftmals zum Gegenstand in Aneignungskulturen, die durch angestrengte Durchdringungsaktivitäten, Umnutzungen und Modifikationen gekennzeichnet sind (vgl. Grenz/Eisewicht 2009; Pfadenhauer 2010). Hier wird deutlich, dass mitunter das gleiche Modell, die gleiche Ausführung bzw. das gleiche Ding ganz unterschiedliche typische Bedeutung für Akteure annehmen kann und alternative konventionalisierte Nutzungsweisen und auch (Aus-)Gestaltungen erfährt. Ungeklärt in dieser Diskussion bleibt die Frage nach dem Verhältnis von Selbstzuordnung hier und ‚outside construction‘ da.

In zweiter Linie setzen wir fort, was wir andernorts für eine Beschäftigung mit gegenwartstypischen Gesellungsgebilden in Aussicht gestellt haben. Dort endeten wir mit der Forderung: ‚Wenn ‚geistige Heimatlosigkeit‘ (Berger/Berger/Kellner 1974) und ‚Fragile Sozialitäten‘ (Honer/Meuser/Pfadenhauer 2010) das Leben in der späten Moderne kennzeichnen, dann ist für eine sozialwissenschaftliche Analyse, die sich mit Zugehörigkeit(en) beschäftigt, nicht nur die Frage danach, was die Menschen ‚wieder‘

zusammenrücken lässt, sondern auch eine qualifizierte Antwort auf den Unterschied zwischen Gemeinsamkeit und Gemeinschaftlichkeit unumgänglich“ (Eisewicht/Grenz 2012). Mit den hier vorliegenden Überlegungen wollen wir den Versuch einer ersten grundlegenden Klärung des Stellenwerts von Gemeinsamkeit und Zugehörigkeit machen.

Um dieser Problemstellung nachzugehen wollen wir die Frage nach der Relation von Technik und Kultur in eine nach dem Zusammenspiel von (wahrgenommener) Materialität und sozialem Handeln übersetzen.¹ „Techniken der Zugehörigkeit“ zielt dergestalt auf die materiale Basis für die Entfaltung aufeinander bezogener sozialer Beziehungen einerseits *und* auf Interaktions- und Handlungstechniken (im Sinne des Begriffes *technique(s)* als einem verstetigten Handlungsscript folgend) in diesen sozialen Beziehungen andererseits.

Zugehörigkeiten stehen in der Gegenwartsgesellschaft typischerweise unter besonderen Anforderungen, insofern Individualisierung, Pluralisierung und Mediatisierung in einer zunehmenden Entbettung des Individuums (vgl. Giddens 1991) aus traditionellen Kontexten resultieren und „neue Formen der Sozialbindung“ (Hitzler 1998) befördern (und – im Hinblick auf eine notwendige ‚geistige Heimat‘ – erfordern), unter denen nicht mehr fraglos gegebene Zugehörigkeiten ständig (wieder-)hergestellt werden müssen. Wir stellen uns in diesem Beitrag damit die Frage, welche Rolle Materialität bei dieser Wiedereinbettung spielt und ob sich mit dem besonderen Fokus auf materielle Arrangements Unterschiede zwischen ‚einfachem‘ an Gruppen ausgerichtetem Handeln hier und an Vergemeinschaftung orientiertem Handeln da ausmachen lassen. Insbesondere unter den Bedingungen und soziokulturellen Konsequenzen des neueren Medienwandels (vgl. zur aktuellen Mediatisierungsforschung Krotz/Hepp 2012) sehen wir eine zunehmende Problematik des Gemeinschaftsbegriffs in Abgrenzung zu u.a. dem des Netzwerks (vgl. Eisewicht/Grenz 2012) oder des Milieus (vgl. Hitzler 2012). Dabei wollen wir vermittelnd zunächst auf den zu Vergemeinschaftung gesehen weniger voraussetzungsvollen Begriff der Zugehörigkeit und – im Hinblick auf zugehörigkeitsbedacht Handelnde – des „Zugehörigkeitsmanagements“ (vgl. ursprgl. Eisewicht/Grenz 2010; siehe auch die Einleitung in diesem Band) zurückgreifen, um mit Zugehörigkeit zwischen nominellen Gruppen und Gemeinschaften präziser

1 Womit wir uns dem Standpunkt anschließen, dass eine Gegenüberstellung der Begriffe Technik und Kultur problematisch ist. In anderer Wortwahl werden somit explizit Fragen nach der Kultur in Technik oder der Technik in der Kultur ausgeklammert. Dies, da Kultur als Entäußertes, als Objektivation, als sozialer Tatbestand gleichsam, als eben etwas uns äußerlich Erscheinendes immer auch dinghaft ist und diese Dinge als Hervorbringung (immer schon) notwendig kulturell geformt ist. Aufschlussreicher als die Frage nach der Technik und der Kultur scheint das, was unseres Erachtens das ‚Wesentliche‘ dieser Begriffe in der Verwendung bezeichnet: Materialität hier und soziale Beziehungen da. In der für diesen Band vorgenommenen Einteilung der versammelten Texte wird dieses Spannungsfeld aufgegriffen.

differenzieren zu können. Darauf aufbauend kann die Relevanz von Materialität(en) für Zugehörigkeiten verhandelt und auf eine These hin zugespitzt werden, dass in gegenwartstypischen Beziehungen Materialitäten und dabei in zunehmendem Maße Technik als ‚Fixpunkt‘ (Objektivationen) der für Zugehörigkeit konstitutiven Gemeinsamkeitsunterstellung erfahren werden.

2 Geteiltes Wissen und Handeln

Insofern zunächst grob davon auszugehen ist, dass Technikwahrnehmung, -besitz und -aneignung verschiedenartige Bedeutung für Entstehen und Bestehen posttraditionaler Sozialbeziehungen besitzt,² stimmen wir solchen Ausführungen zu (vgl. u.a. Hitzler/Pfadenhauer 2004: 49), die es ablehnen, die in solchen Beziehungsformen vorfindbare Haltung der Akteure als postmaterialistisch zu etikettieren. Als postmaterialistisch etikettierte Einstellungen, die dadurch zu kennzeichnen sind, dass Menschen dem Besitz und verbrauchenden Aktivitäten pauschal weniger Relevanz beimessen, scheinen für Akteure posttraditionaler Vergemeinschaftung gerade nicht kennzeichnend. Gleichzeitig bleibt festzuhalten, dass Materialität im weiteren Sinne und auf technologische Aspekte bezogene Medialität im engeren Sinne (vgl. Hepp/Bozdag/Suna 2011) in der wissenschaftlichen Beschäftigung mit posttraditionaler Vergemeinschaftung immer noch unterrepräsentiert sind.

Sprechen wir von posttraditionalem Gesellungsgebilden, dann zielen wir damit auf eben jene kollektiv mehr oder weniger geteilten, zeitlich mehr oder weniger festgestellten Wertsetzungen, Aktions- und Interaktionsmuster zwischen Menschen ab, die kulturgeschichtlich deswegen an Bedeutung gewonnen haben, weil die traditionellen Institutionen der Sinnvermittlung (Familie, Verwandtschaft, Bildungseinrichtungen), in die wir ‚eingeboren‘ sind, in nur unzureichendem Maße über das alltägliche Was, Wann, Wie und Warum Antwort geben können. Traditional sind solche ‚Sinnstifter‘ in dieser Lesart also (auch), weil sie sich als tendenziell homogenere, konzentrisch aufgestufte (vgl. Simmel 1908/2012; Durkheim 1992) Sozialgefüge verstehen lassen. Posttraditionale Gesellungsformen gründen komplementär dazu in einem solchen Handeln (und vorgängigem Erleben), das vorrangig durch individuelle Interessen angeleitet ist und sich dergestalt gleichsam „Jenseits von Stand und Klasse“ (Beck 1994) und sonstigen sozialen Strukturen und von diesen ausgehenden Gewissheiten bewegt. Im Kern sind diese Gefüge somit soziohistorisch gewachsenes Resultat aus gesellschaftlicher Differenzierung bzw. der „Kreuzung sozialer Kreise“ (mit Blick auf die klassische Soziologie der Moderne, vgl.

2 Damit ist eine historische Unterscheidung erst in zweiter Linie gemeint, insofern, als dass in der Moderne tendenziell posttraditionale Sozialbeziehungen zunehmen bzw. an Relevanz gewinnen (traditionale Sozialbeziehungen nicht verschwinden, aber quasi ‚ihre Monopolstellung einbüßen‘.

nochmals Simmel 1908/2012) und einer später attestierten strukturellen Freisetzung (vgl. Beck 1994). Diese Entwicklungen haben eine mentale Disposition zur Wiedereinbettung qua teilkultureller, teilzeitlicher Orientierungen befördert (vgl. detaillierter Hitzler 1998).

Im Vergleich zu den traditionellen ist für posttraditionale Sinnstifter die Frage danach, wie hier Verlässlichkeit im Hinblick auf wie auch immer als notwendig und normativ ‚richtig‘ erachtetes Handeln und Wissens, wie also (Teil-)Kultur im weiteren Sinne überhaupt hergestellt wird, grundlegend. Wenn Herkunft, Wohnort, Geschlecht usw. nicht mehr ‚Fluchtpunkt‘ von Beziehungen sind, woran macht sich dann überhaupt Zugehörigkeit aus? Und woran ist diese füreinander ablesbar? Wie bereits angedeutet ist die Verstetigung von Sonderwissen und von (nicht allgemein) geteilten Relevanzen soziohistorisch keine neue Erscheinung (vgl. anschaulich etwa Berger/Luckmann 1991: 174ff.) allerdings symptomatisch für Gegenwartsgesellschaften. Derartige Prozesse der Herausbildung von „Gesellschaften innerhalb der Gesellschaft“ (Schütz/Luckmann 1979: 378) basieren darauf, dass – ausgehend von ‚mikrosozialen‘ individuellen Entäußerungen – neue oder alternative Verkehrsformen erprobt, erhandelt und mit der Zeit eingeübt werden und sich darüber mithin kanonische Wissensbestände herausbilden. Ein wesentliches Element innerhalb dieses Konstruktionsprozesses ist die Setzung und der Rekurs eines (zunächst i.d.R. begrifflich) geteilten Selbstverständnisses, einer gemeinsamen (Selbst-)Bezeichnung und/oder Gemeinsamkeits-Kategorie (siehe unten). Die Betrachtung der konstitutiven Qualitäten eines derartigen Themas war bislang allerdings nur am Rande Gegenstand der empirischen Befasstheit mit heutigen Vergemeinschaftungsformen. Das betrifft die Frage, wie ein solches (z.B. für den ‚Technikbegeisterten‘) zum als kollektiv geteilt verstandenen Thema, als solches erlebt wird und worin damit also dessen gemeinschaftsstiftende Qualität für heutige Gesellungsgebilde ist.

3 Fragile Handlungsgrundlagen

Das thematische Interesse motiviert dazu, sich einem Thema und damit gewissermaßen Problemfeld denkend und/oder wirkend zuzuwenden und impliziert damit den Erwerb von *Sonderwissensbeständen* und stabilisiert diese über die Zeit. Von Sonderwissen ist hierbei auch deswegen auszugehen, weil es im Unterschied zum geteilten Allgemeinwissen traditionaler Sozialbeziehungen bedeutend ungewisser, weil weniger allgemein, geteilt ist. Auch das ‚Innen‘ dieser Gemeinschaften und mit diesem verbundene Grenzziehungen ist im Hinblick auf die Wissensverteilung hochgradig dynamisch. Was gewusst werden kann, muss wegen dieser Unbeständigkeit und Ungewissheit in deswegen als „Kommunikationsgemeinschaften“ (Knoblauch 2008) zu verstehenden Handlungsgefügen notwendiger-

weise fortwährend ausgehandelt und bestätigt werden. Empirisch lässt sich anhand jüngerer Beispiele nachzeichnen (vgl. Eisewicht/Grenz 2011), dass sich die zeitliche Gewissheiten ‚gültiger‘ Sonderwissensbestände in eine offenbar symptomatische Un-Gewissheit verändert hat, insofern man nie sicher sein kann, ob man tut, was man tun sollte, weiß, was man wissen sollte, erlebt, was man erleben sollte, um einer zu sein wie die Anderen. Zudem steht schlichtweg keine Antwort dafür bereit, ob getroffene Entscheidungen (z.B. der Besuch eines Events, das gewählte Outfit, die angetretene Reise usw.) vor dem Hintergrund eigener Präferenzen die bestmögliche ist (oder anders gesagt: ob nicht woanders mehr passiert, vgl. Schulze 2005).

Dem jüngeren (medien-)technologischen Wandel kommt für diese ‚neuen‘ Unsicherheiten gewissermaßen eine katalysierende Bedeutung zu: So zeitigen die Erscheinungen und Folgen der mit medialem Handeln sich wandelnden alltäglichen Kommunikation (vgl. grundlegend Schulz 2004; Krotz 2001; 2007) Folgen für herkömmliche und sich transformierende Vergemeinschaftungsaktivitäten. Entsprechend der Annahme, dass (auch heutige) Gemeinschaften im Rekurs der Akteure auf und Aushandeln von bestimmten Kernaktivitäten (fort-)bestehen (vgl. Strauss 1978) haben wir Mediatisierungsfolgen am Beispiel der Indie-Szene und der Kernaktivität des Musik-Recherchierens nachgezeichnet (vgl. Eisewicht/Grenz 2011). In Kurzform lassen sich hierfür – am konkreten Beispiel der Musik-Recherche veranschaulicht – drei Veränderungsdimensionen ausmachen:

- Der (technologische) Kontext von medial-vermitteltem sozialen Handeln *erweitert* zunächst die potentielle Handlungsreichweite. Am Beispiel der Musikrecherche gestatten sog. neue Medien eine in Hinsicht auf Information und Erwerb neuer Musik neuartige Form der Recherche (vgl. bei der Beschaffung legaler und illegaler Medikamente Pfadenhauer/Eisewicht 2012). Indies sind nicht mehr auf ein Stöbern im räumlichen ‚Hier und Jetzt‘, d.h. im Musikfachgeschäft, im ‚Takt‘ der in der Regel monatlich erscheinenden Magazine usw. angewiesen. Dies bezieht sich auf andere Menschen, wie auch schlicht Dinge, Themen, Wissensbestände usw., unter deren Bezugnahme vergemeinschaftendes Handeln beobachtbar wird. Medien sind in diesem Sinne ubiquitär, nicht nur, weil alles in Form medialer Inhalte von überall erfahrbar wird, sondern auch, weil alles – gerade im Falle der Affinität zu ‚Low-Fi‘ Elementen bei Indie (vgl. Eisewicht/Grenz 2010: 72) – überall zu medialen Inhalten werden kann bzw. wird (vgl. Livingstone 2002; Lievrouw/Livingstone 2006: 6).
- Der (technologische) Kontext von medial-vermitteltem sozialen Handeln befördert aber auch die *Verschränkung* von vormals nicht-medienbezogenem Handeln mit medienbezogenem Handeln. Hierunter lässt sich das aufwendige

Dokumentieren und Verbreiten (mitunter auch live bzw. synchron zum Ereignis, vgl. z.B. Kirschner in diesem Band) außeralltäglicher und auch zunehmend alltäglicher, zuweilen intimer, Aktivitäten fassen (vgl. Hitzler 2009). Dabei können verschiedene Handlungsentwürfe in schnellen Wechseln von Teilhandlungen (quasi-parallel) mit verschiedenen Zielen vollzogen werden, womit eine zeitliche Verdichtung sozialer Bezüge als Ausdruck einer akzelerierten „multi-world existence“ (Luckmann 1978: 284) einhergeht, insofern Medien an immer mehr Orten zur Verfügung stehen die (theoretisch unbegrenzte und ununterbrochene) Verbindungen zu anderen Orten und Personen (vgl. Hepp/Bozdag/Suna 2011; Krotz 2001: 22), also Zugehörigkeitsmanagements im Rahmen translokaler Vergemeinschaftung (vgl. Hepp 2008) ermöglichen. Dies resultiert nicht nur aus den erleichterten Zugangsmodalitäten, sondern auch infolge der medial aufbereiteten Archivierung sowohl von Events als auch von alltäglichen Ereignissen, die dergestalt für die Teilhabenden, als auch für diejenigen, die nicht dabei waren, zugänglich und anschlussfähig werden.³

- Der (technologische) Kontext von medial-vermitteltem sozialen Handeln, im weiterreichenden Sinne verstanden als „media culture“ (vgl. Thompson 1995), *transformiert* basale Grundmomente von Zu(sammen)gehörigkeiten. Vor allem diese Akkommodierungstendenzen (vgl. Schulz 2004) scheinen problematisch für das Attest von Gemeinschaftlichkeit oder Gemeinsamkeit, wenn dadurch übergreifende Sinnzusammenhänge brüchig werden. Hier spielen die vorhergehenden, ‚weicheren‘ Mediatisierungsformen eine entscheidende Rolle. Denn der individualisierte Zugriff auf einen explosionsartig gesteigerten Informationsvorrat wird vor allem für „erschlossene Milieus“ (Hitzler 2012), also solche Gruppenzugehörigkeiten die uns weniger fraglos und unhintergebar erscheinen (eben posttraditionale Beziehungen) hinsichtlich des intersubjektiv geteilten, prinzipiell globalen ‚Sinndaches‘ vor dem die eigene Zugehörigkeit erfahren wird, höchst problematisch. Auf der anderen Seite resultiert daraus eine gewisse kulturelle Dauer-Anschlussfähigkeit und Grenzauflösung, die immer auffälliger zur ‚Einverleibung‘ bzw. Verschmelzung teilkulturellen Wissens und Handelns mit eigentlich dezidiert antagonistischen Werten und Inhalten führen, wie wir es am Beispiel von Indie und elektronischer Musik bzw. Hip-Hop nachzeichnen konnten (vgl. Eisewicht/Grenz 2011).

3 Damit werden mitunter Hierarchien oder einfacher Statuszuschreibungen in Gruppen mitunter darüber ‚neu‘ ausgehandelt, wer, wie, wo dabei war und welche Zugänge und Dokumentationen auftun und darauf verweisen kann.

Dergestalt wird den fortwährend für das ‚Dabei-Sein‘ herzustellenden Gewissheiten vor dem Hintergrund fragmentierter, transnationaler, globaler Wissensbestände gewissermaßen das Fundament entzogen, womit sich unseres Erachtens andeutet, dass sich der Sinnzusammenhang von Gemeinschaften in zunehmend als global (Robertson 1994) zu verortenden Beziehungsgefügen stabilisiert. Gegenüber z.B. der globalen Szene scheinen sich lokale, regionale, überregionale (aber eben nicht beliebig ausweitbare) Gesellungsgebilde zu finden, deren Akteure unter Rückgriff auf einen globalen Lebensstilhaushalt auf Grundlage eines dergestalt globalen Deutungskonsenses (inter)agieren. Durch die medieninduzierte Entgrenzung von Kommunikation weichen gleichsam die Pfeiler übergreifender Vergemeinschaftungsprojekte auf und lassen das, was eigentlich an das gemeinsamkeitstiftende Thema anschließt – die damit verbundenen Werte, Deutungsmuster und Handlungsorientierungen – fragil für den Einzelnen werden.

In einem weiteren Entwicklungskontext gesetzt wird damit *erstens* die Zuschreibung von geteiltem, notwendigem, kanonischem Wissen in Vergemeinschaftungen nicht nur zum auf Dauer gestellten, typischen Aushandlungsproblem heutiger Zugehörigkeit und als Gewissheit wegen der je individuellen, zerstreuten Setzungsversuche auch kaum erreichbar. Damit wird diese Zuschreibung, d.h. die je subjektive Unterstellung von *Gemeinsamkeit* zur unumgänglichen Notwendigkeit für heutige Zugehörigkeiten. Zum *zweiten* muss gleichzeitig die Frage beantwortet werden, wie unter diesen offenbar zunehmend gegenwartstypischen Bedingungen eine sozialwissenschaftliche Beschäftigung mit Gemeinschaften gestaltet, mit der dem Begriff anhaftenden Problematik (vgl. Eisewicht 2012) umgegangen und auf die empirisch vorgefunden, neuen Grenzziehungsdynamiken⁴ reagiert werden kann (und muss, damit überhaupt von ‚Gemeinschaftsforschung‘ bzw. Forschung zu Vergemeinschaftung gesprochen werden kann). Vor dem Hintergrund dieser Tendenzen, empirischer und theoretischer, erscheint uns die Auseinandersetzung mit dem Aspekt zugeschriebener Gemeinsamkeit ein gewinnbringender Ausgangspunkt, um ‚erst‘ ausgehend von diesem auf die Ebene erhandelter Zugehörigkeit(en) und Vergemeinschaftung zu wechseln.

4 Im Grunde könnte man ausgehend von dieser differenzierten Wissensverteilung die ‚Beweisführung‘ für eine ‚Gesellschaft in Gemeinschaft‘ *neben* der bekannten Beschreibung von ‚Gemeinschaft in Gesellschaft‘ (Opielka 2006) antreten.

4 Gemeinsamkeitsstiftung und Formen der Sozialbindung

4.1 Gemeinsamkeit, Zugehörigkeit, Zusammengehörigkeit

Gemeinsamkeiten sind zum einen konstitutiv für Gemeinschaftlichkeit, bringen diese aber andererseits nicht zwingend hervor (vgl. die handlungspraktischen und technologischen Implikationen oben): „Wissenssoziologisch gesehen evoziert die Entdeckung von Gemeinsamkeiten *allein* noch keinen oder allenfalls einen schwachen Bedarf nach aufeinander abgestimmten Weltansichten (es sei denn, *die Weltansichten* würden eben als das entdeckt, was man gemeinsam zu haben scheint). Das Erleben von Gemeinschaft hingegen beinhaltet typischer Weise nicht nur, dass man ähnliche Ansichten zur Welt hat, sondern Gemeinschaftserleben impliziert darüber hinaus, dass man die Welt und die Dinge nicht nur gleich, sondern fraglos auch „auf die richtige Weise“ sieht [...]. Übereinstimmende Deutungsschemata in diesem Sinne lösen zwar nicht per se Wir-Gefühle aus. Aber *ohne* die quasi selbstverständliche Übereinstimmung von Deutungsschemata lassen sich Wir-Gefühle kaum stabilisieren [...]“ (Hitzler 2012). Bei der Betrachtung der in der Literatur vorliegenden Charakteristika posttraditionaler Vergemeinschaftung (Hitzler 1998; Hitzler/Niederbacher 2010; Eisewicht 2012) erweisen sich unterscheidbare Qualitäten von Gemeinsamkeit als konstitutiv für Gesellungsgebilde⁵:

So können *Gemeinsamkeiten* (1.) für sich genommen (sozial-)strukturell bedingt sein und implizieren zunächst nicht notwendigerweise daran orientierte Zuschreibungsakte oder ein daran ausgerichtetes Handeln. Als nominell mitunter von außen zugeschriebene Gemeinsamkeit müssen sie (z.B. im Falle von Soziallagen und Milieus) nicht einmal subjektiv wahrgenommen werden. Insofern derartige Zuschreibungen nominell bleiben, d.h. subjektiv nicht zum Gegenstand der Handlungsorientierung werden, bleiben diese soziologisch betrachtet nur interessant, wenn man ein Interesse an jenen Dritten besitzt, die solche Gemeinsamkeiten zu beobachten meinen bzw. rekonstruieren. Eine solche Forschung hat weniger mit Gemeinschaft zu tun, da sie also gleichsam ‚von außen‘ danach fragt, aufgrund welcher (Sonder-)Wissensbestände Akteure Zuschreibungen zu Anderen tätigen und/oder diese als handlungsanleitend verstehen.⁶

Gemeinsamkeiten, die von Handelnden in irgendeiner Art und Weise gewusst werden, die Gegenstand der Zuwendung werden und Relevanzen für den Entwurf der eigenen Handlung bereithalten, gehen (2.) typischerweise auf subjektive Konzepte von *Zugehörigkeit(en)* zurück. Für derartige (Gruppen-) Zugehörigkeiten, die für den

5 Der Darstellung liegt die Idee aufstufender Ebenen zugrunde.

6 Gewisserweise den Paradoxfall dieser Form sind Stereotype (landläufig Vorurteile), insofern sich Stereotype nicht zum Gegenstand des Handelns eines geteilten des Vorurteilten ist, wie dies bei Stigmaaktivisten der Fall ist (vgl. Goffman 1988).

Einzelnen subjektive Relevanz besitzen, erweist sich das für das an dieser Zugehörigkeit orientierte geteilte Interesse oder Thema als basal. Aufgrund solcher Verständnisse bzw. Semantiken, die jedem Zugehörigen ‚mindestens‘ geläufig sind, treten Akteure miteinander in Verbindung, tauschen sich aus und verbringen einfach gesagt Zeit miteinander. In posttraditionalen Beziehungskonstellationen wird Gemeinsamkeit also in aller Regel nicht aufgrund sozialstruktureller, quasi gegebener Sach- oder Soziallagen hergestellt⁷, sondern folgt geteilten Interessen. Zugehörigkeit erfordert nicht nur ein geteiltes Thema, sondern Interaktionszeiträume, zu bzw. bei denen Gemeinsamkeiten (d.h. auch die ‚thematische Gleichartigkeit‘) erfahrbar werden. Erfordert sind Orte (territorial als auch medial), in denen zu bestimmten Zeiten Zugehörige agieren und interagieren, sprich: teilkulturell sinnhafte Handlungspraktiken verfolgen, die sich zumeist am Thema ausrichten und dieses füreinander erfahrbar machen. Mit diesen Aktions- und Interaktionsweisen sind spezifische Wissensbestände, vor allem Wertesetzungen mit je verschiedenen Geltungsreichweiten verknüpft, welche das (Miteinander-)Handeln der Anderen für den Zugehörigen verstehbar macht und an denen er seine eigenen Handlungsweisen ausrichtet. Dies ermöglicht eine mehr oder minder deutliche Abgrenzung gegenüber einem ‚Nicht-Wir‘.

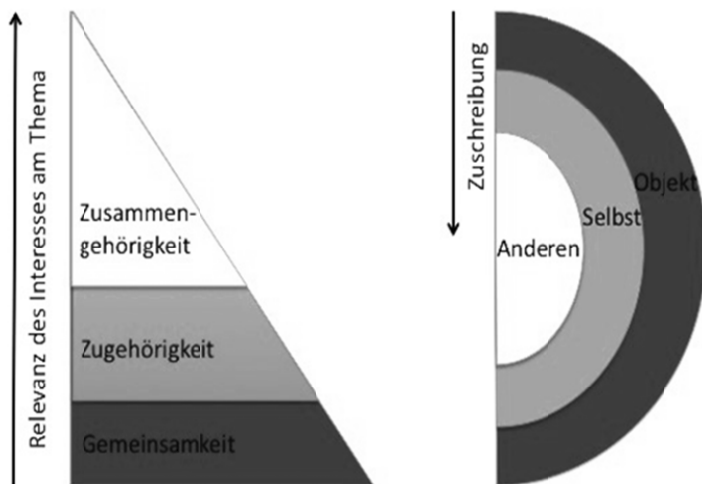
Als *gemeinschafts- bzw. zusammengehörigkeitsstiftend* lassen sich (3.) derartige Gemeinsamkeiten qua Zugehörigkeit schließlich verstehen, wenn sie über vermutete und avisierte Gruppenzusammenhänge hinaus ein am Miteinander orientiertes Erleben (und Handeln) befördern, bei dem der Handlende davon ausgeht, einem ‚wie man selbst‘ gegenüber zu treten. Das ‚Gemeinsame‘ ist hier gleichsam ‚trigger‘ einer als besonders verstandenen – weil mit einem begrenzten Kreis anderer gemeinsamen – sozio-emotionalen (freundschaftsartigen und/oder familienartigen) Qualität, die als geteilt verstanden wird. Erst mit dem für ein enges Verständnis von Vergemeinschaftung notwendigen Wir-Gefühl entsteht die oben von Hitzler zitierte Abstimmung von Weltsichten. Und mit dieser sozio-emotionalen Qualität, die an einem (nicht zwingend aber auch v.a. in Events raumzeitlich geteilt erfahrbaren) Miteinander orientiert ist, werden die anderen, auch weniger voraussetzungsvollen, gruppeneigenen Charakteristika gesteigert und überformt. Wenn der Austausch nicht mehr nur und nicht mehr allein vorrangig an Informationsabruf und -weitergabe, also am Thema orientiert ist, dann verstärken sich prosoziale Verhaltensweisen, Reziprozitätserwartungen und die Zuschreibung von Vertrauen nach innen. Interaktionspraktiken erhalten hier mitunter den Charakter von Ritualen⁸ und Traditionen, die im ‚dann‘ und ‚dort‘ gemeinschaftskonstitutiv sind.

7 Es sei denn diese Soziallage wiederum ist Thema einer Gruppe an Handelnden, die sich darüber austauschen, wie z.B. beim Fraternisieren (etwa ökonomisch) ‚Benachteiligter‘.

8 Also Handlungen, die über ihren ‚eigentlichen‘ Gehalt hinausweisen, die symbolisch für Interesse und vor allem Zusammengehörigkeit der Handelnden sind.

Damit verändert sich der Bezug des Zugehörigen zu dem als geteilt interpretierten Thema, da das geteilte Interesse, der kollektive Fokus (mitunter gleichsam das Totem in der Mitte der Gemeinschaft) als „veranstaltet[e] Begeisterungschance“ (Rehberg 1993: 24) erscheint. Mit anderen Worten: Handelnde können mit anderen Handelnden eine ganze Menge an Themen gemein haben – das, was Vergemeinschaftung kennzeichnet, ist die als exklusiv und gemeinsam verstandene Perspektive auf dieses Thema, die sich von anderen, auch von anderen Gesellungsgebilden, unterscheidet. Hier ist also nicht mehr die Zuschreibung zu einem Thema (Objekt) zentral und auch nicht ein irgendwie geartete Zugehörigkeit zu diesem, also die Auseinandersetzung damit, sondern die dem Anderen als geteilt unterstellte Begeisterung für dieses Thema. Gemeinsamkeit ist dementsprechend Ausdruck von Kulturalisierung, insofern sich mit diesen als ‚richtig‘ (auch und vor allem im Sinne moralisch richtigen und verantwortlichen Handelns, d.h. einer „moral responsibility“, Muniz/O’Guinn 2001: 424ff.) erachteten Sichtweisen und Rituale, Abgrenzungen und Inszenierungen verbinden. Sie ist auf dieser ‚Stufe‘ also gewissermaßen die Hintergrundfolie fraglos als richtig erachteten Denkens, Handelns und Fühlens.

Abbildung 1: Gemeinsamkeit, Zugehörigkeit, Zusammengehörigkeit⁹



⁹ Vielen Dank an Dominic Eberhardt für die Visualisierung.

Beispiel-Exkurs: Szenenzugehörigkeit und technikfokussierte Zugehörigkeit

Beispiel Szene: Zur Veranschaulichung soll zunächst ein Beispiel aus dem uns seit etwa 2006 beschäftigenden Feld der Szeneforschung bemüht werden: So sind auf Gegenstände bezogene Zuschreibungen ein wesentliches Element der Zugehörigkeit bei Jugendszenen. Sie manifestieren sich prototypisch in den Weisen der Wahrnehmung und Unterstellungen bezogen auf (Konsum-)Produkten. Nehmen wir das Beispiel der Indie-Szene: In einem Cafe befinden sich zwei Personen, die beide den Beutel eines Plattenladens mit sich führen. Eine der Personen hat gerade in diesem Plattenladen ein neues Album auf Vinyl entdeckt und gekauft. In einem ersten Zugang ließe sich dieser Gegenstand für einen Beobachter als Hinweis auf eine gewisse Gemeinsamkeit hinsichtlich ähnlicher Konsumpräferenzen werten. Das schließt zwar nicht aus, dass beide zufällig ins Gespräch über Platten, Bands oder Konzerte kommen, bedeutsam für den hier verfolgten Fokus ist allerdings jener prä-interaktive Augenblick, in dem einer der beiden bzw. beide den Gegenstand als Ausgangspunkt dafür nehmen, dass sie es nicht mit irgendeinem mitmenschlichen Anderen zu tun haben, der Tätigkeiten verfolgt (hier: den Kauf von Tonträgern), die man – wie auch eine Masse anderer – selbst verfolgt, sondern als Anzeichen für eine mentale Gemeinsamkeit auslegt. Mit anderen Worten: Es ist der Moment, an dem das mitweltliche ‚Du‘ (phänomenologisch die „Dueinstellung“) des anwesenden Anderen zu einem ‚Wir‘ („Wirbeziehung“) wird (Schütz 1974: 228ff.), insofern die Person auf den Anderen in dieser Beziehung gleichsam eingestellt ist, diese als nicht-anonym typisiert und die Beziehung mit bestimmten Inhalten füllt (auf der Grundlage der eigenen gemachten Erfahrungen, z.B. mit dem Gerät). Damit ist dieser Deutungsakt konstitutiv für ein zeitlich stets nach-gelagertes, soziales Handeln bzw. den komplexen, reflexiven Bereich von Entscheidungen, Abwägungen und Anschluss-handlungen. Insofern wird Zugehörigkeit zunächst ‚am Äußeren‘, d.h. an als typisch gedeuteten Requisiten subjektiv konstituiert und – analytisch – rücken erst nach diesem gewissermaßen initialen Deutungsakt Gemeinsamkeiten als handlungs-, d.h. auch kommunikationsrelevant ins Zentrum einer derart (vor-)ausgelegten Situation. Dann tauscht ‚unser‘ Indie mit dem für ihn anderen Indie etwa seine Band-Neuentdeckungen, eigene Bewertungen über die musikalische ‚Abgeschiedenheit‘ seiner Heimatstadt, Konzerttermine, d.h. grosso modo Insiderinformationen aus. Und erst dann, wenn diese Gemeinsamkeit über den Gegenstand hinaus hinsichtlich persönlicher Eigenschaften und Einstellungen an Relevanz gewinnt, wenn der Andere selbstverständlich als einer ‚wie ich‘ erlebt wird und die Welt, in der die beiden leben als nicht nur bekannt und sinnhaft, sondern als fraglos richtig und dabei als mit (nicht anwesenden aber zweifelsfrei existierenden) anderen ‚Gesinnungsgenossen‘ geteilte erlebt wird, erst dann kann analytisch von Gemeinschaftlichkeit ausgegangen werden. Das Sichtbare (bzw. mit Betonung der breiten Palette sinnlicher also spürbarer Phänomene: das Perzipierte) einer Person (z.B. wie sie sich kleidet, was sie und auch

wie nutzt) ist also ein Hinweis auf Gemeinsamkeit. Das Sichtbare besitzt demzufolge einen Verweisungscharakter über das Materiale hinaus zu einem „idealerweise ‚reziprok‘ unterstellten [...] Wir-Bewußtsein“ (Hitzler 1998: 83) hinaus (Einstellungen, Werte, Weltsichten etc.).

So kann die Aufstufung von Gemeinsamkeit zu Zugehörigkeit zu Zusammengehörigkeit im Falle der Indieszene als eine Veränderung bzw. Entwicklung der Orientierung des Handelnden am ‚Indietum‘, zum ‚Indie-Sein‘ und ‚Mit-Indies-Sein‘ bezeichnet werden, wobei die anhand von Anzeichen verstandene, initiale Zuschreibung von Zugehörigkeit konstitutiv für diese Aufstufung ist.¹⁰ Insofern baut jede folgende Ebene auf der vorherigen auf. Für den Indie ergibt die Beschäftigung mit den Konsumgütern (Gemeinsamkeit), der spezifische Umgang mit diesen und die Selbstzuschreibung (Zugehörigkeit) und das ‚Heimatgefühl‘ in der Indieszene (Zusammengehörigkeit) einen kohärenten Sinnzusammenhang, in dem sich Dinge, Aktivitäten und Interaktivitäten verschränken.¹¹ Insofern besitzen kommunikative Validierungen von durch irgendwie ‚richtigen‘ Konsumpaketen implizierten Zugehörigkeiten eine immense Bedeutung im Hinblick auf die Abgrenzung von „Fakes“, „Möchtegerns“ und „Wannabes“ – also Leuten, denen zugeschrieben wird, sich einer Szene entsprechend zu kleiden, aber kein „true believer“ zu sein (vgl. zur Bedeutung von Integration und Distinktion für posttraditionale Vergemeinschaftung Hitzler/Pfadenhauer 1998).

Beispiel Technikfokussierte Aneignung: Ähnlich dem ersten Beispiel, und deswegen hier nur in verkürzter Darstellung, können wir uns eine Person in einem Café voller Menschen vorstellen, die diesen Ort aufgesucht hat, um an ihrem Notebook zu arbeiten. Vielleicht hat sie diesen Ort deshalb gewählt, weil sie das für diesen Raum so typische, rege Treiben als anregend für ihre aktuelle Tätigkeit empfindet. Gelegentlich hebt sie den Blick von ihrem Bildschirm und lässt ihn durch den Raum über die anonyme Menge anwesender Gäste und vorbeigehender Passanten hinweg schweifen. Der vorbeieilenden Bedienung folgend verharret der Blick schließlich für einige Zeit, zunächst unbemerkt, an einem bestimmten Punkt. Einige Augenblicke später wird sich unsere Person gewahr, dass es der matt-schwarze Gegenstand ist, der dort wie ein Buch aufgeklappt auf einem Tisch liegt, der seinen Blick hat verharren lassen. Es bedarf für unsere Person keiner weiteren Reflexionen dieses Objekt als nicht nur irgendein Gerät, sondern ein „Thinkpad T23“¹² zu erkennen. Dass dieses wiederholt

10 Ein Szenezugehöriger wird nicht stets die Geborgenheit und Gemeinschaft erleben, die für ihn die Szene ausmacht, aber diese Erlebnisse, wie sie in Events in besonderer Intensität erwartet werden, machen für diesen typischerweise seine Zugehörigkeit aus.

11 In Abgrenzung zu den Praxistheorien, bei denen derartige Verschränkungen bzw. Verwicklungen von Dingen und Personen als Gesamt-Arrangements verstanden werden und Menschen gewissermaßen ‚neben‘ die Objekte rücken, werden hier also dezidiert die subjektiven Konstitutionsakte und das damit implizierte (Folge-)Handeln betont.

12 Hier handelt es sich um Notebooks des Herstellers IBM.

zum Gegenstand ‚bastlerischer‘ Aktivitäten geworden sein muss erkennt unsere Person u.a. daran, dass die schwarzen, kleinen, kreisförmigen Blenden entfernt wurden, um an die dahinterliegenden Schrauben zu gelangen, die nun optisch markant das Cover des Gerätes dominieren. Unsere Person selbst hat schon mehrere Notebooks älteren Datums des Herstellers besessen, weil es eines der wenigen ist, das sich – mit entsprechendem Know How – komplett zerlegen lässt, ohne dabei gewaltsam Plastikelemente aufbrechen zu müssen. Der bis dahin sozusagen ‚uninteressante‘, gestalt-, geschlechts- also eigenschaftslose Fremde ‚neben‘ dem so vertrauten Objekt gerät erst jetzt in den Fokus der Aufmerksamkeit.

Die Vertrautheit (hinsichtlich Erscheinung, Umgang und Modifikation) des wohl bekannten Notebooks ist nun gewissermaßen Ausgangslage für die Zuschreibung eines womöglich mit dem Anderen gemeinsamen Mindsets, des Interesses an bastlerischen Eingriffen in portable Computer (z.B. zwecks Leistungssteigerung oder Problembehebung). Der Andere wird nun nicht mehr als Fremder, sondern vielmehr als graduell Vertrauter(er) verstanden, insofern ein im bzw. am Gerät vergegenständlichter subjektive Sinn des anderen übertragen wird. Das Gerät ist also Startpunkt für die Zuschreibung weiterreichender Gemeinsamkeiten und Ausgangspunkt für (Folge-)Handeln (z.B. ein Gespräch oder die ‚Begutachtung‘ der beiden Notebooks), bei dem sich zusätzlich herausstellen könnte, dass nicht nur unsere Person, sondern auch der Andere sich aktiv mit anderen bekennenden ‚Bastlern‘ austauscht (vgl. in unserem Beispiel das bekannte Forum www.thinkpad-forum.de), womit sich auch in diesem Fall die vorläufige Unterstellung von Gemeinsamkeit und die Konstitution der (einseitigen oder bereits gegenseitig zugewandten also wechselseitigen) Dueinstellung zu einer Wirbeziehung als Grundlage daran anschließenden Handelns erweist. Wenn der Gegenstand Grundlage einer ausgehandelten und gemeinsamen ‚Weltsicht‘ ist, wenn also beide Personen das Notebook nicht ‚einfach nur‘ für sich nutzen, sich nicht ‚einfach nur‘ über Produkteigenschaften, Programme etc. austauschen, sondern wenn dieser Austausch selber gewissermaßen als sinnhaft geteilter Eigenwert verstanden wird, d.h. Gerät und Umgang mit diesem gewertschätzt, kann von Zusammengehörigkeit ausgegangen werden.

Wir sehen darin eine Verschiebung von geteiltem Thema hin zur Begeisterung für dieses. Anders formuliert: Viele Menschen besitzen ein solches oder ähnliches Notebook, der Besitz und die Nutzung ist ihnen gemein, womöglich geht hiervon die Zuordnung zum Kreis der anderen Nutzer aus, aber gefühlte Zusammengehörigkeit zeichnet sich dadurch aus, dass Handelnde anderen zuschreiben, dieses Gerät ähnlich oder genau so zu sehen wie sie und dass ihnen dieser Gegenstand dasselbe bedeutet und die Begeisterung darüber geteilt wird, kurz: Dass das Gerät Teil (oder sogar Fokus) einer verbindenden Weltsicht ist. Geteilte und (fortwährend) abgestimmte Deutungen und Umgangsweisen können dergestalt als Ausdruck und Anzeigen einer wie auch immer umfassenden Weltsicht den Charakter von Ritualen erlangen (z.B.

Fotos oder Videos des Umbaus im Forum gepostet oder etwa bei der Videoplattform Youtube hochgeladen werden). Damit einhergehen nicht nur als selbstverständlich erachtete Hilfestellungen gegenüber ‚Eingesessenen‘ und Einweisungen für neue Begeisterte, sondern überdies Abgrenzungen von anderen Nutzern bzw. Nutzer-Gruppen (z.B. Nutzern von Geräten der Marke Apple, die als Gegenentwurf zur hier beschriebenen Aneignung gelabelt werden).

4.2 Die subjektive Fundierung des Zugehörigkeitsmanagements

Mit den Beispielen soll verdeutlicht werden, dass die für Zugehörigkeiten konstitutive Bedeutung von Gemeinsamkeit immer ein Produkt subjektiver Auslegungsakte ist, die im (mehr oder weniger) alltäglichen Miteinander material gestützt und angeleitet, d.h. zunächst sinnlich erfahren werden. Anders formuliert: Gemeinsamkeit bedarf eines Ausdrucks in der, oder besser, sie *ist* Teil einer ‚material culture‘ und gerät derart zum Ausgangspunkt zugehörigkeitsorientierten Handelns.¹³

Wissenssoziologisch lassen sich Gemeinsamkeiten als ‚begreifliche‘ Objektivationen in einer geteilten Welt verstehen, die Akteure auf der Grundlage wahrgenommener Anzeichen situativ als solche deuten (z.B. der liebevolle Umgang mit dem iPhone auf dem Apple-Stammtisch). Auf der Grundlage geteilten Wissens ermöglichen Objektivationen, z.B. in Form sprachlicher Wendungen und Begriffe (z.B. das Thema „Indie“), die unmittelbar begreifliche Situation der Anwesenheit zu überdauern. Vergegenständlichung stellt eine spezifische Form dieses Überdauerns bzw. ‚Verwirklichens‘ dar (vgl. Berger/Luckmann 1991: 37), insofern Gegenstände (zunächst einmal aller Art) bedeutsam werden können, d.h. „subjektive Intentionen meiner Mitmenschen ‚proklamieren‘“ (ebd.).¹⁴ Objekte, Dinge, Techniken und über diese transportierte Anzeichen und Zeichen sind also nicht nur als hergestellte menschliche Erzeugnisse in der Welt, als materiale Faktizitäten also, sondern sind Ausdrucksträger im Rahmen fortwährender Situationsdefinitionen von Akteuren („whats going on here?“), die im hier betrachteten Fall auf Anzeichen für Gemeinsamkeit hin ‚durchforstet‘ werden oder aber sich überraschend als solche erweisen. Was Menschen warum tun, welche Situationsdefinitionen also angelegt und aufrecht erhalten werden, beruht nicht darauf, dass Dinge als irgendwie

13 So heißt es beispielsweise in der Definition von „Szene“, die man mit Hitzler, Bucher und Niederbacher als Prototyp posttraditionaler Vergemeinschaftung verstehen kann, wobei die vernetzten Akteure „materiale und/oder mentale Formen der kollektiven (Selbst-)Stilisierung teilen“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 17, Herv. TG/PE) handelt.

14 Trotz des aufschlussreichen und überdies lesenswerten ‚Messer-Beispiels‘ erweist sich die „Gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit“ (Berger/Luckmann 1991) insgesamt als eher ding- bzw. artefaktvergessen.

zweckdienliche Objekte existieren, sondern auf dem Erleben des Akteurs, der diesen Dingen und anderen anzeichenhaften Situationselementen spezifische Bedeutung zuschreibt und für ihn folgende Handlungskonsequenzen ins Gewähr nimmt (vgl. Hitzler 1999).

Insofern Zugehörigkeiten also auf den mittelbaren und unmittelbaren Interaktionen gleichsam *vor-gelagerten* subjektiven Deutungsakten beruht, bietet sich ein strikt vom handelnden Akteur aus gedachtes Konzept für die generelle Beschreibung und Analyse der Formen der sozialen (Selbst-)Zuordnung an, welches wir als „Zugehörigkeitsmanagement“ (Eisewicht/Grenz 2010; Grenz/Eisewicht 2010) begreifen. Ausgehend von Goffmans vielfältigen Arbeiten zum Interaktionsgeschehen ist hier das optionale und gleichermaßen notwendig aktive Handeln von auf Zugehörigkeit bedachten Akteuren betont. Das ununterbrochene, gleichsam nicht-ausschaltbare Eindrucksmanagement (vgl. Goffman 2003: 9ff.) erweist sich dabei als Hinweis darauf, dass Menschen stets bestrebt und bemüht sind, ja gewissermaßen unter Druck gesetzt sind, Situationen unter Kontrolle zu bringen, insbesondere indem bestimmte (erwünschte) Eindrücke bei anderen (Anwesenden) hervorgerufen werden: Der „Goffmensch ist der zuzusagen prinzipiell in ‚Schwierigkeiten‘ befindliche, auf die Vermeidung von Problemen bedachte und mithin ein wesentlich *dramatisches* Leben führende Mensch.“ (Hitzler 1992: 457). Management bedeutet in diesem Sinne sowohl die Auslegung der Situation und aller in und mit ihr verbundenen Informationen *und* die gezielte bzw. bedachte Einflussnahme auf die Fremdzuschreibung anderer (vgl. auch die Einleitung zu diesem Band). An anderer Stelle haben wir zur differenzierten Beschreibung von Zugehörigkeit drei Balancen rekonstruieren können, die der Einzelne in seinem Handeln managen muss: die Balance personaler und kollektiver Orientierung, die Balance kontemplativer und formaler Aneignung und die Balance uniformer und variierender Darstellung (Eisewicht/Grenz 2010: 154-167; Grenz/Eisewicht 2010: 59-63).

Gemeinsamkeitsunterstellungen, wie sie z.B. in Ersteindrücken für den Handelnden erfahren werden können, haben einen besonderen Stellenwert für die Zugehörigkeitskonstruktion. Diesen Unterstellungen – und das ist nun der Übergang zu einer gegenwartsdiagnostischen Fundierung dieses Ansatzes – wird durch die Ausbreitung von Apparaten im weiteren und Informations- und Kommunikationstechnik im engeren Sinne Vorschub geleistet. Techniken erscheinen hierbei nicht in erster Linie als *Kommunikationsmedien* (z.B. zur Kommunikation und Interaktion), als *Fokuspunkte* der Aneignung (z.B. beim Modden von Computern), *Träger* emblematischer Markenzeichen (z.B. bei Apple-Notebooks) oder *Überträger* wertgeschätzter Inhalte, sondern zunächst einmal sehr viel allgemeiner als Objektivation, d.h. subjektiv wahrgenommene und zugeschriebene Indikatoren

situationsübergreifender Sinnhorizonte. Mit anderen Worten sind Dinge somit als Zuschreibungsobjekte zu verstehen, an denen Raum und Zeit überwindende Gemeinsamkeit und Zugehörigkeit erfahren wird (vgl. in Übertragung auf Plattformen bzw. dort sog. Online Communities Wenger et al. 2005).¹⁵

5 Techniken als Prothesen von Sinnkonstitution und der Leap of Faith

Die hier vertretene These, dass die Körperlichkeit, Sichtbarkeit bzw. ‚Oberflächen‘ von Dingen, noch ‚bevor‘ wir uns dieser (gemeinsam) handelnd zuwenden, sich in zunehmendem Maße zur Stütze für die Zuschreibung von Gemeinsamkeiten institutionalisiert, lässt sich also nicht nur theoretisch mit dem Zugehörigkeitsmanagement herleiten. Vielmehr werden wir schließlich die bereits eingangs erwähnte Verbreitung von Brand Communities bzw. Markengemeinschaften, die als prototypisch dafür verstanden werden können, dass Menschen den Besitz von Objekten als Ausdruck auf eine dezidiert mit Gleichgesinnten geteilten Wertschätzung verstehen (und z.B. gezielt Kontakt suchen), als relevanten Hinweis auf die sich ausweitende Bedeutung von Technik als kultureller Gegenstand der Auslegung auf Gemeinsamkeiten. Während hierbei symptomatischerweise technische Artefakte, wie z.B. Smartphones oder Automobile, im Hinblick auf die geteilte Wertschätzung beschrieben worden sind, werden seit Jahren vor allem in den Cultural Studies (vgl. etwa Hartmann 2008) und der sog. Consumer-Culture-Debatte (vgl. als Überblick Arnould/Thompson 2005; zu diversen Beispielen Cova/Kozinets/Shankar 2007) und mit dem soziologischen Konzept der „Aneignungskulturen“ (Eisewicht/Grenz 2009; Pfadenhauer 2010) die symbolischen (und ökonomisch mitunter folgenreichen) Umdeutungen, Umnutzungen, Zweckentfremdungen und Modifikationen technischer Konsumprodukte durch Konsumenten betont. Vor dem Hintergrund dieser Beobachtungen erscheint die klassische Konnotation von Technik als eigenständiger Bereich der Mittel-Zweck-Relation (vgl. klassisch Sombart 1957) bzw. Verkörperung etwaiger Herstellerintentionen als nachrangig. Vielmehr wird der Aspekt ihrer Sichtbarkeit, bzw. allgemeiner, ihrer Wahrnehmung im Alltag, betont. Derart könnte materialer Technik in heutigen (medien-)technisch gesättigten Gesellschaften eine

15 Alternativ wären die hier vorgebrachten Konzepte als anthropologisch zu verstehen, welche aus dem Geworfen sein in die Welt heraus resultieren und dergestalt notwendigerweise zu Entwürfen führen (Heidegger), die nur mittels Techniken i.S. kultureller Objektivationen (Simmel) als Vollzug innerer zu äußerer Realität (Schütz) Gestalt erfahren können. Zurückhaltender formuliert sind diese Konzepte zunächst hilfreich, eine gegenwartstypische Herausforderung des Menschen zu beschreiben, die vor allem im Zuge der zweiten Moderne zunehmend relevant zumindest von Soziolog/Innen verstärkt diskutiert wird.

symptomatisch gesteigerte Bedeutung zukommen, insofern sie gleichsam Anlässe und Orientierungsfolien der Wiedereinbettung widerspiegelt, bzw. Ansatz- und Ausgangspunkt für diese bieten und zuweilen über die Zeit hinweg stabilisieren kann.

Zugespitzt formuliert gerinnt Materialität, also requisitenhafte Technik, zur Prothese mentaler Selbststilisierungen und zu einem Marker essentieller Zuschreibungen. Weniger als ‚Tragödie der Kultur(industrie)‘ erscheint das Dinghafte als Stütze und Notwendigkeit als geteilt unterstellter Situationsdefinitionen; und dies besonders in posttraditionalen Sozialbeziehungen, in denen die quasi ‚natürlich‘ gegebenen Materialitäten ihren Symbolcharakter verlieren. Anders ausgedrückt: Wenn die körperlich-leibliche Erscheinung der Menschen zu sukzessive weniger selbstverständlichen und gesicherten Definition der Situation gereicht, dann rücken materiale Objekte als Verweise mentaler Selbstverständnisse zunehmend an deren Stelle.¹⁶ Dergestalt reduzieren Techniken im Alltag die Komplexität der sozialen Welt, indem sie für Themen stehen, an denen wir uns abarbeiten und zurichten, von denen wir uns distanzieren (und von denjenigen, die sich ihrerseits daran abarbeiten) und die sich wandeln und mit denen wir unsere Identitäts- und Handlungsentwürfe verändern.¹⁷

Entgegen körperlich-leiblich, wortwörtlich offen-sichtlicher Eigenschaften können Zuschreibungen zu Materialitäten unseres Erachtens als Form riskierten Verstehens¹⁸ begriffen werden; und dies gerade insofern in der Moderne nicht der ‚bloße‘ Besitz und die Besitzdarstellung, sondern die Bedeutungszuschreibung entscheidend für Bedeutungskonstitutionen ist (vgl. etwa McCracken 1986) und damit die Zuschreibungen des jeweils Anderen mitunter verdeckt bzw. nicht sichtbar sind. Die Gemeinsamkeitsunterstellung die wir als grundlegend begreifen, zeichnet sich daher als Sprung des Glaubens aus – als Vollzug zur äußeren Realität, wenn Menschen untereinander ins Gespräch kommen aufgrund eben dieser Unterstellung. Wenn Technik Gemeinsamkeit stiftet und im Miteinander die Kluft der (existentiellen) Fremdheit des Anderen geringer wird. Wird jedoch diese Unterstellung brüchig, kann es mitunter zu Missverständnissen bis zu Krisen der Mitmenschlichkeit kommen,

16 Die Paradoxie der ‚Vitalität‘ von kollektiven Trends in Form von Konsumpaketen etc., in einer Gesellschaft, die von exzessiven Individualisierungstendenzen getrieben scheint (wie z.B. bei Indies, Hipstern etc., bei denen kollektiv geteilte Konsum- und Handlungsmuster scheinbar ‚stutzig‘ machen), erscheint dergestalt als Notwendigkeit hergestellter (eben nicht gegebener) Gemeinsamkeiten als Basis emotional enger Sozialbeziehungen (deren Notwendigkeit anthropologische Grundlagen besitzt).

17 Dergestalt erscheinen akzelerierte Konsumzyklen als Kopplung an gesellschaftsstrukturelle Dynamiken und damit als funktionales Äquivalent zur individuellen Anpassung an die Folgen der riskanten Freiheiten.

18 Die Wendung ist René Gründers (2012) Formulierung entlehnt, allerdings hier im dramatologischen Verständnis auf die fundamentale Verunsicherung des Menschen bezogen, wobei die gesellschaftlichen Sicherungsroutinen im Zuge der Modernisierungstendenzen fragiler zu werden scheinen.

wenn Menschen in ihrer Einstellung dem anderen Gegenüber enttäuscht werden, wenn sie sich keinem ‚Gleichen‘ gegenüber finden und sie in ihrer Begeisterung alleine zurück bleiben. Bei allen Reparaturmechanismen (von Techniken auszugehen, Schutz- und Verteidigungsmanöver zu bemühen etc.) bleibt dem Menschen nichts anderes, als diesen Glaubenssprung in die äußere Wirklichkeit zu vollziehen und zu Handeln beginnen.

Literatur

- Arnould, Eric J./Thompson, Craig J. (2005): Consumer Culture Theory (CCT): Twenty Years of Research. In: *Journal of Consumer Research* 31/2005, S. 868–882.
- Beck, Ulrich (1994): Jenseits von Stand und Klasse? In: Beck, Ulrich/Beck-Gernsheim, Elisabeth (Hrsg.): *Risikante Freiheiten: Individualisierung in modernen Gesellschaften*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 43–60.
- Berger, Peter L./Berger, Brigitte/Kellner, Hansfried (1974): *The Homeless Mind: Modernization and Consciousness*, New York: Vintage.
- Berger, Peter L./Luckmann, Thomas (1991): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*, Frankfurt a.M.: Fischer.
- Cova, Bernard/Kozinets, Robert V./Shankar, Avi (2007): *Consumer Tribes*, Oxford/Burlington: Butterworth-Heinemann.
- Durkheim, Émile (1992): *Über soziale Arbeitsteilung. Studie über die Organisation höherer Gesellschaften*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Eisewicht, Paul/Grenz, Tilo (2009): Die vielen Alltagswirklichkeiten von Technik. Technikbezogene Aneignungskulturen als Orte technischer Entwicklung (Working Paper, KIT).
- Eisewicht, Paul/Grenz, Tilo (2010): Frei und auf den Beinen und gefangen will ich sein: Über die ‚Indies‘, Berlin: Wissenschaftliche Reihe des Archivs der Jugendkulturen.
- Eisewicht, Paul/Grenz, Tilo (2011): Mediatisierung einer Szenepaxis. Indie als Hybrid transnationaler und lokaler Kontexte. In: *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung* 4/2011. Schwerpunkt „Transnationalisierungen von Jugendkulturen“, S. 387–403.
- Eisewicht, Paul/Grenz, Tilo (2012): Online Communities als Gemeinschaften? Ein Blick auf semantische Verkürzungen und Probleme. In: Soeffner, Hans-Georg (Hrsg.): *Transnationale Vergesellschaftungen. Verhandlungen des 35. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Frankfurt am Main 2010*. Herausgegeben in deren Auftrag von Hans-Georg Soeffner, Wiesbaden: VS.
- Eisewicht, Paul (2012): Zum Verstehen von Gemeinschaften in der Moderne. In: *Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung* (Hrsg.): *Lust auf Zukunft! Politische Bildung für Jugendliche mit geringen Bildungschancen*, Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag (im Erscheinen).
- Giddens, Anthony (1991): *Modernity and Self-Identity. Self and Society in Late Modern Age*, Stanford: Stanford University Press.
- Goffman, Erving (1988): *Stigma. Über Techniken der Bewältigung beschädigter Identität*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

- Goffman, Erving (2003): *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Piper.
- Grenz, Tilo/Eisewicht, Paul (2010): *Über die Ordnung der Unordnung. Ästhetik in der Indie-Szene*. In: Brunner, Anja/Parzer, Michael (Hrsg.): *pop:ästhetiken. Band 2 der Reihe „werkstatt populäre musik“*, Innsbruck: StudienVerlag.
- Gründer, René (2012): *Riskiertes Verstehen. Lebensweltanalytische Religionsethnografie alternativreligiöser Gemeinschaften am Beispiel der Asatrú*. In: Schroer, Norbert/Hinnenkamp, Volker/Kreher, Simone/Poferl, Angelika (Hrsg.): *Lebensweltanalytische Ethnographie*, Essen: Oldib (im Erscheinen).
- Hartmann, Maren (2008): *Domestizierung 2.0: Grenzen und Chancen eines Medienaneignungskonzeptes*. In: Winter, Carsten/Hepp, Andreas/Krotz, Friedrich (Hrsg.): *Theorien der Kommunikations- und Medienwissenschaft*, Wiesbaden: VS, S. 401–416.
- Hepp, Andreas (2008): *Medienkommunikation und deterritoriale Vergemeinschaftung. Medienwandel und die Posttraditionalisierung von translokalen Vergemeinschaftungen*. In: Hitzler, Ronald/Honer, Anne/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen*, Wiesbaden: VS, S. 132–151.
- Hepp, Andreas/Bozdag, Cigdem/Suna, Laura (2011): *Mediale Migranten: Mediatisierung und die kommunikative Vernetzung der Diaspora*, Wiesbaden: VS.
- Krotz, Friedrich/Hepp, Andreas (2012) (Hrsg.): *Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze*, Wiesbaden: VS.
- Hitzler, Ronald (1992): *Der Goffmansch. Überlegungen zu einer dramatologischen Anthropologie*. In: *Soziale Welt* 43/4, S. 449–461.
- Hitzler, Ronald (1998): *Posttraditionale Vergemeinschaftung. Über neue Formen der Sozialbindung*. In: *Berliner Debatte Initial* 9/1, S. 81–89.
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (1998): *Eine posttraditionale Gemeinschaft. Integration und Distinktion in der Techno-Szene*. In: Hillebrandt, Frank/Kneer, Georg/Kraemer, Klaus (Hrsg.): *Verlust der Sicherheit? Opladen: Westdeutscher Verlag*, S. 83–102.
- Hitzler, Ronald (1999): *Konsequenzen der Situationsdefinition. Auf dem Weg zu einer selbstreflexiven Wissenssoziologie*. In: Hitzler, Ronald/Reichert, Jo/Schröer, Norbert (Hrsg.): *Hermeneutische Wissenssoziologie*, Konstanz: UVK, S. 289–308.
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (2004): *Juvenilität als Identität. Zur Relevanz medialer Orientierungsangebote*. In: *merz (medien+erziehung). Zeitschrift für Medienpädagogik* 4/2004, S. 47–53.
- Hitzler, Ronald (2009): *Im elektronischen Panoptikum. Über die schwindende Angst des Bürgers vor der Überwachung und seinen unheimlichen Wunsch nach Sichtbarkeit*. In: Münkler, Herfried/Hacke, Jens (Hrsg.): *Strategien der Visualisierung. Verbildlichung als Mittel der politischen Kommunikation*, Frankfurt a.M./New York: Campus, S. 213–230.
- Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne (2010): *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute*, Wiesbaden: VS.
- Hitzler, Ronald (2012): *In der Konsensmaschinerie. Milieuzugehörigkeit zwischen dem Entdecken von Gemeinsamkeiten und dem Erleben von Gemeinschaft*. In: *Zeitschrift für Theoretische Soziologie* (im Erscheinen).
- Honer, Anne/Meuser, Michael/Pfadenhauer, Michaela (2002) (Hrsg.): *Fragile Sozialität. Inszenierungen, Sinnwelten, Existenzbastler*, Wiesbaden: VS.

- Knoblauch, Hubert (2008): Kommunikationsgemeinschaften. In: Hitzler, Ronald/Honer, Anne/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Bestimmungen, Wiesbaden: VS, S. 73-88.
- Krotz, Friedrich (2001): Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Krotz, Friedrich (2007): Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation, Wiesbaden: VS.
- Livingstone, Sonia (2002): *Young People and New Media. Childhood and the Changing Media Environment*, London: Sage.
- Lievrouw, Leah A./Livingstone, Sonia (2006) (Hrsg.): *The Handbook of New Media*, London: Sage.
- Luckmann, Benita (1978): The Small Life Worlds of Modern Man. In: Luckmann, Thomas (Hrsg.): *Phenomenology and Sociology*, Harmondsworth: Penguin Books, S. 275–290.
- McCracken, Grant (1986): Culture and Consumption: A Theoretical Account of the Structure and Movement of the Cultural Meaning of Consumer Goods. In: *Journal of Consumer Research* 13/1986, S. 71-84.
- Muniz, Albert M./O'Guinn, Thomas C. (2001): Brand Community. In: *Journal of Consumer Research* 27/2001, S. 412–532.
- Muniz, Albert M./Schau, Hope Jensen (2005): Religiosity in the Abandoned Apple Newton Brand Community. In: *Journal of Consumer Research* 31/2005, S. 737–747.
- Opielka, Michael (2006): *Gemeinschaft in Gesellschaft. Soziologie nach Hegel und Parsons*, Wiesbaden: VS.
- Pfadenhauer, Michaela (2010): Artefakt-Gemeinschaften?! Technikverwendung und -entwicklung in Aneignungskulturen. In: Honer, Anne/Meuser, Michael/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): *Fragile Sozialität. Inszenierungen, Sinnwelten, Existenzbastler*, Wiesbaden: VS, S. 355–370.
- Pfadenhauer, Michaela/Eisewicht, Paul (2012): Organisierte Unzufriedenheit. Gemeinsame Bekämpfung von Unsicherheit infolge transnationalen wirtschaftlichen Handelns. In: Soeffner, Hans-Georg (Hrsg.): *Transnationale Vergesellschaftungen. Verhandlungen des 35. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Frankfurt am Main 2010*. Herausgegeben in deren Auftrag von Hans-Georg Soeffner, Wiesbaden: VS.
- Rehberg, Karl-Siegbert (1993): Gemeinschaft und Gesellschaft – Tönnies und Wir. In: Brumlik, Micha/Brunkhorst, Hauke (Hrsg.): *Gemeinschaft und Gerechtigkeit*, Frankfurt a.M.: Fischer, S. 19-48.
- Robertson, Roland (1994): Glocalization: Space, Time and Social Theory. In: *Journal of International Communication* 1/1, S. 33–52.
- Schau, Hope Jensen/Muniz, Albert M./Arnould, Eric J. (2009): How Brand Community Practices Create Value. In: *Journal of Marketing* 73/5, S. 30–51.
- Schütz, Alfred (1974): *Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas (1979): *Strukturen der Lebenswelt*. Band 1, Konstanz: Suhrkamp.
- Schulz, Winfried (2004): Reconstructing Mediatization as an Analytical Concept. In: *European Journal of Communication* 19/1, S. 87-101.
- Schulze, Gerhard (2005): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. 2. Auflage, Frankfurt a.M.: Campus.

- Simmel, Georg (1908/2012): *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*, Berlin: Duncker&Humblot (1. Auflage). Kapitel II, S. 305–344 (auch online unter www.socio.ch/sim/unt6a.htm, Abruf 27.6.2012).
- Sombart, Werner (1956): *Vom Menschen. Versuch einer geisteswissenschaftlichen Anthropologie*, Berlin: Duncker& Humblot.
- Strauss, Anselm (1978): A Social World Perspective. In: *Studies in Symbolic Interactionism* 1/1, S. 119–128.
- Thompson, John B. (1995): *The Media and Modernity*, Stanford: Stanford University Press.
- von Loewenfeld, Fabian/Perrey, Jesko/Schröder, Jürgen (2006): Wie Sie eine Brand Community zum Erfolg führen. In: *Absatzwirtschaft*, S. 152–156.
- Wenger, Etienne/White, Nancy/Smith, John D./Rowe, Kim (2005): *Technology for Communities*. www.technologyforcommunities.com/CEFRIO_Book_Chapter_v_5.2.pdf (Abruf 27.6.2012).

Die Autorinnen und Autoren

Thomas Düllo (duello@kulturwissenschaft.de), geb. 1954, hat eine Universitätsprofessur für Verbale Kommunikation/Text an der Universität der Künste Berlin. Forschungsschwerpunkte: Kommunikationskulturwissenschaft, Praxiszugänge, Popular Culture, Qualitative Markt- und Motivforschung, Writing Culture, Wissen der Literatur. Neuere Publikationen: *Kultur als Transformation. Eine Kulturwissenschaft des Performativen und des Crossover*, Bielefeld: transcript 2011; (herausgegeben zusammen mit Jan Standke) *Theorie und Praxis der Kulturwissenschaften*, Berlin: Logos 2008; (herausgegeben zusammen mit Franz Liebl) *Cultural Hacking*, Wien/New York: Springer 2005.

Paul Eisewicht (paul.eisewicht@kit.edu), geb. 1983, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Soziologie, Lehrstuhl für Soziologie des Wissens am Karlsruher Institut für Technologie (KIT). Forschungsschwerpunkte: Konsumsoziologie, Jugendkultur- und Szeneforschung, Posttraditionale Vergemeinschaftung, Wissenssoziologie. Neuere Publikationen: (zusammen mit Tilo Grenz) *Frei und auf den Beinen und gefangen will ich sein: Über die 'Indies'*, Berlin: Archiv der Jugendkulturen 2010; (zusammen mit Tilo Grenz) *Mediatisierung einer Szenepaxis. Indie als Hybrid transnationaler und lokaler Kontexte*. In: *Diskurs Kindheit&Jugend* 4/2011, Schwerpunkt "Transnationalisierungen von Jugendkulturen", S. 387–403; (zusammen mit Tilo Grenz) *Online Communities als Gemeinschaften? Ein Blick auf semantische Verkürzungen und Probleme*. In: Soeffner, Hans-Georg (Hrsg.): *Transnationale Vergesellschaftungen. Verhandlungen des 35. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Frankfurt am Main 2010*. Herausgegeben in deren Auftrag von Hans-Georg Soeffner. Wiesbaden: VS Verlag 2012.

Carina Jasmin Englert (carina.englert@uni-due.de), geb. 1983, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt "Mediatisierung der Sicherheitspolitik" am Institut für Kommunikationswissenschaft der Universität Duisburg-Essen und Dozentin an der Folkwang Universität in Essen. Forschungsschwerpunkte: Qualitative Videoanalyse, Mediatisierung, Medien als Akteure der Inneren Sicherheit, Kommunikationsdesign. Neuere Publikationen: (herausgegeben zusammen mit Oliver Bidlo und Jo Reichertz) *Tat-Ort Medium. Medien als unterhaltende Akteure und Aktivierer*, Wiesbaden: VS 2012 (im Erscheinen); *Do It Yourself. Die hermeneutisch-wissenssoziologische Videoanalyse in praktischer Anwendung*. In: Moritz, Christine (Hrsg.): *Videotranskription in der Qualitativen Sozialforschung*, Wiesbaden: VS 2012 (im Erscheinen); (zusammen mit Oliver Bidlo) *Seguridad interna en los medios desde la perspectiva de las ciencias sociales y de los estudios de los medios de comunicación/Inner Security in Media from the perspective of social sciences and media studies*. In: *Sociología y tecnociencia/Sociology and Technoscience*. Ausgabe 02/2012 (auch online unter: www.sites.google.com/site/sociologiaytecnociencia/home/no-2-vol-2-2012).

Miriam Gothe (Miriam.Gothe@tu-dortmund.de), geb. 1981, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Allgemeine Soziologie der Technischen Universität Dortmund. Forschungsschwerpunkte: Wissens- und Mediensoziologie, (wissenssoziologische) Diskursanalyse. Neuere Publikationen: *Die Abarbeitung (an) der Unterhaltung*. In: Heinlein, Michael/Seßler, Katharina (Hrsg.): *Die vergnügte Gesellschaft. Ernsthaftige Perspektiven auf modernes Amüsement*, Bielefeld: transcript 2012 (im Erscheinen); (zusammen mit Jo Reichertz, Arne Niederbacher, Gerd Möll und Ronald Hitzler) *Jackpot: Erkundungen zur Kultur der Spielhallen*. 2. Auflage, Wiesbaden: VS 2010.

Tilo Grenz (tilo.grenz@kit.edu), geb. 1981, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Soziologie, Lehrstuhl für Soziologie des Wissens am Karlsruher Institut für Technologie (KIT) sowie Projektmitarbeiter im Teilprojekt ‚Mediatisierung als Geschäftsmodell‘ des DFG Schwerpunktprogramms 1505 ‚Mediatisierte Welten‘. Forschungsschwerpunkte: Mediatisierung, Posttraditionale Vergemeinschaftung, Wissenssoziologie. Neuere Publikationen: (zusammen mit Paul Eisewicht) *Über die Ordnung der Unordnung. Ästhetik in der Indie-Szene*. In: Brunner, Anja/Parzer, Michael (Hrsg.): pop:ästhetiken. Band 2 der Reihe „werkstatt populäre musik“, Innsbruck: StudienVerlag 2011; (zusammen mit Paul Eisewicht) *Mediatisierung einer Szenepraxis. Indie als Hybrid transnationaler und lokaler Kontexte*. In: Diskurs Kindheit&Jugend 4/2011, Schwerpunkt „Transnationalisierungen von Jugendkulturen“, S. 387–403; (zusammen mit Michaela Pfadenhauer) *Mediatisierte Fitness? Über die Entstehung eines Geschäftsmodells*. In: Krotz, Friedrich/Hepp, Andreas (Hrsg.): Mediatisierte Welten: Beschreibungsansätze und Forschungsfelder, Wiesbaden: VS 2012, S. 87–109.

Karl H. Hörning (K.Hoerning@t-online.de), geb. 1938, ist Professor Emeritus für Soziologie der RWTH Aachen. Forschungsschwerpunkte: Praxistheorien, implizites Wissen, Verhältnis von Kultur und Technik, Soziologie der Dinge. Neuere Publikationen: *Kultur und Nachhaltigkeit im Netz alltäglicher Lebenspraktiken*. In: Parodi, Oliver/Banse, Gerhard/Schaffer, Axel (Hrsg.): Wechselspiele: Kultur und Nachhaltigkeit, Berlin: edition sigma 2010; (herausgegeben zusammen mit Julia Reuter) *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*, Bielefeld: transcript 2004; *Experten des Alltags. Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens*, Weilerswist: Velbrück Wissenschaft 2001.

Babette Kirchner (babette.kirchner@fk12.tu-dortmund.de), geb. 1983, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Allgemeine Soziologie der Technischen Universität Dortmund. Forschungsschwerpunkte: Freizeitsoziologie, Wissenschaftsforschung, Eventforschung, posttraditionale Vergemeinschaftungen. Neuere Publikationen: (zusammen mit Ronald Hitzler und Jessica Pahl) *Event-Konzepte. Juvenile Inszenierungen zwischen Integration und Distinktion*. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 2012 (im Erscheinen); *Eventgemeinschaften. Das Fusion Festival und seine Besucher*, Wiesbaden: VS 2011; (zusammen mit Ronald Hitzler und Gregor Betz) *Das Beispiel Loveparade. Zur Selbstverständlichkeit und Verselbstständigung eines urbanen Events*. In: Betz, Gregor/Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Urbane Events, Wiesbaden: VS 2011, S. 261–278.

Heiko Kirschner (Heiko.Kirschner@fk12.tu-dortmund.de), geb. 1986, ist Masterstudent der sozialwissenschaftlichen Innovationsforschung an der Technischen Universität Dortmund. Forschungsschwerpunkte: Werkbeauftragter am Lehrstuhl für Allgemeine Soziologie im Bereich „online Livestreams und visuelle Webkultur“.

Annika Leichner (annika.leichner@kit.edu), geb. 1983, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Soziologie unter besonderer Berücksichtigung des Kompetenzerwerbes am KIT. Forschungsschwerpunkte: Fankultur(en), Mediatisierung des Konsumalltags. Neuere Publikationen: *„Lost ate my life“. The perspective of fandom of the tv series LOST*. In: Beil, Benjamin et al. (Hrsg.): LOST in Media, Münster: LIT 2012 (im Erscheinen); *„Von Fans zu Unternehmern“*. In: Grenz, Tilo/Möll, Gerd/Leichner, Annika (Hrsg.): Neue Medien – Neues Handeln? Einblicke in Mediatisierungen des (Außer-)Alltäglichen, 2012 (in Vorbereitung).

Anna-Katharina Meßmer (kathy.messmer@googlemail.com), geb. 1983, ist Projektmitarbeiterin am Institut für Soziologie der Ludwig-Maximilians-Universität München. Forschungsschwerpunkte: qualitative Methodologie, Frauen- und Geschlechterforschung, Körpersoziologie, Queer Theory, Feministische Theorie, Politolinguistik. Neuere Publikationen: *Der Feminismus wird sterben*. In: fiber. werkstoff für feminismus und popkultur 17 (2010); *Am Grunde des Geschlechts. Die Wahrheit*. In: fiber. werkstoff für feminismus und popkultur 16 (2009–10), S. 20–23.

Michael Roslon (michael.roslon@uni-due.de), geb. 1980, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kommunikationswissenschaft der Universität Duisburg-Essen. Forschungsschwerpunkte: Spiel- und Ritualtheorien, Praxistheorie, Kommunikationstheorie. Neuere Publikationen: (Herausgabe zusammen mit Richard Bettmann) *Going the Distance. Impulse für die qualitative Interkulturelle Sozialforschung (in Vorbereitung)*; *Liquide Zeiten. Cocktails als eigenständige Trinkkultur?* In: soziologie heute. Das erste populärwissenschaftliche Fachmagazin für Soziologie im deutschsprachigen Raum. Heft 15 (2011), S. 10–14; (herausgegeben zusammen mit Carina Jasmin Englert) *Design (be-)deutet die Welt. Ein Wegweiser durch die Kommunikationswissenschaft für DesignerInnen*, Essen: hellblau 2010.

Christian J. Schmid (christian.schmid@tu-dortmund.de), geb. 1978, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Organisationsforschung, Weiterbildungs- und Sozialmanagement der TU Dortmund. Forschungsschwerpunkte: Sociology of organizations, Research on institutions of higher education, Research on organization of deviance/deviants, Theories of practice (P. Bourdieu), Theories of symbolic interaction (E. Goffman, A. Strauss, G. A. Fine), Organizational ethnography, Geometrical data analysis. Neuere Publikationen: (herausgegeben zusammen mit Uwe Wilkesmann) *Hochschule als Organisation*. Reihe Organisationssoziologie, Wiesbaden: VS 2012; (zusammen mit Uwe Wilkesmann) *Lehren lohnt sich (nicht)? – Ergebnisse einer deutschlandweiten Erhebung zu den Auswirkungen leistungsorientierter Steuerung auf die universitäre Lehrtätigkeit*. In: Soziale Welt 3/62 (2011); (zusammen mit Uwe Wilkesmann) *The Impacts of New Governance on Teaching at German Universities. Findings from a national survey*. In: Higher Education 61 (2011) [DOI 10.1007/s10734-011-9423-1].

Kathrin Schneider (a0016808@unet.univie.ac.at), geb. 1982, ist Klinische Psychologin und Vergleichende Literaturwissenschaftlerin. Forschungsschwerpunkte: öffentlicher Raum, Subkultur (insbesondere Graffiti), Urbanität und Subversivität. Neuere Publikationen: Dissertation an der Universität Wien, Fakultät für Psychologie „*Bomb the City and Claim the Streets! Graffiti als Form der Identitätssuche und des Persönlichkeitsausdrucks im urbanen Raum. Eine empirische Studie zu den Raumkonzepten von Writern und Street Artists in Wien und Berlin*“, 2012; Steckbrief zu Graffiti auf jugendszenen.com – Das Portal für Szenenforschung, 2009; Diplomarbeit Vergleichende Literaturwissenschaft an der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck „*Breakin' the Wall. Graffiti als Grenzüberschreitung in Schrift und Raum*“, 2005.

Niklas Woermann (nikl@sam.sdu.dk), geb. 1983, ist Postdoc am Department of Marketing and Management and der Syddansk Universitet in Odense, Dänemark sowie Mitarbeiter im Teilprojekt 'Skopische Medien' des DFG Schwerpunktprogramm 1505 'Mediatisierte Welten' an der Universität Konstanz. Forschungsschwerpunkte: Science and Technology Studies, Konsumsoziologie, Theorien sozialer Praktiken, qualitative Methoden. Neuere Publikationen: *On the Slope Is on the Screen. Prosumption, Social Media Practices, and Scopic Systems in the Freeskiing Subculture*. In: American Behavioral Scientist 56/4 (2012), S. 618–640; „*The phenomenon exhibits its staff as a population*“ – *Die reflexive Akteurskonzeption der Ethnomethodologie*. In: Lütke, Nico/Matsuzaki, Hinorori

(Hrsg.): Akteur - Individuum - Subjekt: Fragen zu „Personalität“ und „Sozialität“, Wiesbaden: VS 2011, S. 117–148; *Die unmögliche De-Visualisierung von Wissen - Über einige Sehpraktiken einer extremen Gemeinschaft*. In: Lucht, Petra/Schmidt, Lisa-Marian/Tuma, René (Hrsg.): *Visuelles Wissen und Bilder des Sozialen. Aktuelle Entwicklungen in der visuellen Soziologie*, Wiesbaden: VS 2012 (im Druck).

Karlsruher Studien Technik und Kultur (1869-7194)

Hrsg.: G. Banse, A. Böhn, A. Grunwald, K. Möser, M. Pfadenhauer

Alle Bände sind unter www.ksp.kit.edu als PDF frei verfügbar oder als Druckausgabe bestellbar.

- Band 1 Gerhard Banse / Armin Grunwald (Hrsg.)
Technik und Kultur. Bedingungs- und Beeinflussungsverhältnisse.
2010
ISBN 978-3-86644-467-6
- Band 2 Andreas Böhn / Kurt Möser (Hrsg.)
Techniknostalgie und Retrotechnologie. 2010
ISBN 978-3-86644-474-4
- Band 3 Oliver Parodi / Ignacio Ayestaran / Gerhard Banse (eds.)
**Sustainable Development – Relationships to Culture, Knowledge
and Ethics.** 2011
ISBN 978-3-86644-627-4
- Band 4 Simone Finkle / Burkhardt Krause (Hrsg.)
**Technikfiktionen und Technikdiskurse. Ringvorlesung des Instituts
für Literaturwissenschaft im Sommersemester 2009.** 2012
ISBN 978-3-86644-834-4
- Band 5 Paul Eisewicht / Tilo Grenz / Michaela Pfadenhauer (Hrsg.)
Techniken der Zugehörigkeit. 2012
ISBN 978-3-86644-887-2

Herausgeber:

Prof. Dr. Gerhard Banse

Prof. Dr. Andreas Böhm

Prof. Dr. Armin Grunwald

PD Dr. Kurt Möser

Prof. Dr. Michaela Pfadenhauer

KARLSRUHER STUDIEN TECHNIK UND KULTUR

5

Technik und Kultur als Gegensätzlichkeiten zu verstehen gilt über die sozialwissenschaftlichen Disziplinen hinweg als überholt. Erwartungen, Konventionen und Ideen sind in die Apparate ebenso, wie Formen, Funktionsweisen und Designs in typische Handlungsstrukturen und Interaktionsordnungen eingeschrieben. Während es auf den ersten Blick wenig schwer fällt zu sagen „um dieses Ding soll es uns gehen“, ist es eine weit schwierigere Aufgabe, den kulturellen Kontext des jeweiligen Einsatzes, der Nutzung und Selbstverständlichkeit dieser Technik zu bestimmen. Dabei erweist sich auf den zweiten Blick die vermeintlich eindeutige Bezeichnung des Dinges als schwierig. Diese symptomatische Deutungs- und Verwendungsoffenheit von Technik erscheint dergestalt als die Herausforderung. Unser Vorschlag ist es, Techniken aus einer Perspektive erhandelter Zugehörigkeit zu verstehen. In diesem Band sind verschiedene Arbeiten versammelt, die die sozialen Bedingungsverhältnisse von Technik und Kultur als „Verknüpfungstechnik“, „Aneignungstechnik“ und „Aushandlungstechnik“ diskutieren.

ISSN 1869-7194

ISBN 978-3-86644-887-2

