

MARCO HÖHN / WALDEMAR VOGELGESANG

## **Körper, Medien, Distinktion**

### **Zum Körperkult und zur Körperkultivierung in Jugendszenen**

#### **Vorbemerkung**

Die Arbeit am Körper und die Sorge um ihn sind das Gebot der Stunde, das die Menschen umtreibt. Mehr denn je kommt dabei eine soziologische Grundeinsicht zur Geltung: Der Körper ist eine soziale Tatsache, die von gesellschaftlichen Wandlungsprozessen mitbeeinflusst wird. Es gibt mithin keine natürliche, von der Dimension des Sozialen freie Wahrnehmung und Betrachtung des Körpers, sondern in ihm nimmt das Soziale auf die unterschiedlichste Art und Weise Gestalt an. Wechselnde Normen und Werte, so wie sie in voneinander getrennten Kulturen und Epochen vorkommen, aber auch in den verschiedenen sozialen Schichten, Milieus und Szenen der Gegenwart zu beobachten sind, drücken dem handelnden, erlebenden und gedeuteten Körper ihren je eigenen Stempel auf. Das bedeutet, soziokulturelle Veränderungen teilen sich uns auch als neue Körperzeichen, Habitusformen und Selbstdeutungen mit. Jede Gesellschaft schreibt sich gleichsam auf ihre Weise in den Körper ein und hinterläßt dort Spuren.

Daß dies in einer Zeit, in der es zur fortschreitenden Loslösung und Auflösung von kollektiv-bindenden Normen und Bezügen kommt, auf eine beinahe dramatisch zu nennende Art und Weise geschieht, zeigt sich an den geänderten Körpervorstellungen ebenso wie an den unterschiedlichen Formen des Körpermanagements. Der Körper ist in einer historisch einmaligen Weise zu einem polykontexturalen Ereignis geworden, dessen Inanspruchnahmen und Thematisierungen den gesamten gesellschaftlichen Raum umfassen. War Anfang der 80er Jahre noch eher prognostisch vorsichtig von der „Wiederkehr des Körpers“ (Kamper / Wulf 1982) die Rede, so scheint für die Gegenwart diese Entwicklung einen Kulminationspunkt erreicht zu haben: „Soviel Körper war nie“ (Bovenschen 1997).

Der offenen Gesellschaft und der Vielgestaltigkeit und Buntheit ihrer Lebensformen und -welten korrespondieren neue, ebenso vielgestaltige und bunte Körperpraktiken und -bilder. Diese Entwicklung hat mittlerweile auch die Jugendlichen und ihre Körperpolitiken voll erfaßt. Am Beispiel von ausgewählten Jugendkulturen soll die Bandbreite ihrer körperbezogenen Verhaltens- und Vorstellungsformen aufgezeigt werden. Um deren Fülle und Vielfalt ordnend zu beschreiben, greifen wir in Anlehnung an Shusterman (1994, S. 246 f.) auf die binäre Unterscheidung einer außenorientierten „Somatik der Darstellung“ und einer innenorientierten „Somatik des Erlebens“ zurück, wobei vor allem die Wechselwirkungsprozesse zwischen beiden Analyseebenen genauer gefaßt werden sollen.

## Die Fans von Horrorfilmen: der malträtierte Körper als Grenzerfahrung

Fragt man die jugendlichen Mitglieder von Videocliquen (vgl. Vogelgesang 1991), was sie an den Horrorfilmen eines Brian de Palma, George Romero oder Wes Craven so besonders fesselt, lautet die Antwort beinahe stereotyp: *Splatter-Videos sind einfach spannender als die Filme im Fernsehen oder im Kino* (Jürgen). Besonders beeindruckend ist dabei ein neuer Typus von Spannung, der durch *ausgebuffte Tricks* (Florian), *schockartige Action* (Carsten) und vor allem durch naturalistisch inszenierte Körperzerstörungen – *wenn du halt alles siehst, die ganzen Innereien, Gedärme und so* (Thomas) – hervorgerufen wird. Zwar kommen filmtechnische Spezialeffekte und Schockinszenierungen gelegentlich auch als eigenständige Motivverklärungen vor, in der Regel sind sie aber Teilaspekte eines allgemeineren Motivkomplexes: der Sichtbarkeit und Sichtbarmachung der gewaltsamen Zerstörung des menschlichen Körpers. Nun sind aus der langen Geschichte der Gewaltdarstellungen eine Fülle von Beispielen bekannt, bei denen die verschiedenen Kunstgattungen in ihrem Verismus bis an die Grenze der darstellerischen Möglichkeiten gingen. In den 'splatter movies' jedoch ist diese Grenze aufgehoben: Augäpfel verkochen, lange Bohrer dringen in ein Ohr ein und kommen auf der anderen Seite des Kopfes wieder heraus, Schädel zerplatzen, Zombies verschlingen genüßlich die dampfenden Eingeweide ihrer Opfer etc. Die an Perfektion und Dramatik kaum noch zu überbietende Generation von „figuralen Filmen“ (Lash 1988, S. 325), die in allen Varianten körperliche Folterungen, Verstümmelungen und Tötungen inszenieren, finden vor allem in den Night-Sessions der Videofans großen Anklang, wie das folgende Beispiel zeigt:

Auszug aus dem Interview mit Heiko (14 Jahre):

*F. (= Frage): Aber warum gefällt dir gerade 'Tanz der Teufel' so gut? Was hat dich an dem Film besonders beeindruckt?*

*A. (= Antwort): Wie der Ashley die Linda, die ist ja besessen, umbringt. Und als er sie raus in den Garten bringt und beerdigt, und dann so bei der letzten Schaufel Erde, kommt auf einmal so 'ne Hand aus der Erde raus, und die lebt noch, weil der Körper ist ja nicht ganz zerstört. Und dann packt er die, und sie fangen an zu kämpfen. Er greift nach dem Spaten, der da noch so rumsteckt, und schlägt ihr den Kopf ab und der liegt dann da. Man sieht aber ganz genau, die macht die Augen auf und blinzelt so rum. Dann sieht man vom Körper noch den Hals und wie das ganze Blut aus der Halsschlagader dem immer ins Gesicht reinspritzt, und der kriegt dann alles in den Mund und in die Augen. Der Körper wirbelt dabei immer noch so 'rum, und der Ashley zerhackt ihn dann.*

F.: Dich fasziniert also, wie der Körper so in seine Einzelteile zerlegt wird und wie das gemacht wird?

A.: Ja, wie die so zerfallen, nein, mehr so zerbröseln. Am Schluß, da ist noch so eine Szene und da sieht man, wie der Kopf und alles so zerbröseln. Auf einmal sind dann nur noch die Knochen da, gehen aber dann auch so weg, zerfallen irgendwie. Oder von der Shirley, der platzt der Bauch auf, und ihr Freund kriegt alles ins Gesicht, die ganzen Eingeweide. Das sieht echt stark aus, ist aber nur Knete.

Es ist angesichts solcher Äußerungen von Heranwachsenden durchaus verständlich, wenn verunsicherte Eltern die Frage stellen, wieso Jugendliche der quantitativ und qualitativ perfektionierten Video-Illustration des Quälens, Leidens und Tötens soviel Unterhaltungswert abgewinnen können. Auch erstaunt es nicht, wenn Medienexperten aus allen sozialwissenschaftlichen Disziplinen der Anziehungskraft, den die malträtierten Zelluloidkörper gerade auf das junge Publikum auszuüben vermögen, erhöhte Aufmerksamkeit schenken. Ob allerdings die angebotenen Erklärungen, die in einer „kryptomedizinischen Ächtung des Video als Volksseuche“ (Bartels 1984, S. 105) gipfeln, die ratsuchenden Eltern und Erzieher beruhigen können, muß bezweifelt werden, denn allzu ambivalent sind die wissenschaftlichen Statements und allzu wahllos werden die verschiedenen Begründungsebenen miteinander vermengt. Überhaupt scheint in der ganzen Auseinandersetzung vergessen zu werden, daß Kunst – triviale mehr noch als anspruchsvolle – auf ein Ausdrucksbedürfnis reagiert, mithin sind auch Horrorfilme Produkte ihrer Zeit, spekulieren auf ihr Publikum, dessen Dispositionen und Neigungen sie weniger bilden als vielmehr abbilden. Natürlich sind die Bilder gerade des Splatterfilms nicht schön, und stets bleibt die Kamera länger als unbedingt nötig an den Gewalt- und Zerstörungsdarstellungen hängen. Bezieht man jedoch nur die filmisch inszenierten Schockbilder in die Diskussion mit ein, setzt man gleichsam Signifikat und Signifikant in eins, gerät ein wesentlicher Aspekt des Mediums Film leicht aus dem Blick: Erst in der biographisch und kontextuell gebundenen Aneignung wird der Film zum medialen Erlebnis.

Um dieser Eindimensionalität in der Analyse und Erklärung zu entgehen, wird in der neueren Medienforschung eine stärkere rezipienten- und alltagsorientierte Ausrichtung angestrebt. Zwar tut sich gerade die Gewaltwirkungsforschung schwer, diesen Schritt nachzuvollziehen, aber wo er gelingt, wird eine neue Perspektive eröffnet:

„Danach ist der Genuß der Gewalt zunächst gar kein solcher, der sich an der Unmittelbarkeit des Schlachtens befriedigt, sondern daran, dies zu überstehen, und zwar in dem Doppelsinn, in dem der Zuschauer selbst hernach mehr oder weniger lustlos weiterlebt und indem er den Bildern standhält. Werbung und Inszenierung der Filme kalkulieren mit dem Widerstand gegen die Darstellung. Der Genuß des Zuschauers ist einer der gewonnenen Konkurrenz, des Standhaltens; darin setzt sich das Wettbewerbsverhältnis gegenüber dem Film ähnlich wie gegenüber der Achterbahn durch. Zeugnisse von Dauerkonsumenten belegen, daß der Inhalt dieser Produkte nicht nach Maßgabe der 'Problematik' geschätzt wird, sondern nach der des faszinieren-

den Abscheus, den sie erregen. Die Lust an der Überwindung dieses Widerstandes ist es, die das sportliche Verhältnis zum Grauen bestimmt“ (Willemsen 1985, S. 94/5).

Führt man diesen Gedankengang konsequent weiter, dann sind die eigentlichen Opfer weder die Armeen von zerstückelten Monstren und Zombies noch die gerade in Splatterfilmen bestialisch getöteten Menschen, sondern die Zuschauer selbst; aber sie sind Opfer, die überstehen. Vor diesem Hintergrund können Brutal- und Horrorvideos wohl auch als mediale Mutproben und Grenzerfahrungen interpretiert werden, denen im Blick auf die individuelle Selbstvergewisserung und Selbstinszenierung (vor allem in Cliques) eine wichtige Rolle zukommen kann. Demnach kann der jugendliche Splatter-Trip auch als ein Spiel mit der Angst vor den Bildern interpretiert werden, d. h. die Spannung liegt nicht zuletzt in der bloßen Tatsache des Betrachtens der Bilder, deren aufwühlenden und schockierenden Charakter es auszuhalten gilt. Jedoch bleibt das Erregungs- und Spannungsniveau nicht konstant, sondern das videobezogene Mutprobenverhalten geht einher mit der Entwicklung von Wahrnehmungsroutinen, die die Valenz der Schreckens- und Vernichtungsszenarien entdramatisieren und auf ein erträgliches Mittelmaß abmildern. So umschreiben die Videokids ihre anfänglichen Empfindungen als *überwältigend, lähmend, entsetzlich* (Hanno), aber *mit der Zeit durchschaust du die Tricks und wirst cooler und abgebrühter* (Rainer). An die Stelle des *hilflosen Kaninchens, das vor der Schlange erstarrt, so bin ich mir am Anfang vorgekommen* (Kai), tritt ein distanzierteres Sehen, das so weit gehen kann, daß die eigenen Reaktionen auf den Film mitbeobachtet werden: *Bei extremen Splatterfilmen finde ich meine Reaktion auf den Film oft interessanter als den Film selbst* (Rudi).

Das Potential an sensibler Videowirkung ist, wie sich unschwer aus diesen Äußerungen herauslesen läßt, eine variable Größe, die nicht zuletzt von den individuellen Sehgewohnheiten und -erfahrungen abhängig ist. Werden zu Beginn ihrer Videokarriere die Jugendlichen von der Grausamkeit und Destruktivität in den Horrorfilmen schier überwältigt, so gewinnen sie nach und nach wieder die Oberhand über die Schockbilder. Zwar mag den „konfektionierten Video-Allotria“, wie Hans-Dieter Kübler (1985, S. 43) konstatiert, „der Zwang zur Wiederholung, zur immer neuen Aufreizung marktmanent eingespart“ sein, allein die Videofans gehorchen in diesem Fall nicht den vorgeblichen Marktprämissen, sondern einer entwicklungs- und situationsbedingten Lust am Widerstand, die letztlich eine Art Wettbewerbsverhältnis zwischen Film und Betrachter konstituiert. Sie sind also keineswegs in der Rolle eines durch Schock- und Tabubilder narkotisierten Opfers, sondern sehen in den bizzaren und perfiden elektronischen Elaboraten eine Herausforderung, die es zu bewältigen gilt. Allerdings steht der Grad der psychischen Beanspruchung und des affektiven Involvements in einem umgekehrt proportionalen Verhältnis zur Konsumintensität, denn die Reizwirkung ist starken Habitualisierungs- und Trivialisierungsprozessen unterworfen. Setzt sich dieser Gratifikationsverfall weiter fort – eine Tendenz, die vor allem bei älteren Jugendlichen beob-

achtbar ist –, dann läßt das Interesse an den harten Videofilmen spürbar nach, bzw. es findet eine Interessenverlagerung auf andere Themen und Genres statt. Das bedeutet, daß die Faszination für Horror- und Splatterfilme im Verlauf der normalen Videokarriere nur eine Episode darstellt, eine temporäre Erscheinung, die durch andere Präferenzen wenn nicht vollständig abgelöst, so doch ergänzt und transformiert wird.

Die zeitliche Gebundenheit und Befristung der jugendlichen Videosessions steht in engem Zusammenhang mit Fragen der jugendlichen Identitätskonstruktion. Denn beim kollektiven Film-Happening werden sowohl Emotionsaufgaben (vgl. Fiehler 1990) als auch körperliche Grenzerfahrungen (vgl. Havighurst 1972) bewältigt. Mithin können die Aneignungs- und Verarbeitungsstile, die sich in den Videocliquen ausbilden, als Ausdruck einer spielerisch-experimentellen Ich-Inszenierung und Selbst-Thematisierung angesehen werden. Vielleicht ist es in diesem Zusammenhang etwas überzogen, von einem „selbstgewählten Initiationsritus“ (Wegner 1986, S. 41) zu sprechen, aber unverkennbar demonstrieren die Splatterfans im erfolgreichen Widerstand gegen die exzessiven Gewalt- und Tötungsdarstellungen eine souveräne Affekt- und Körperbeherrschung. Im gemeinschaftlichen Anschauen von Videos mit tabuverletzenden Inhalten suchen (und finden) Jugendliche offenbar eine risikolose Variante, ihre Schmerztoleranz und Angstfreiheit unter Beweis zu stellen. Wer den zeitgenössischen Horrorfilm lediglich als ein „Pandämonium von einheimischer und westimportierter Antikultur“ (Schenda 1986, S. 108) begreift, wird nur schwerlich erkennen können, daß er gerade für die Jugendlichen eine wichtige Ressource und zeittypische Variante des Emotions- und Körpermanagements darstellt.

## **Grufties: der morbide Körper als Protestzeichen**

*Als Gruft trägst du tiefschwarze Kleidung, auch schwarz gefärbte Haare müssen meistens schon sein. Und du gehst bleich geschminkt, wobei das ursprünglich zurückgeht auf Robert Smith, den Sänger von 'Cure'. Die langen, schwarzen Gewänder, das ist halt das Auffälligste und dann noch die spitzen Schuhe mit Schnalle. (...) Auch ganz unterschiedlichen Schmuck, wie große Kreuze, Pentagramme, kleine Totenköpfe, Knochen (Sven).*

Wie jede Jugendkultur annonciert sich auch die Gruftie-Szene über eine eigene Zeichen- und Symbolsprache. Auffällig ist dabei vor allem das Outfit mit effektiv eingesetzten Schwarz-Weiß-Kontrasten. In Anlehnung an mediale Vorbilder färbt man sich die Haare tief schwarz, rasiert sie an den Seiten kurz, während das Deckhaar lang bleibt und aufwendig hochgestellt wird. Das Gesicht schminkt man leichenblaß und umrahmt die Augenlider mit einem schwarzen Kajalstift. Die Kleidung besteht aus langen, schwarzen Kutten, wozu schwarze, nach vorn spitz zulauende Schnallenschuhe getragen werden. Dazu kommt eine Fülle von teilweise selbst hergestellten Accessoires, wie Rosenkränze mit Pentagrammen, Ohringe

mit Kreuzen, ausgefallene Ringe sowie ein bestimmter Typus von Anhängern, die Tod und Vergänglichkeit repräsentieren (etwa Knochen und Totenköpfe). Dieses äußere Erscheinungsbild der Grufties verfehlt eine Wirkung nicht:

„Wenn diese leichenblassen, weißgeschminkten Gesichter den Rolling-Stones-Hit ‘Symphony for the devil’ mitgrölen, der aus dem Rekorder neben ihnen dröhnt, dürften so manchem kirchlichem Sektenbeauftragten die Haare zu Berge stehen“ (Wiesendanger 1992, S. 27).

Durch empathische Gespräche und ethnographische Beobachtungen haben wir versucht, jenseits von pauschalisierenden Etikettierungen einen realitätsnahen Einblick in den Szenealltag und den Habitus der Grufties zu erhalten, sozusagen vor Ort in Erfahrung zu bringen, was die prägenden Kennzeichen dieser kleinen, ‘schwarzen’ Lebenswelt und ihrer ‘gruftigen’ Mitglieder sind (vgl. Vogelgesang / Zimmer 1994). Der Einstieg in das Forschungsfeld erfolgte über eine Gruppe von Jugendlichen, die sich als ‘Waver’ bezeichnen, wobei die Namensgebung in Anlehnung an die bevorzugte Musikrichtung des Dark Wave erfolgte. Ihr Treffpunkt ist eine Diskothek, von wo aus die Gruppenmitglieder meist auch ihre nächtlichen Streifzüge starten. Hier stimmt man sich ein, bevor es *auf die schwarze Tour geht* (Lars). Daß dabei Friedhöfe und abgelegene Kapellen zu den attraktivsten Zielen gehören, hängt in erster Linie mit einer bestimmten Stimmungsqualität zusammen, die die jugendlichen Grufties hier suchen, denn nur *auf dem Gottesacker kann man den wohligen Schauer voll auskosten* (Uwe). Untermalt von düsteren und mystischen Klängen ihrer Lieblingsgruppen wird hier getanzt und gefeiert, werden sakrale Orte für kurze Zeit profanisiert und erlebnisbezogen umgestaltet. Um die Grufties zu verstehen, d. h. um in tiefere Sinnschichten ihrer Lebenswelt vorzudringen, darf man aber nicht bei der Beschreibung ihres äußeren Erscheinungsbildes und ihrer nekrophilen Eskapaden stehen bleiben. Vielmehr enthalten die äußeren Zeichen und Handlungen auch Hinweise auf die innere Haltung. In gewisser Weise – und dies selbstredend nicht nur bei den Grufties – ist die gewählte Selbstpräsentation immer auch ein Spiegel des individuellen und szenischen Selbstverständnisses. Es sind vor allem die gestandenen Grufties, die großen Wert auf den symbolischen Gehalt ihrer Inszenierungen legen, wie die beiden nachstehenden Äußerungen von langjährigen Szenemitgliedern verdeutlichen.

Auszug aus dem Interview mit Claude (17 Jahre):

*Unser Ideal ist, nicht so zu sein wie alle, eben anders sein. Auffallen und provozieren, und zwar je schroffer desto besser. (...) Auch das bewußte Suchen von Ersatzreligion, würde ich mal sagen, also das mystische und mythische Empfinden. Wir sagten damals immer selbstironisch, das Erkennungszeichen eines Wavers ist, daß er sagt, er sei kein Waver (lacht). Das klingt jetzt vielleicht ein bißchen anmaßend, aber wir Schwarzen sind so 'ne Art, wie soll ich sagen, von Rückzugsfreaks, von Aussteigern. Und das wird eben demonstriert durch das Outfit, vor allem durch die Betonung der schwarzen Farbe. Da mischen sich dann Trauer, Melancholie, Einsamkeit mit was Besonderem, Nichtalltäglichem.*

Auszug aus dem Interview mit Sarah (16 Jahre):

*Es geht darum, sich abzusetzen von gesellschaftlichen Uraltkonventionen. Einfach nur in einer eigenen Welt zu leben, wo auch nicht jeder so ohne weiteres reinkommt. Ein bißchen abgeschlossen ist das eben schon. (...) Wir werden aber immer so negativ dargestellt in der Öffentlichkeit, als so 'ne Art Antijugend. Statt lebensfroh und lustig zu sein, immer diese schwarze Trauerfarbe. Und dann halt die Beschäftigung mit dem Tod und alles, was damit zusammenhängt. (...) Es gibt ja nicht mehr viele Tabuthemen, aber der Tod ist eins. Und wir machen damit unseren Schabernack, das trifft die meisten hart. Die schütteln dann nur den Kopf, aber der echte Gruft grinst dabei in sich hinein.*

Mit ihrem bizarren Outfit und ihrem Hang zum Nekrophilen stilisieren sich die Grufties ganz bewußt und sehr gezielt als Gegenkultur. Die vorherrschenden ästhetischen, moralischen und religiösen Vorstellungen und Praktiken gelten ihnen als Relikte, als *gesellschaftliche Uraltkonventionen* (Sarah), auf die mit Normverletzung und Tabubruch reagiert wird. Vor allem die Zelebrierung der unausweichlichen Sterblichkeit des Menschen, wie sie durch den äußeren Anschein des Leichenhaften und Vergänglichen demonstriert wird, tangiert Tabuzonen in unserer Gesellschaft. Denn die von den Grufties inszenierte Todessympathie steht in scharfem Kontrast zur allgemeinen Todesverdrängung oder genauer, zum weitgehenden Erfahrungsverlust im Umgang mit Sterbenden und Toten (vgl. Hahn 1968). Denn heute ist die Erfahrung des Todes einerseits hochspezialisierten Gruppen überantwortet, andererseits sind biographische Konfrontationen mit Sterben und Tod naher Angehöriger seltener und treten typischerweise erst im späteren Lebensalter auf. Der nekrophile Habitus der Grufties bildet zu diesem Wirklichkeitsverlust des Todes einen Kontrapunkt. Mit ihrer bewußten Überbetonung der Todessymbolik visibilisieren sie einen menschlichen Lebensabschnitt und ein Ereignis, das zwar medienpräsent aber nicht erfahrungsrelevant ist.

Das Skandalon der 'todesverliebten' Gruftie-Szene wird vollständig, wenn man sich vergegenwärtigt, daß ihr Todesmythos auch in völligem Kontrast zum Jugendlichkeitsmythos in unserer Gesellschaft steht. Dies ist sicherlich mit ein Grund dafür, warum 'die Schwarzen' so heftige Gegenreaktionen und Antipathien hervorrufen und vielfach mit Etikettierungen wie Satansjünger, Teufelsanbeter, Friedhofskinder u. ä. belegt werden. Denn wo Jugend als Ideal unverletzter Lebensfülle gilt, also im absoluten Gegensatz zum Bewußtsein des Verfalls und Todes steht, da bedeutet die düstere Endzeit- und Todesstilisierung eine höchst unangenehme Konfrontation mit der Vergänglichkeit und Endlichkeit menschlicher Existenz. Zur Symbolisierung der Nachtseite des Lebens greifen die Grufties dabei stilsicher auf die Farbe schwarz zurück. Hans-Georg Soeffner (1986, S. 323) verweist auf die lange Tradition von schwarz als Symbolfarbe, die den Grufties vielfach bekannt ist und an deren Konnotationen sie sich bewußt anschließen. Gerade in Mitteleuropa ist es die Farbe des Protests und der Entsagung, von sozialer Distanz, Kontrastierung und Entgegensetzung. Gleichmaßen für politische, militärische, künstlerische und religiöse Eliten war und ist sie zudem sichtbares Zeichen für einen Sonder-

status, für ein Herausgehobensein aus der Masse. Ihre Träger gelten als idealtypische Repräsentanten der Ablehnung von sinnlicher Weltzugewandtheit und sinnlichem Genuß.

Für die Grufties hat die schwarze Färbung der Kleidung – in Verbindung mit dem Körper, auf dem sie getragen wird – noch eine weitere Bedeutungsebene. Sie impliziert nämlich auch eine radikale Kritik an zeitgenössischen Körperbildern. Mit tatkräftiger Unterstützung der Werbung wird suggeriert, daß im Körperbereich jeder zum erfolgreichen Selbstbildner werden kann. Fitness, Sportlichkeit, Schlankheit und Attraktivität sind die neuen Heilsformeln, um Glück und Dazugehörigkeit gleichermaßen unter Beweis zu stellen. Aber die „gesteigerte Thematisierung des Körpers im Rahmen von Bodybuilding, Jogging, Aerobic, dem Bräunungskult und der allgemeinen Fitness- und Schönheitsbewegung (...) führt gesellschaftsweit zu Körperphantasmen: die wenigsten Menschen können ihnen entsprechen, und wenn, dann nur für kurze Zeit“ (Bette 1989, S. 116f.). Auf diesen Körperkult, der sich in Reinform im Stereotyp der Jugendlichkeit und des jugendlichen Körpers entfaltet, hat die zeitgenössische Kunst mit radikalen Gegenentwürfen reagiert. Von der Fragment- und Zertrümmerungsästhetik in der bildenden Kunst und Malerei bis zur Zerstückelungswut in postmodernen Horrorfilmen wird der geöffnete, zerlegte und vergängliche Leib zum Thema. An die Stelle der körperlichen Selbstverzauberung und Unversehrtheit des menschlichen Lebens – und hier fällt der nekrophile Habitus der Grufties mit der Ästhetik der Zersetzung und Auflösung zusammen – tritt die Vorstellung der Begrenztheit und Vergänglichkeit des menschlichen Leibs. Daß man sich nirgendwo sicher fühlen kann, vielleicht am allerwenigsten im eigenen Körper, ist das Credo einer Lyrik der Endlichkeit, die sich ausdrucksstark auch in den Gedichten der Gruftie-Szene findet. Hierzu zwei Beispiele (zit. n. Stock / Mühlberg 1990, S. 117f.):

#### Am Ende

Wieder mal zerstörte Hoffnung.  
 Wieder mal zerstörter Traum.  
 Ich bin wieder mal gestorben.  
 Ich bin wieder mal am Ende. Schmerz, Angst, Sehnsucht.  
 Sehnsüchtig warte ich auf den Retter.  
 Warte auf die Erlösung.  
 Warte auf den Tod.  
 Ich bin wieder mal allein.  
 Ich bin wieder mal am Ende.

#### Glück

Oh, du Glücklicher!  
 Auf einem alten verwesten Friedhof liegst du,  
 keiner denkt an dich, doch du hast deine Ruh.  
 Die Würmer fressen dich auf,  
 Stück für Stück,  
 aber du schläfst tief.  
 Oh, wie beneide ich dich um dein Glück!



Für die Gruffies ist die Zerfallspoesie und Vergänglichkeitssymbolik und ihre subversive Verwendung fraglos ein starkes und entschiedenes Protestmittel, durch das Grenzen gegenüber den Anforderungen der Erwachsenenwelt und eines verabsolutierten Körperzentrismus sichtbar gezogen werden. Inwieweit diese Protesthaltung und die teilweise dramatische Darstellung der Körper- und Weltabgewandtheit nur Inszenierung ist, nur emblematisches Spiel und ironische Maskerade oder doch auf ernstere und tiefer liegende Sinndimensionen verweist, ist schwer entscheidbar. Vielleicht ist es gerade diese Ambivalenz, die gleichermaßen das Faszinosum und Tremendum des Düsternen und Nekrophilen ausmachen.

### **Heavy Metal-Fans: der aggressive Körper als Projektionsfläche**

Ein Leserbrief von vier Metal-Fans (abgedruckt im Trierischen Volksfreund v. 8.4.1994) vermittelt einen ersten, aufschlußreichen Eindruck davon, wie die Anhänger dieser Jugendszene, die ebenfalls mit extremen Zeichen (des Bösen, des Grauens und des Todes) operieren, ihre musikalischen und emblematischen Vorlieben im Kontext ihres körperlich-affektuellen Selbstausdrucks umschreiben:

*Hallo Jürgen, hallo Christian!*

*Wir sind vier chaotische Headbangers und haben Euren Bericht auf der Jugendseite gelesen. Daraufhin haben wir uns zusammengesetzt, um Euch unsere Meinung über Heavy Metal, Death Metal etc. mitzuteilen. Wir sind zwei Mädchen und zwei Jungen und hören so gut wie täglich Bands wie 'Sepultura', 'Benediction', 'Death', 'Unleashed', aber auch 'Biohazard' und 'Rage against the machine', wobei wir 'Metallica' und 'Maiden' als einfach einmalig ansehen und sie ja auch Heavy Metal sehr stark geprägt haben. Idiotisch finden wir dagegen, was so einige Bands mit ihren typischen Gore-Texten bringen. Alles dreht sich dabei immer wieder nur um zwei Dinge, nämlich Blut und Satan; ihre Plattencover sind daher ja auch oft zensiert.*

*Saugut finden wir Songs wie 'Seek and destroy' von 'Metallica', denn in ihrem harten Sound und den Texten mit vielfach realen Bezügen können wir uns wiederfinden. Unsere Alltagsaggressionen spiegeln sich darin wider. Viele Jugendliche, die wir kennen, ziehen sich heute Bands rein, mit denen sie sich identifizieren können. Auf diese kommerziellen Sachen wie 'I love you, I love you, I need you' stehen die nicht. Harter Sound und klare Texte sind gefragt, so daß man seine Aggressionen beim Hören der Musik teils gut ablassen kann. 'Sepultura' drücken mit ihren provozierenden Texten beispielsweise ihre ganze Wut über die brasilianische Polizei aus. Sie sind selbst in den Slums von Sao Paulo aufgewachsen und kennen Armut, Elend und Gewalt aus eigener Erfahrung. Heute sind sie Millionäre und geben selbst viel Geld für arme Menschen. Einige von uns hören aber auch 'Ozzy Osbourne' oder 'Deep Purple', die innovativen Vorreiter der Metal-Szene.*

*Eigentlich ist uns ja vielfach auch egal, was die Bands so alles singen, weil es uns meist um den Sound geht und nicht darum, ob die Bands nun satanisch, atheistisch oder antichristlich eingestellt sind. Wir lassen uns von den Texten noch lange nicht in irgendeiner Weise beeinflussen. Aber rechtsradikale Bands sind Scheiße, egal was sie so von sich geben oder vorgeben zu sein. Die Szene im Metal teilt sich für uns eigent-*

*lich nur in zwei Kategorien, nämlich den puren Heavy Metal, wie ihn z. B. auch 'Judas Priest' spielen, und den Trash Metal, in dem die Underground-Bands ihre Wurzeln haben.*

*Zum Schluß sei noch gesagt, daß wir viele Anhänger der Metal-Szene kennen, die unsere Meinung sicherlich auch so vertreten und die wir von hier aus alle grüßen.*

*Also Ciao – Eure Headbangers (Jenny, 14 Jahre; Anika, 14 Jahre; Jan, 13 Jahre; Holly, 17 Jahre).*

Was an dem zitierten Brief zuerst einmal auffällt, ist das Differenzierungsvermögen der jugendlichen Metal-Fans. Sie lassen keinen Zweifel daran, welche Musik sie mögen und welche nicht. Was für die Außenstehenden schlicht Hard Rock oder Heavy Metal ist und nicht selten mit dem Stereotyp *Geschrei, Lärm, Gegrünze und Gestöhne aus Tausenden Lautsprechern* (Daniel) belegt wird, ist für die Insider eine differenzierte Musikszene, in der Stilrichtungen wie Doom, Splatter, Thrash, Speed, Grindcore und Black oder Death Metal gängige Kategorisierungen sind. Daß sich die Fans dabei bisweilen heftig über Abgrenzungen und Zuordnungen streiten, liegt in der Natur der Sache und folgt, wie im übrigen auch in anderen Jugendkulturen, einer inter- und intraszenischen Logik der In- und Exklusion. Aber was ist das Interessante und Faszinierende an der lauten, aufstörenden und tabuverletzenden Musik und Symbolik der Metal-Szene?

In über fünfzig ethnographisch-narrativ ausgerichteten Interviews (vgl. Kröner 1997) sind wir dieser Frage nachgegangen und dabei auf eine enge Beziehung zwischen Körper- und Selbsterleben gestoßen. Zu den wichtigsten Ergebnissen zählt die Beobachtung, daß vor allem emotionale Extremzustände wie Erregung, Wut und Aggression in den Metal-Songs gespiegelt und im Rahmen von Konzerten (meist) kontrolliert ausgelebt werden.

*Ich will halt Spaß haben, und es soll was abgehen, also so richtig heftig. Man muß die Musik spüren, damit es gut ist. (...) Am Anfang verstehst du eigentlich nicht viel, weil die so undeutlich reden und das Ganze so laut ist. Aber der Sound geht halt gut rein, und so die Stimmung, die kommt schon gut rüber (Gerd).*

*Die Musik ist hart und schnell, das gefällt mir. (...) Manchmal hör' ich auch was Ruhiges von Doom Metal-Bands wie 'Autopsy' oder 'Paradise Lost'. Aber meistens muß es was Härteres sein, wo ich so meine ganzen Gefühle rauslassen kann. (...) Das ist Power-Musik voll Kraft und Energie (Frank).*

Für die 'Metaller' kommt der emotionalen, körperlich-taktilen Komponente in ihrem Musikerleben eine entscheidende Bedeutung zu. Formulierungen wie: *Musik törnt mich an* (Rolf) oder *ich bin dann manchmal richtig weggetreten, irgendwie außer mir* (Daniel) lassen dabei einerseits erkennen, bis zu welchem Erregungsgrad die eigene Stimmung durch die Metal-Musik gesteigert werden kann. Andererseits wird hier eine Unmittelbarkeit und Expressivität sichtbar, die eine – im Wortsinne – unter die Haut gehende Form der Musikwahrnehmung ermöglicht. Was im Hard Rock der 70er Jahre seine Wurzeln hat, nämlich eine sehr laute Musik mit einem unerbittlich durchgeschlagenen 4/4-Rhythmus ('Gitarren-Riff'), erfährt

durch die Heavy Metal-Bands der 80er Jahre eine weitere Steigerung. Durch den zusätzlichen Einsatz von Verzerrern und einer obertonreichen Aussteuerung sowie dem düsteren Crescendo der E-Gitarren und untermalt von rauhem Gesang entsteht eine neue Form von Power-Musik, *die in dich hineindringt* (Heike). Im Grindcore und Speed Metal ist die Rhythmusgeschwindigkeit bis zum Exzeß getrieben: *Noch schneller, noch härter, noch unmelodischer – ultrabrutal* (Jörg). Durch die enorme Beschleunigung geraten die Fans regelrecht in einen Zustand der Hypertonie, des Mitgerissen- und Überwältigtwerdens. Der *atemberaubende Speed* (Florian) erzeugt dabei extreme Erregungszustände, die den Tranceerfahrungen der Techno-Fans, wie noch zu zeigen sein wird, sehr ähnlich sind. Vor allem im Rahmen von Festivals und Konzerten werden Erlebnisformen aktiviert, die in rauschhafte Verzauberungen und eine Verbundenheit im Ekstatischen münden können.

*Unvergeßlich ist für mich das Konzert der Gruppe 'Napalm Death'. Das war saugeil; eine Wahnsinnsstimmung. Das fing schon an, als die Jungs rauskamen und richtig grunzten: rrrroooaaarr. Dann kam ein Schrei und plötzlich war nur noch Action. (...) Durch die Musik und die Bewegung, da wirst du einfach mitgerissen. Vor allem beim Tanzen flipp' ich richtig aus. Wenn du abwechselnd den Kopf so hoch- und niederschleuderst (Headbanging) und dann wieder die Hände mit gespreizten Fingern im Rhythmus der Musik hochstreckst, vergißt du alles um dich herum. Da spürst du nur noch deinen Körper. (...) Ich war auch schon auf 'nem Konzert, wo mit künstlichem Blut rumgespritzt wurde und man 'ner Puppe den Kopf abgeschlagen hat, wo halt so ganz harte Sachen abgingen. Das hat aber mit Gewalt nichts zu tun, wie einige besserwisserische Oberlehrer meinen. Damit wird nur die Stimmung angeheizt. Das ist so 'ne Art Extrem-Karneval, wo du in 'ne andere Welt eintauchst. Und wenn's dann plötzlich absolut dunkel wird und Hunderte von Feuerzeugen angehen, und alle im dichtesten Gedränge die Songs mitschreien, da bin ich völlig woanders (Ralf).*

Das Erlebnisszenario, das hier beschrieben wird, macht deutlich, daß bei den Metal-Konzerten eine Atmosphäre entsteht, die sich von alltäglichen Begebenheiten fundamental unterscheidet. Hier können die Fans ihren Emotionen und ihrer Spontaneität, ihren Aktivitäts- und Darstellungsbedürfnissen freien Lauf lassen, ohne den energischen Einspruch der Erwachsenen befürchten zu müssen. Hier können sie ihre Wünsche nach Action, Thrill und Expressivität ausleben, die im normalen Alltag kaum zugelassen sind resp. in den routinisierten und entemotionalisierten Tagesgeschäften keinen Platz mehr finden. Metal-Musik und Metal-Konzerte grenzen mithin Alltag aus und ermöglichen das Eintauchen in Sonderwelten. Sie erzeugen ein Refugium, in dem die Stilllegung des Körpers und die Unterdrückung der Gefühle – wenigstens temporär – aufgehoben wird.

Die Faszination, mit der Jugendliche – und hier keineswegs nur die Metal-Freaks – emotions- und actiongeladene Spektakel goutieren, deutet darauf hin, daß in bestimmten Gruppen und Szenen das fortlebt, was Zivilisation und Gesellschaft domestizieren und disziplinieren wollten. Mithin sind die Begeisterung für die schrillen Töne des Black und Death Metal und die *Abflüge* (Ralf) bei den Konzerten

nicht per se als jugendgefährdend oder gar pathologisch einzustufen, sondern sie sind viel eher als Ausdruck einer Grundstörung des bisherigen Verlaufs des zivilisatorischen Fortschritts aufzufassen. Die Vehemenz, mit der Jugendliche nicht zuletzt der Metal-Musik frönen, kann als Indiz dafür genommen werden, daß die Entemotionalisierung des Alltags und die stereotype Vorverlegung von Selbstzwängen, vor allem in der Vor- und Frühadolescenz, weitreichende Konsequenzen für das Ausleben von Sinnlichkeit, Körperlichkeit und Emotionalität haben. Die Suche nach dem besonderen Erlebnis- und Nervenkitzel tritt an die Stelle des kontrolliert-rationalen Handelns und boykottiert in jugend- und subkulturellen Nischen die Durchschnittlichkeit und Gleichförmigkeit des alltäglichen Lebens. Als 'sensation-seeking people' (vgl. Zuckerman 1979), 'Alltagsflips' (vgl. Sander / Vollbrecht 1985) oder 'action-orientiert' (vgl. Lenz 1988) bezeichnet die Jugendforschung allgemein diesen Verhaltenstypus, der sich in der Gegenwart in immer neuen 'Thrilling Fields' (vgl. Hartmann 1996) entfaltet. Die Fans des Metal-Rock stehen nicht nur in dieser Tradition, sondern sie radikalisieren sie regelrecht: *Wenn die Musik vom Kopf in den Körper rutscht, dann schwebt man* (Daniel).

Aber der Habitus und die Szenen der Metal-Fans können nicht nur als medial-expressive Enklave und als Gegenbewegung zu den Handlungsrouninen des Schul- und Berufsalltags angesehen werden. In den Interviews wurde von den Fans immer wieder hervorgehoben, daß die Musik ihnen auch die Möglichkeit bietet, Frustrationen und aggressive Impulse zu bewältigen.

*Wenn ich Musik höre, ist das ein unheimliches Feeling. Da vibriert der ganze Körper, und dabei kann ich echt Aggressionen loswerden* (Thomas).

*Wenn ich Frust habe, dann muß der ja irgendwie 'raus. Natürlich kannst du draufschlagen, aber das ist nicht mein Ding. Mir hilft da die Musik unheimlich. Natürlich nicht so'n Zeug wie: 'Ich liebe ich'; das ist nervig. Es muß meine Musik sein, die entspannt mich, macht mich irgendwie ruhiger* (Florian).

*Es ist total geil, wenn du da so in der Musik mitfliegst. Da geht die Post ab, und da fühl' ich mich manchmal hinterher richtig gereinigt* (Gerd).

Diese Aussagen lassen keinen Zweifel daran, daß durch die Metal-Musik auch eine Bindung des jugendlichen Gewalt- und Aggressionspotentials erfolgen kann. Soziale Spannungen und Konflikte, für die es gerade im Jugendalter reichlich Anlässe gibt, können durch Lautstärkeorgien und körperintensive Konzert-Happenings gleichsam kanalisiert werden. Während des Zuhörens und Mitgehens lebt der Metal-Fan innerlich das aus, was er äußerlich nicht mehr zeigen kann, weil aggressive Umgangsstile im Alltag in hohem Maße negativ sanktioniert sind. Die *touchige Musik* (Heike) in Verbindung mit dem eigenwilligen Tanzstil erzeugen einen Zustand, in dem Grenzerfahrungen möglich werden, die psychisch und physisch als eine Art Katharsis erlebt werden. Diese Form medialer Sublimierung oder Austrocknung von Aggressivität kann somit auch als ein neuer Typus von Ventilsitte interpretiert werden.

Daß es bei eskalierender Stimmung auch zu Zwischenfällen kommen kann, soll nicht verschwiegen werden. So berichtet bspw. der Sänger der Gruppe 'Psychotic Waltz' in einem Interview in dem Fanzine 'Remains' (5/1994), daß es 1993 während eines Konzerts in der Ludwigsburger Rockfabrik zu Ausschreitungen und Tumulten kam, weil die ausgelassene und euphorische Atmosphäre sich so auflud, daß sie ab einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr kontrollierbar war. Was alle nicht wollten, wurde zum traurigen Höhepunkt der Veranstaltung: Schlägereien mit Verletzten. Trotz solcher Ausschreitungen und Gewalthandlungen bleibt aber festzuhalten, daß Formulierungen wie: *Dabei kann ich echt Aggressionen loswerden* (Thomas) oder *ich fühl' mich manchmal hinterher richtig gereinigt* (Gerd) auf eine spannungsreduzierende und aggressionsventilierende Funktion der Metal-Musik verweisen. Im Heavy Metal erfolgt also nicht nur „die Spiegelung eigener extremer Selbstzustände“ (Helsper 1997, S. 121), sondern auch deren Bewältigung.

### **Die Techno-Anhänger: der tanzende Körper als Ekstasemedium**

Zu den schillerndsten Jugendkulturen der Gegenwart zählt fraglos die Techno-Szene, auch wenn Insider ihre Tage bereits für gezählt halten: „Spätestens 1998 wird der Absturz kommen“ (Hitzler 1997, S. 12). Entscheidend für ihre Verbreitung und öffentliche Aufmerksamkeit war und ist (noch) ein bestimmter Typus von Veranstaltungsformen, der die Massentanzbewegung erst ermöglichte. Denn schon früh erkannten die Trendsetter, daß der klassische Diskotheken- und Partyrahmen dem Zuspruch, den diese Musik bei den Jugendlichen findet, nicht gerecht wird. Als vollkommerzialisierte Alternativen wurden Großveranstaltungen ('Raves') mit einer Dauer von zwölf Stunden bis zu mehreren Tagen organisiert. Die 'Maydays' in der Dortmunder Westfalenhalle oder die 'Loveparades' auf dem Berliner Kurfürstendamm sind mittlerweile ebenso selbstverständliche Szenentreffpunkte wie die über das ganze Bundesgebiet verteilten riesigen Techno-Discos.

Im Rahmen eines studentischen Forschungsprojekts ('Kultische Milieus: Techno'), das wir im Wintersemester 1996/97 durchgeführt haben, sind wir u. a. der Frage nachgegangen, worin die besondere Faszination und Suggestivkraft dieser 'Locations' und 'Events' liegt, von denen sich zeitweise über zwei Millionen Techno-Anhänger wie magisch angezogen fühl(t)en. Einen ersten Eindruck davon, welche extremen Emotions-, Erlebnis- und Körpererfahrungen hier durch eine szenenspezifische Kombination von Musik, Raumdesign und Tanz entstehen können, vermittelt der nachfolgende Auszug aus einem Erlebnisbericht, den zwei studentische Projektmitglieder, Jörg Hunold und Baschar Al-Frangi, nach einem Tanz- und Beobachtungsmarathon auf einer Großveranstaltung, an der ca. 7000 Raver teilnahmen, verfaßt haben:

*Am 7. und 8. Dezember 1996 fand in der Frankfurter Disco 'Dorian Gray' anlässlich des Geburtstags von DJ Marc Spoon eine zweitägige Techno-Party statt, die wir im Rahmen unseres Forschungsseminars besucht haben. (...) Das 'Gray' war aus ge-*

gebenem Anlaß von dem Kölner Künstler Siegbert Heil dekoriert worden. Durch einen langen, eigenwillig beleuchteten Stofftunnel gelangte man direkt ins Zentrum des Geschehens, das sich auf drei Tanzhallen konzentrierte. Die drei verschiedenen 'Zappelräume' (Szenenjargon) markierten jeweils eine andere musikalische Zone. So wurden in der Halle 1 vornehmlich Stilrichtungen wie Djungle, Breakbeat, Ragga-Muffin und Dub gespielt. In der Halle 2 dominierte dagegen ein ruhigerer Beat, basierend auf dem klassischen House-Sound, der mit Soul- und Funkelementen abgemixt wurde. Richtig schnelle, laute und heftige Töne schlugen einem aus Halle 3 entgegen; hier wurde Gabber und Hardcore aufgelegt und bei mindestens 180 bpm (beats per minute) am meisten getanzt und geschwitzt. (...) Sobald man diese Halle betrat, schlug einem ein ohrenbetäubender Lärm entgegen, der die Luft aus den Lungen zu pressen schien und den gesamten Körper augenblicklich in vibrierende Bewegungen versetzte. Der gesamte Raum – von der Theke bis zur Tanzfläche – wurde von einer euphorischen Menschenmasse bevölkert, die sich der Musik willenlos hingab und dem DJ völlig ausgeliefert war. Man spürte deutlich, daß die DJs nicht nur einfach zum Plattenauflegen gekommen waren, sondern im wahrsten Sinne des Wortes Musik zelebrierten und sich vom Publikum bisweilen frenetisch feiern ließen. Jeder DJ wurde mit begeistertem Applaus der Menge empfangen und verabschiedet; jeder Übergang, jeder Rhythmus- und Beatwechsel von den Schwitzenden und Tobenden mit einem Trillerpfeifen-Konzert begleitet. (...) Die klassische Trennung von Thekenbereich, von wo man sich das bunte Treiben auf der Tanzfläche anschauen kann, und der Tanzfläche, waren gänzlich aufgehoben: Es wurde überall getanzt, auf der Theke, auf Boxen, in Nischen und Gängen. Dabei war die Intensität des Tanzes ganz von der Geschwindigkeit der gespielten Musik abhängig. Bei den langsamen und melodischen Klängen, die zum Teil an Walgesänge erinnerten und meist Übergänge zu anderen Stilrichtungen markierten, schienen die Leute beinahe stillzustehen. Sie bewegten bei oftmals geschlossenen Augen den Kopf leicht hin und her, ihre Körper paßten sich mit wiegenden Bewegungen den langsamen Rhythmen an. Wie in Trance erwarteten sie die nächsten heftigen Beats, die der DJ mit einem scheinbar ewig dauernden Trommelwirbel ankündigte. Als der langersehnte, donnernde Baß dann endlich einsetzte, gab es für die Tanzenden kein Halten mehr: Die in der Pause geschöpfte Kraft entlud sich in einem lauten Schrei, der manchmal sogar die Musik übertönte. Mit dem ersten Hammerschlag des Basses 'erwachten' die Tänzer aus ihrem Trance-Zustand und setzten die Musik in explosive Bewegungen um. Der Tanz selbst war kein Gemeinschaftstanz, kein gemeinsames auf und ab; jeder tanzte für sich, kreierte seinen eigenen Stil. Und trotzdem merkte man, daß sich die Tänzer gegenseitig beobachteten und die Bewegungen der anderen in ihren eigenen Tanzstil miteinbezogen. Auffällig war auch, daß viele Tänzer und Tänzerinnen ihre teilweise nur wenig bedeckten Körper bewußt zur Schau stellten. Männer und Frauen genossen es, ihre Körper zu zeigen, zu beobachten und beobachtet zu werden. Glänzender Schweiß auf nackter Haut, die rhythmischen Bewegungen, die den ganzen Körper erfaßten, gaben dem Tanz neben der ekstatischen auch eine nicht zu übersehende erotische Note.

Für die Raver steht das Erleben und Darstellen ihres Körpers im Mittelpunkt des Partybesuchs – und zwar in einer an Intensität und Theatralik kaum noch zu steigenden Form. Sie geraten durch die lauten, kraftvollen und schnellen Beats und

Rhythmuskaskaden der Techno-Musik in einen Sog des Rasens (Tobias), an dessen Ende ein Schwebezustand (Kim) steht, in dem die bis zur absoluten körperlichen Erschöpfung Tanzenden physische und psychische Grenzerfahrungen machen, die an Trance- und Ekstaseerfahrungen erinnern. Die futuristisch gestalteten Environments in Verbindung mit einer technisch perfekt arrangierten Synthese von Klang- und Lichteffekten erzeugen eine sensorische Überstimulierung, die als rauschhafter Glückszustand erlebt wird, den die Exzeß-Tänzer (Holger) auf ihren Körperreisen in eine andere Dimension (Bettina) als ultimativen Kick immer wieder suchen:  
Auszug aus dem Interview mit Bianca (19 Jahre)

*F.: Wie ist das, wenn du auf schnellen Gabber tanzt, was empfindest du dann?*

*A.: Die Musik bringt den ganzen Körper zum Vibrieren. So intensiv erlebe ich meinen Körper eigentlich nur, wenn ich zu Techno tanze. Wenn ich tanze, kann ich alles um mich herum vergessen. Der ganze Alltagsstreß ist weg, richtig abgebaut. Ich fühle mich dann, als wäre ich ganz leicht, als würde ich abheben.*

*F.: Kriegst du dieses Gefühl, als würdest du fliegen, immer?*

*A.: Nein, man versucht es, man wünscht es sich, aber da muß alles passen. Die Stimmung muß gut sein, du mußt gut drauf sein, aber das klappt halt nicht immer.*

*F.: Und Drogen, helfen die dabei?*

*A.: Die Erfahrungen sind ganz unterschiedlich. Wenn du Glück hast, dann ist das ein wahnsinniges Gefühl. Bei Ecstasy ist das meistens so. Du kriegst das Gefühl, du hebst ab. Das Negative an dem Zeug ist aber, daß es dir meistens mies geht, wenn du wieder runterkommst. Da kann es dir echt dreckig gehen, besonders dann, wenn du alles durcheinander genommen hast.*

Auszug aus dem Interview mit Evelyn (21 Jahre)

*F.: Was bedeutet das Tanzen für dich, wie erlebst du das?*

*A.: Wenn man wirklich richtig intensiv tanzt, ist es ein totales Abschalten, totales Abheben. Es gibt dann eigentlich nur noch die Musik, und man wiegt sich einfach dazu, und je heftiger man tanzt und je länger, also ich muß wirklich sagen, das ist fast wie 'ne Art Ekstase manchmal. Man ist halt einfach total weggeschossen. Und das sind regelrechte Glückswallungen, wie so Wellen, die dann in einem hochgehen. Das kann man mit Worten nicht beschreiben, das muß man einfach erlebt haben. Ob jetzt mit oder ohne Drogen, das ist vollkommen egal.*

*F.: Du bist dann richtig abgehoben, also praktisch außerhalb deines Körpers?*

*A.: Ja, wenn man wirklich so richtig intensiv in einem Tanz drin ist, dann auf jeden Fall. Man tanzt nicht immer so, aber wenn, dann auf jeden Fall, dann verliert man sich richtig in die Musik. Mich törnt das unwahrscheinlich an, ist irgendwie erotisch.*

Unsere Interviews lassen keinen Zweifel daran: Die Rave-Fans erleben in den Endlosschleifen der repetitiven Techno-Beats und durch den exzessiven Tanzstil die totale körperliche Hingabe, eine fast schon orgasmisch zu nennende Form von body feeling (Kim), in der kathartische, erotische und ekstatische Gefühlslagen und Erfahrungen miteinander verschmelzen. Daß diese rauschhaften, hyperfrenetischen Bewußtseins- und Glückszustände in zunehmendem Maße eine Drogen-Stütze

(Sigi) erfahren, gehört zu den bedenklichen Entwicklungen in der Techno-Kultur. Szenentypische Sprachspiele und Redewendungen wie 'Optik schieben' oder 'Film fahren' für den Gebrauch von Ecstasy, Amphetaminen oder Speed dienen eher zur Verschleierung und Verharmlosung der Drogenproblematik als zur Aufhellung und realistischen Einschätzung.

Festzuhalten ist, daß Tanzen und Drogen gleichsam eine unheilige Allianz in der Techno-Szene bilden und strategisch von den Ravern eingesetzt werden, um auf eine besondere, außeralltägliche Art und Weise Körper und Geist zu spüren – und zu transzendieren:

*Ich denke, der Körper wird durch die Musik zu so 'ner Art Werkzeug, weil man über den Körper, übers Tanzen sich den inneren Kick holt, richtig abfliegt, Raum und Zeit irgendwie hinter sich läßt (Evelyn).*

Der tanzende Körper wird auf diese Weise zum Medium unmittelbarer Ich- und Seinserfahrung, ganz im Sinne der Raver-Maxime: „Let the rhythm take control.“ Nicht nur *Red Bull verleiht Flügel*, so die Verheißung eines Techno-Werbeslogans, sondern vor allem die ekstatische Erregung bei einem Gabber- oder Hardcore-Event. Denn die monotonen, stakkatohaften Klangfolgen der schnelleren Techno-Varianten, kombiniert mit effektiv eingesetzten Licht- und Videoinstallationen erzeugen ein fließendes und pulsierendes Raumbild, eine Art von archaischer Ursprungssphäre oder Hyperrealität, in der Wirklichkeit und Fiktion, Erlebtes und Geträumtes ununterscheidbar werden. Gabriele Klein (1997, S. 70) hat auf ihren ethnographischen Streifzügen durch die Techno-Szene eine ganz ähnliche Beobachtung gemacht:

„Beim Raven verschieben sich die Raum- und Zeitstrukturen im eigenen Körper. Die Realität der Zeitlichkeit und Räumlichkeit des Leibes und die Virtualität von Raum und Zeit bilden hier keinen Gegensatz mehr. Vielmehr erscheinen über den Dialog der sich bewegenden Körper mit den neuen Raum- und Zeitdimensionen diese als leibliche Wirklichkeit. Genau in dieser Grenzauflösung verschiedener Wirklichkeitsebenen, in der Synergie von Mensch und Musik, Körper und Künstlichkeit, physischer Erschöpfung und Zeitlosigkeit und in der Verschmelzung von Ich und Anderen zum Kollektivleib liegt 'ein Moment des Ekstatischen', das gern mit Raven in Verbindung gebracht wird.“

Die techno-spezifische Kombination und Wechselwirkung von Musik, Tanz, Drogen und Setting erzeugt aber nicht nur eine affektgeladene und körperbetonte Gegenwelt, sondern auch eine Bühnensituation, *wo du halt auch immer 'ne kleine Show abziehst und deinen Körper ins rechte Licht stellst* (Isabel) und in theatralischer Manier und Absicht zum Ausdruck gebracht wird, *was du hast und was du drauf hast* (Sigi). Denn die schauspielreife Präsentation des eigenen, gutaussehenden und gestylten Körpers ist den Ravern gleichsam ein existentielles Bedürfnis. *Die Vorstellung vom ranken und schlanken und vom jungen und schönen Raver* (Kim) verweist also nicht nur auf das Körperideal der Techno-Szene, sondern auch auf einen exhibitionistischen Zeigegestus:



„Was da vor sich geht, das ist (...) vor allem ein Wechselspiel zwischen Sehen und Gesehenwerden, zwischen die-anderen-Genießen und sich-zum-Genuß-der-andere-machen. Dieses Spiel intensiviert alles Erleben, sozusagen 'auf allen Kanälen' bzw. 'mit allen Fasern des Körpers'. Was immer diesen Lebensstil sonst noch kennzeichnet, ein auffälliges Element dabei ist u. E. ein neues Körperverständnis bzw. ein verändertes Verhältnis zum Körper“ (Hitzler / Pfadenhauer 1997, S. 10).

Die Dramaturgie der Raves und Partys, so ist abschließend festzustellen, zielt auf den Körper. Ihn gilt es zu inszenieren und zu transformieren. Seine Aufwertung, Betonung und Selbstverwandlung gipfelt in ekstatischen Tanz- und Drogenerfahrungen, die dem von Mihaly Csikszentmihali (1987) beschriebenen „Flow-Erlebnis“ sehr nahe kommen.

### **Fazit: Jugendkulturelle Körperpraktiken als Identitäts-, Distinktions- und Expressivitätsgeneratoren**

„Eines der beunruhigendsten Probleme der Gegenwart ergibt sich aus der Tatsache, daß religiöse Bindungen der Leiblichkeitsdeutung wegfallen. Verfällt damit der Leib der Entzauberung der Welt und wird zum bloßen psycho-sozial geprägten Bio-Leib? Oder schlägt sich gerade diese Säkularisierung in der bloßen Selbstverzauberung des Menschen durch seinen Leib nieder“ (Hahn 1985, S. 149).

Im Kontext der strukturellen Verkoppelung von Individuum und Gesellschaft und den dramatischen Konsequenzen des Modernisierungsprozesses zeigen diese Fragen den Spannungsrahmen auf, in dem sich die zeitgenössischen Körperpraktiken und -diskurse bewegen. Ihr Tenor ist eindeutig: Wir leben in einer „somatic society“ (Turner 1992, S. 12), in der die Möglichkeiten der Ausdehnung des Individualisierungs- und Selbstverwirklichungspostulats auf den Körper grenzenlos erscheinen. Bisweilen entsteht der Eindruck, als sei die zivilisationsgeschichtlich bedingte Disziplinierung des Körpers in der Gegenwart nicht nur völlig aufgebrochen, sondern in eine Art von Körperzentrismus und Verkörperungswut umgeschlagen, die allerdings neue Zwänge produziert. Indes soll hier nicht der Normierungsdruck, der als Folge der „narzistischen Mobilmachung durch den 'amerikanischen' Körper“ (Pauser 1992, S. 139f.) entsteht, näher skizziert werden, sondern die konstitutionelle Vielfalt und Exotik, mit der Jugendliche ihre Körpergestaltung betreiben. Die beschriebenen Jugendkulturen zeigen dabei die Spannweite an, in der sich die Körperexzentrik entfalten und auf der Basis von szenentypischen Erlebnis- und Inszenierungsformen eine höchst unterschiedliche Gestalt annehmen kann.

Auffällig ist zunächst einmal die Konzentration auf die selbst erlebten und gefühlten Körpersensationen. Jugendkulturen und deren exklusive Raumzonen fungieren in diesem Zusammenhang regelrecht als körpergebundene Erlebnisklaven, in denen ein gesteigertes Bedürfnis nach Emotionalität und Expressivität ausgelebt werden kann. Sie können somit unter zivilisationstheoretischer Perspektive auch als eine Anregungs- und Erregungssphäre angesehen werden, in welcher die für die

Alltagswelt bezeichnende Disziplinierung der Affekte aufgebrochen und – wenigstens temporär – überwunden werden kann. Jan-Uwe Rogge (1988) deutet die Vehemenz, mit der Jugendliche alltagstranszendierenden Praktiken frönen, als Ausdruck einer Grundstörung des Zivilisationsprozesses. Uns scheint es angemessener, angesichts der Pluralisierung und Diversifizierung von expressiven Jugendkulturen eher von einer „Partialisierung des Zivilisationsprozesses“ (Eckert et al. 1990, S. 155) zu sprechen. Es sind vor allem die am tiefsten in der jeweiligen Spezialkultur verwurzelten Fans und Freaks, die eine erstaunliche Virtuosität bei der Funktionalisierung äußerer (medienbestimmter) Umstände für innere (affektuelle) Zustände entwickeln. Sie sind letztlich prototypische Repräsentanten der von Gerhard Schulze (1992, S. 35f.) für die Gegenwartsgesellschaft diagnostizierten zunehmenden „Dominanz von Erlebnissrationalität“.

Aber die körperzentrierten und erlebnisorientierten Praktiken der jugendlichen Szenegänger sind nicht nur Kontrapunkte zur Alltagswelt, die sich im übrigen bruchlos in den allgemeinen Trend zum spannenden Müßiggang und einer Politik des Spaßhabens einfügen, sondern ihre Inszenierung und Thematisierung des Körpers ist immer auch ein Akt der Identitätssuche und -sicherung. In einer Zeit schwindender Seinsgewißheiten und Festlegungen wird damit der Körper zu einem wichtigen Symbol der Selbstvergewisserung und Wirklichkeitskontrolle, wobei gerade die somatischen Elemente jugendkultureller Stilsprachen zum Fundus für körperbestimmte und körperbetonende Distinktionen und Kontrasterfahrungen werden. Die Körper-Devise in den Jugendszenen lautet: Man soll sehen, daß man sich umgestaltet hat – und sich daran reiben. Der verfügbare und modellierbare Körper wird damit in einer Zeit prinzipiell gefährdeter Selbstentwürfe zu einem wichtigen Anker- und manchmal auch Fluchtpunkt individueller und sozialer Selbstvergewisserung. Was Karl-Heinz Bette (1989, S. 31) über die postmodernen Körperpolitiken im allgemeinen gesagt hat, gilt in gesteigerter Form für die von uns untersuchten Jugendkulturen:

„Der Körper stellt heute eine generell verfügbare und auch noch beeinflussbare Größe dar, bei der Wirkungen noch bewirkt, beobachtet und auch gefühlt werden können. Er ist zu einem wichtigen Symbol für eine noch kontrollierbare Wirklichkeit geworden. An ihm können Zeichen gesetzt und Spuren hinterlassen werden.“

## Literatur

- Bartels, S.: Die elektronische Pest. Kultur, Ansteckungsangst und Video. In: Die Deutsche Schule. 5/1984, S. 104–112.
- Bette, K.-H.: Körperspuren. Berlin, New York 1989.
- Bovenschen, S.: Soviel Körper war nie. In: Die Zeit. 47/1997, S. 63/4.
- Csikszentmihali, M.: Das Flow-Erlebnis. Stuttgart 1987.
- Eckert, R.; Vogelgesang, W.; Wetzstein, T. A.; Winter, R.: Grauen und Lust – Die Inszenierung der Affekte. Eine Studie zum abweichenden Videokonsum. Pfaffenweiler 1990.

- Fiehler, R.: Kommunikation und Emotion. Berlin 1990.
- Hahn, A.: Die Einstellung zum Tod und ihre soziale Bedingtheit. Tübingen 1968.
- Hahn, A.: Religiöse Dimensionen der Leiblichkeit. In: Jahres- und Tagungsbericht der Görresgesellschaft 1984. Köln 1985, S. 149.
- Hartmann, H. A.: The Thrilling Fields oder 'Bis ans Ende – und dann noch weiter'. In: Hartmann, H. A.; Haubl, R. (Hrsg.): Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Opladen 1996, S. 67–94.
- Havighurst, R. J.: Developmental Tasks of Education. New York 1972.
- Helsper, W.: Das 'Echte', das 'Extreme' und die Symbolik des Bösen. In: SPoKK (Hrsg.): Kursbuch Jugendkultur. Mannheim 1997, S. 116–128.
- Hitzler, R.: Raven für die Wissenschaft. In: Audimax. 12/1997, S. 12.
- Hitzler, R.; Pfadenhauer, M.: Die Techno-Szene: Prototyp posttraditionaler Vergemeinschaftung? In: Artmaier, H.; Hitzler, R.; Huber, F.; Pfadenhauer, M. (Hrsg.): Techno zwischen Lokalkolorit und Universalstruktur. München 1997, S. 7–15.
- Kamper, D.; Wulf, C. (Hrsg.): Die Wiederkehr des Körpers. Frankfurt a. M. 1982.
- Klein, G.: BodyTalk. Zum Tanz der Raver. In: Artmaier, H.; Hitzler, R.; Huber, F.; Pfadenhauer, M. (Hrsg.): Techno zwischen Lokalkolorit und Universalstruktur. München 1997, S. 67–70.
- Kröner, B.: Musik, Tod und Teufel. Die soziologische Charakterisierung des Death und Black Metal-Fandoms. Trier 1997 (Dipl. arbeit).
- Kübler, H.-D.: Warum gucken Kinder und Jugendliche Video? In: Jugendfilmclub Köln e. V. (Hrsg.): Video – Eine Arbeitsmappe zum Thema Videokonsum und Gewalt. Heft 2: Orientierungshilfen. Köln 1985, S. 36–49.
- Lash, S.: Discourse or Figure? Postmodernism as a 'Regime of Signification' Theory. In: Culture and Society. 5/1988, S. 311–336.
- Lenz, K.: Die vielen Gesichter der Jugend. Frankfurt a. M.; New York 1988.
- Pauser, W.: Der 'amerikanische' Körper oder: Die narzistische Mobilmachung des Erdenrests. In: Horak, R.; Penz, O. (Hrsg.): Sport: Kult & Kommerz. Wien 1992, S. 139–155.
- Rogge, J.-U.: Gefühl, Verunsicherung und sinnliche Erfahrung. Publizistik. 2-3/1988, S. 243–263.
- Sander, U.; Vollbrecht, R.: Zwischen Kindheit und Jugend. München, Weinheim 1985.
- Schenda, R.: Jugend als Schutzraum. Vom Schund- und Schmutzgesetz zur Videodiskussion. In: Deutscher Werkbund e. V. / Württembergischer Kunstverein (Hrsg.): Schock und Schöpfung. Stuttgart 1986, S. 106–108.
- Schulze, R.: Die Erlebnisgesellschaft. Frankfurt a. M.; New York 1992.
- Shusterman, R.: Die Sorge um den Körper in der heutigen Kultur. In: Kuhlmann, A. (Hrsg.): Philosophische Ansichten der Kultur der Moderne. Frankfurt a. M. 1994, S. 241–277.
- Soeffner, H.-G.: Punk oder die Überhöhung des Alltags. In: Gumbrecht, H. U. / Pfeiffer, K. L. (Hrsg.): Stil. Frankfurt a. M. 1986, S. 317–341.
- Stock, M.; Mühlberg, P.: Die Szene von Innen. Skinheads, Gruffies, Heavy Metals, Punks. Berlin 1990.
- Turner, B. S.: Regulating Bodies. Essays in medical sociology. London 1992.
- Vogelgesang, W.: Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorfilme als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Opladen 1991.
- Vogelgesang, W.; Zimmer, A.: Höllenfahrer und Himmelsstürmer. Formen des Okkultismus bei Jugendlichen. Trier 1994 (Forschungsbericht).
- Wegner, T.: Jugend, Tod und Teufel. Jugendpsychologische Hintergründe des Horrorbooms. In: Scarbath, H.; Straub, V. (Hrsg.): Die heimlichen Miterzieher. Hamburg 1986, S. 33–57.
- Wiesendanger, H.: In Teufels Küche. Jugendokkultismus: Gründe, Folgen, Hilfen. Darmstadt 1992.
- Willemsen, R.: Gewalt als Unterhaltung. In: Der Merkur. 2/1985, S. 91–105.
- Zuckerman, M.: Sensation Seeking. Hillsdale 1979.