

testcard

Bug Report
Digital war besser



Impressum

testcard

Beiträge zur Popgeschichte

#24: Bug Report. Digital war besser

© Ventil Verlag UG (haftungsbeschränkt) & Co. KG, Mainz, November 2014

ISBN 978-3-931555-23-8

testcard wird herausgegeben von Holger Adam, Roger Behrens, Waltraud Blischke, Jonas Engelmann, Jelena KleiBler, Katja Peglow, Oliver Schmitt, Frank Apunkt Schneider, Johannes Ullmaier, Christian Werthschulte und Chris W. Wilpert

Redaktion dieser Ausgabe: Jonas Engelmann (V.i.S.d.P.), Holger Adam, Roger Behrens, Waltraud Blischke, Frank Apunkt Schneider, Johannes Ullmaier, Christian Werthschulte und Chris W. Wilpert

Bildredaktion/Layout/Satz: Oliver Schmitt

Covergestaltung: Wolfgang Buechs (digirev.de) und Oliver Schmitt

Druck: fgb, Freiburg

Das Copyright der Beiträge liegt bei den jeweiligen Autor_innen. Abdruck, auch in Auszügen, nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des Verlags. Alle Rechte vorbehalten.

testcard c/o Ventil Verlag, Boppstr. 25, D-55118 Mainz

www.testcard.de

www.ventil-verlag.de

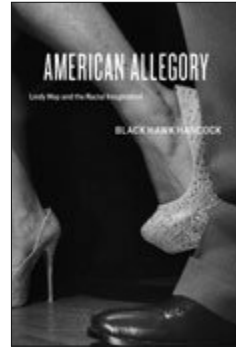
Abbildungsnachweise: Covermotiv, S. 73, 110–115: Wolfgang Buechs | S. 1, 18 (rechts), 51, 185–189: Waltraud Blischke | S. 4, 133: Archiv O. Schmitt | S. 8: Feminist Frequency | S. 9: LoveTheBay | S. 18 (links): Sarah Joy (Bearb.: O. Schmitt), CC BY-SA | S. 22: Nevit Dilmen | S. 24: Klaus Nahr, CC BY-SA | S. 25: Paul Townsend (Bearb.: O. Schmitt), CC BY-SA | S. 27: Textilvergehen (Bearb.: O. Schmitt), CC BY 2.0 | S. 28: modernmechanix | S. 31: Wade M, CC BY-SA | S. 32: Christian Kadluba, CC BY-SA | S. 36: sergeymk, CC BY 2.0 | S. 37: Michael Coghlan, CC BY 2.0 | S. 38: digitalmonalisa.com | S. 39, Reihe 1: a) Alex »Skud« Bayley, b/c) Ben Sutherland, d/e/f/g) bixentor, h) Camilla Nilsson, i) Catherine Ortega (alle CC BY 2.0); Reihe 2: a) David Merrett, b) DonkeyHotey, c) fee-ach, d) FolsomNatura, e) Heather Cowper, f) James Emery, g) Joel Kramer, h) Julian Stallabrass, i) K Morrow (alle CC BY 2.0); Reihe 3: a) Larry Lamsa, b) Lorenzo Bolognini, c) Marko Kudjerski, d) Matt Brown, e) Matthew Glover, f) Mike Licht, g) monkeywing, h) OC Always (alle CC BY 2.0); Reihe 4: a) Playing Futures- Applied Nomadology, b) Ryan Vaarsi, c) Samuel Mann, d) TheArches, e) Timothy Tolle, f) torbakhopper HE DEAD, g) walknboston (alle CC BY 2.0), h) Ole Husby (CC BY SA 2.0); Reihe 5: a) atalou, b) Josh McGinn (beide CC BY-ND 2.0), c) Garry Knight, d) hannes.a.schwetz, e) Julie Gibbons, f) Michael Russell, g) Núria, h) optische_tauschung, i) Quinn Dombrowski (alle CC BY SA 2.0) | S. 41 (oben): hobvias sudoneighm, CC BY 2.0 | S. 41 (unten): © The estate of Richard Hamilton | S. 47: Joe Haupt, CC BY 2.0 | S. 49: Thomas Uhlemann, Bundesarchiv | S. 55: Martin Müller | S. 57: Aaron Thompson | S. 67: Journalism++, CC BY | S. 76: Herbert Klaeren, CC BY-SA 3.0, S. 77: Hajotthu / Museum Herrenhausen Palace, CC BY 3.0 | S. 79: Venusianer, CC BY-SA 3.0 | S. 84: Promo | S. 86: Tabor Robak | Fotos S. 93–97: Flora Könemann & Chris W. Wilpert | Grafik S. 93–95, 102–109: © Depositphotos.com/pz.axe (Bearb.: O. Schmitt) | S. 121–129: Jerry Bauer / Suhrkamp verlag | S. 135: Morgan (Bearb.: O. Schmitt), CC BY 2.0 | Grafiken S. 138–156: © Depositphotos.com/renomartin | S. 139: Christopher Brown, CC BY 2.0 | S. 164: The Stanley Parable / Galactic Cafe | S. 166–172: Bettina Wilpert | S. 175: MyVideo | S. 193–195: Promo | S. 198: Vertigo Gaming | S. 199: United Independent Entertainment | S. 270: © Mahasiddhi, Birmingham | S. 283: Erika Schmied | S. 299: Annemarie Burckhardt | S. 305: Johan Stahl Winthereik | S. 307: Nick Gillespie | Tonträger-/Buchcover und Filmstills: Labels/Verlage | Filmstills: Filmverleihe | **Quellen der CC-Lizenz-Abbildungen:** S. 76-79: Wikipedia, S. 67: Fiff, alle anderen: flickr.

serung der Ethnologie und für die Integration neugieriger souveräner Popforschungen allgemein. Freilich existieren derartige Beobachtungen zwischen elitistischer Kritik und auszählendem Positivismus schon seit geraumer Zeit in diversen Bereichen der Forschung und werden diese hier bei Bausinger offenbar zugunsten der Pointierung etwas außen vor gelassen, anschließend kommen diese wieder ins Spiel, wenn etwa Kaspar Maase Populärkultur beschreibt als »das sozial-ästhetische Spiel von Abgrenzung und Vereinnahmung zwischen dem Populären und seinen Antipoden«. Die Herausgebenden referieren hier in ihrer Einleitung auf die spezifischen Diskussionen in der Volkskunde um Kunst, Geschmack, Kanonbildung etc., die man auch auf andere Fächer und Disziplinen übertragen kann, die aber eben gerade in einer Kunde des Populären im Sinne einer Bevölkerung ambivalent erscheinen: »Die Rede von volkscundlicher Populärkulturforschung verweist zum einen auf die Notwendigkeit, den habitualisierten Denkstil Euopäischer EthnologInnen auf problematische Erbschaften hin zu reflektieren; sie verweist zum anderen darauf, dass aufmerksame Durchsicht dieses Erbes auch zu anregenden Funden führen kann«, konstatieren Maase, Christoph Bareither und Mirjam Nast in ihrer Einleitung zum Band. In den sowohl grundlegenden und eher systematischen Ausführungen etwa von Kaspar Maase (zu »Populärkultur – Unterhaltung – Vergnügen«), Bausinger selbst (»Zur Karriere der Unterhaltung«) oder Jens Wietschorke (»Vergnügen: Zur historischen Semantik eines bildungsbürgerlichen Konzepts«) im Kapitel »Konzepte und Kontexte« als auch fallbeispielhaften, in die Felder gehenden Studien etwa von Birgit Speckles zu unterfränkischen Tanzsälen, Jochen Bonz zur Fußballbegeisterung der Fans des SV Werder Bremen, Moritz Ege zu agonistischen Motiven im Verhalten von jungen Männern in Neukölln, Christoph Bareither zum Ethnographieren von Vergnügen anhand von Online-»Killerspielen« oder Marketa Spiritova zu Gedenkfeiern und populärem Gedächtnis in den Kapiteln »Orte und Praktiken«, »Vergnügen in der und an der Geschichte« sowie »Medien – Bedeutungen – Erfahrungen« wird dann ein weites Feld von Ansätzen in Theorien und Methoden aufge-

spannt und letztlich das geleistet, was eben Bausinger treffend zu Beginn ankündigt: »Vielleicht kann man sagen, dass nach den problematischen ideologiekritischen Gipfelstürmen jetzt die Mühen der Ebene angesagt sind – kleine Schritte, die aber an übergreifende theoretische Rahmenangebote gebunden sind. Das können die früheren Vorstellungen sein, und gewiss lassen sich zum Beispiel viele der modernen oder auch postmodernen Entwicklungen der Zerstreuungsindustrie zuordnen; aber die fortgeschrittene Entwicklung (vor allem die ungebremsste Digitalisierung im Alltag) schiebt ältere Taxonomien und Gliederungen auch zur Seite und fordert eine neue theoretische Rahmung.« Wir stehen in der trägen Geschichte der Popforschung eben weiterhin wohl erst am Anfang, als besondere Herausforderungen werden hier Emotionsforschung und Internetsforschung genannt. Und wir sollten uns weiter vernetzen, wie es dieser Band ausgehend von ethnologischen Verfahren vorschlägt, die zahlreiche Anschlüsse bieten. Um noch einmal den wundervoll unpräzisen Beitrag von Kaspar Maase zu zitieren, der, so formuliert er es selbst, den Weg freischlagen möchte für eine popsensible Ethnologie zu den vorhandenen Netzwerken der Pop-Reflexion (und ebenso in die andere Richtung): »Wir arbeiten empirisch, nahe an konkreten Phänomenen, uns steht der Sinn selten nach großflächigen Definitionen und allgemein verwendbaren Checklisten, warum A populär sein soll und B nicht. Darüber hinaus: Wir bestehen auf der historischen Perspektivierung gegenwärtiger Verhältnisse; erst der Blick auf den kontinuierlichen Wandel dessen, was wer warum und mit welcher Bewertung als Populärkultur betrachtet hat, erschließt eine reflektierte Sicht auf die heutige Wahrnehmung aktueller Phänomene.« Und schließlich fragt Maase in Anlehnung an Ludwig Wittgenstein und Nelson Goodman, und das könnte statt Briefmarkensammlerum (das können die Briefmarkensammler besser) oder Stammtischbeurteilungen (das können die StammtischlerInnen besser) als Motto für die Beobachtungen aller möglichen Ausformungen und Formen von Populärkultur gelten: »Wann geschieht ein Phänomen populärer Kultur – unter welchen Bedin-

gungen. In welchen Situationen, als Ergebnis welcher Handlungen, Intentionen und Interaktionen welcher Akteure, möglicherweise auch: mit welchen Folgen – und wie ähnlich und unähnlich ist es welchen Verwandten?«

[Brosch., 212 S., Würzburg 2013, Königshausen & Neumann, 29,80 €] Christoph Jacke



BLACK HAWK HANCOCK
American Allegory. Lindy Hop And The Racial Imagination

Es ist nun schon einige Jahre her, seit der Lindy Hop, der amerikanische Paartanz zu Swing aus den 1930ern, wieder einmal ein Revival erleben durfte. In seinem Schlepptau das fünfte oder sechste Swing-/Neo-Swing-Revival. Als der Lindy Hop in den Nachkriegsjahren langsam von der Bildfläche verschwand, schien das nicht weiter zu stören. Immerhin waren nun Mambo, Cha-Cha-Cha und später der Twist und andere Gesellschaftstänze schnell in Mode. Die letzte Wiederentdeckung des Lindy Hop vor ca. zehn Jahren in den USA geschah durch die weiße Mittelklasse, die nun akribisch versuchte, einen afroamerikanischen Tanz so authentisch wie 1930 zu praktizieren. Heute gibt es in Chicago, wo Black Hawk Hancock seine Studie durchführte, riesige Lindy-Hop-Partys mit Swing-Bands und Swing-DJs; das Publikum ist fast durchweg weiß, eher jung, Mittelklasse.

Neben dieser mittlerweile großen Paartanz-Szene existiert seit Jahrzehnten ein paralleles Tanzmilieu. Dort wird das zelebriert, was einst den Lindy Hop ausmachte: Innovation, Stil und Improvisation zu moderner schwarzer Musik. »Steppin'« ist der moderne afroamerikanische Paartanz zu HipHop und modernem R'n'B. Einst aus dem Lindy entstanden, wurde er permanent

in schwarzen Nachbarschaften weiter entwickelt. Wer noch keine Steppin'-Tänzer gesehen hat, kann auf den gängigen Videoportalen staunen. Steppin' (so genannt in Chicago, »Hustle« in Detroit, »Hand dancing« in Washington, D.C., und »Boppin'« in Houston) erscheint wie ein Mischung aus Tango und Lindy Hop in Zeitlupe, ist ästhetisch sehr schön anzusehen und funktioniert auch nur zu moderner Musik. Hancocks Buch vergleicht diese beiden Szenen, die zudem jeweils durch Ethnie, Wohngegend, Bildungsgrad, sozialen Standard, Einkommen und andere Faktoren definiert und voneinander getrennt sind. Er stellt ernüchtert fest, dass die Erfinder des Lindy Hop und Jazz heute in keiner Weise wirtschaftlich davon profitieren, der Tanz und seine Kultur fest in der Hand von Weißen ist. Umso bemerkenswerter sind seine Erfahrungen in der komplett schwarzen Steppin'-Szene, wo er als *Native American* skeptisch begutachtet wurde. Als kulturwissenschaftliche Feldstudie sind diese Erfahrungen sehr aufschlussreich, da ethnische Herkunft und die Frage nach dem Ursprung von Kulturgütern in den USA nicht ohne weiteres diskutiert werden können. Hancock muss eingestehen: »There seems to be fear of race ... [which] generates an almost paranoid sensibility and consequently people often think that silence is better ... it proved almost impossible to have an open and honest conversation with anyone about race or the research I wanted to do.«

Fragen technischer Art hingegen konnte er offen diskutieren und so lesen wir eine sehr ungewöhnliche Studie, die sich im theoretischen Teil mit der Herkunft, Ästhetik, Musik und Bedeutung von Tanz in der afroamerikanischen Kultur beschäftigt. Der zweite, ebenso ausführliche Schwerpunkt, liegt auf dem Erlernen des Steppin' und Lindy Hop, der Leser begleitet Hancock zu diversen Lehrgängen, Parties, Workshops und Tanzstunden. Diese physische Auseinandersetzung mit einem ursprünglich rein intellektuellen Problem, vom Autor mit Bourdieus Thesen und den praktischen Methoden von Wacquants *carнал sociology* angegangen, macht *American Allegory* zu einer sehr spannenden Studie über den afroamerikanischen Beitrag zur amerikanischen Kultur.

[Brosch., 265 S., Chicago 2013, *University of Chicago Press*] Alexander Ebert



MARK BUTLER

Das Spiel mit sich. (Kink, Drugs & Hip-Hop). Populäre Techniken des Selbst zu Beginn des 21. Jahrhunderts

Um mit dem Klappentext, dem für ein Buch wohl wichtigsten Paratext im Sinne des französischen Literaturtheoretikers Gérard Genette, anzufangen: »Das Modifizieren des Körpers, das Fetischisieren von Dingen, die Spielarten des BDSM, der Drogenkonsum, Writing, DJing, Breaking und MCing – allen untersuchten Praktiken ist gemeinsam, dass es Spiele sind bei denen der Einsatz das Selbst ist. Im Vollzug dieser spielerischen Selbsttechniken verliert sich das Subjekt, um sich in veränderter Form wiederzugewinnen. Dies gilt, egal ob es sich um eine riskante Zurschaustellung von Leidenschaften handelt, um ein waghalsiges Spiel mit dem eigenen elektrochemischen Haushalt, oder um eine wettkämpferische Selbstbehauptung aus einer Präkären Situation heraus.« (Klappentext Rückseite) Bemerkenswert, dass im Klappentext selbst nicht nur einige Ungereimtheiten der Kommasetzung bezüglich vorliegen, sondern vielmehr auch an andere Stelle (etwa dem Abdruck des Klappentexts bei *Amazon*) die einzelnen Drogenbezeichnungen aus dem Text genommen wurden oder jedenfalls nicht erscheinen. Der promovierte Ethnologe und Kulturwissenschaftler und mittlerweile wissenschaftliche Mitarbeiter in der Europäischen Medienwissenschaft am Institut für Künste und Medien der Universität Potsdam und Koordinator des dort angesiedelten Digital Games Research Centers (DIGAREC), Mark Butler, beschäftigt sich immer wieder mit Computerspielen und scheint daher seine Affinität für jegliche ernste (weil folgenhafte) oder unernte

(weil folgenlose) Spiele und »Übungen« im Sinne von Experimenten in der Pop-Gesellschaft zu beziehen. Neben einer historischen Herleitung und angelehnt an Michel Foucaults Überlegungen zu Technologien des Selbst), zu Soma-, Psycho- und Medientechniken finden sich dann in diesem sehr umfassenden Band im Grunde drei getrennte Studien zu den Stilkriegen des HipHop, zur bizarren Erotik-Körperästhetik der Kink-Clubkultur (kinky Sex = Ledersex = BDSM) und zur molekularen Selbst-Modulation durch die bewusstseinserweiternden Drogen Pharmaka, Cannabis, Kokain, Amphetamine und die Problematisierung des Rauschs. Jeder dieser Abschnitte könnte zunächst auch als eigener kleinerer Band für sich stehen, doch Butler schafft zahlreiche Anschlüsse und Verbindungen bzw. durch Butlers detaillierte Schilderung oder besser Untersuchung gelingt es dem Lesenden, die einzelnen Kulturen zusammenzuführen. Butler selbst lässt alle Gedanken in einem ausführlichen kritischen Schlusskapitel zur Spieltheorie der fortgeschrittenen Moderne münden: »Würfelwürfe«. »Das spielerische Selbst- und Weltverhältnis trägt zu unserer prekären Situation bei. Aus einer spielerischen Perspektive erscheinen die gegebenen Kräfteverhältnisse nämlich als das zeitgenössische Regelwerk, das eine Unmenge von Herausforderungen bereithält, die gemeistert werden wollen, und die Welt sowie das eigene Leben dementsprechend als etwas Gestaltbares. Das Wissen um diese Gestaltbarkeit aber kann eine hoffnungsvolle Lebenshaltung befördern, die vom Möglichkeitssinn beseelt ist und von der Frage geleitet wird, die wir als Kinder gestellt haben: *What use are the rules and how do you win?*« Das Tröstliche dieser opulenten Analyse ist, dass sich zwar mit diesen im Grunde nachmodernen Spielen moduliert, verändert, ver-rauscht wird, gleichzeitig aber eben immer auch eine neue Gestalt, eine neue Perspektivierung daraus hervor geht, zumindest, solange wir im Spielmodus sind. Und das ist ja das Geheimnis von Pop: erst wenn dieser in einer seiner Kulturen pathologisch wird, haben wir ein Problem. Doch das gehört zunächst nicht oder nur ganz am Rande in Butlers bedeutendes Buch: »Die fortgeschrittene Moderne ist die