

Promotionsprojekt Velten Schäfer: „Soziologie des Skateboards – Körper, Räume, Zeichen“

Seit über 50 Jahren werden kommerziell gefertigte Skateboards verkauft – doch ist das Brett mit vier Rollen nicht das selbe geblieben. Vom Bastelobjekt und Kinderspielzeug der 1960er Jahre entwickelt sich das Skateboard in den 1970er Jahren zunächst zu einem Sportgerät. Erst in den späten 1970er und 1980er Jahren mutiert es zum „Identitätsträger“ in Prozessen rebellisch-jueniler Selbst-Bildung exakt im Schnittpunkt von „Pop“ und „Sport“ – und seit den späteren 1990er Jahren verstärkt auch zum Fetisch einer auf den „Jugendmarkt“ zielenden Medien- und Konsumgüterindustrie. Anliegen der Dissertation ist es, die vier sich hier andeutenden „Inkarnationen“ des Skateboarding anhand der jeweils typischen Skateboard-Praktiken zu rekonstruieren und auf der Basis dieser „praxeologischen“ Modellierung auf die jeweils typischen Träger-Subjekte der Praktik zu schließen.

Dabei wird in einem ersten Abschnitt versucht, ein soziologisch informiertes Überblicksmodell der erstaunlich langlebigen und an Brüchen reichen Praktik zu formulieren. Dieses Modell baut erstmals systematisch auf den konkreten körperlichen Bewegungen der Skateboarder auf, die in der Literatur über die Praktik bisher ironischerweise kaum eine Rolle spielen. Paradigmatisch als Schnittstelle von Pop- und Sportkultur zeigt sich die Praktik dabei auch in ihrer Videografisierung: Sowohl das Skateboard-Lernen als auch das intersubjektive Selbst-Bilden als Skateboarder findet primär anhand jener „Rockvideos über Sport“ statt, die die Skateboard-Praktik schon kurz nach dem Sendestart von MTV hervorbringt; es lassen sich sogar direkte Zusammenhänge zwischen der sozio-technischen Entwicklung der Videografie der Körpertechniken im Skateboarding herstellen.

In einem zweiten Abschnitt wird das zugrunde gelegte Vier-Phasen-Modell der Praktik anhand der Produktion von Raum durch Skateboarding – und zugleich von Skateboard-Subjekten durch sozio-topologische Gegebenheiten – vertieft: Führt etwa das Halfpipe-Fahren der späten 1980er viele Skateboarder in Vereine und ähnliche Strukturen, bringt das ab etwa 1990 dominierende Street-Skateboarding auf „gefundenem“ Terrain zu ganz anders gearteten Zusammenschlüssen. Anhand einer stadträumlich so exponierten Praktik wie Skateboarding lässt sich ferner u.a. der Übergang von Stadtreform-Ideen der „Zero Tolerance“ zu Creative-City-Konzepten von „Talent, Technology and Tolerance“ nachvollziehen. In einem dritten Abschnitt steht die Produktion konstitutiver grafischer Zeichen im Vordergrund, in denen sich die Skateboard-Praktik als „Kultur“ proklamiert: Im Skateboarding der späten 1970er Jahre vollzieht sich eine – mythisierte – Wiedergeburt von Gang-Totemen als Markenzeichen; in einer „rebellischen Nische“ und wohl mehr nolens als volens 'erfindet' die Skateboard-Praktik die postfordistische „identitätsorientierte Jugendmarke“.

Die vorzulegende Arbeit wird also erstens einen sportart-bezogenen Nutzen haben: Sie bietet eine knappe Übersicht über die Manöver des Skateboarding in ihren – bislang – vier „Generationen“ und deren jeweiligen „Familien“ und Untergruppierungen und ermöglicht so nicht nur einen Einstieg in den Skateboard-, sondern auch in den Snowboard-, Snakeboard-, den Waveboard- und Wakeboard, teils auch den BMX-, Rollerskate- und (Agressive) Inline-Trick-Jargon – und somit einen „genealogischen“ Überblick über eine bedeutsame Familie von Praktiken im boomenden Action-Sport-Bereich. Zudem liefert sie eine systematische, interdisziplinär angelegte Lektüre und Zusammenschau der weit verstreuten Forschungsliteratur zum Skateboard – sowie eine neue, am Praxis-Paradigma orientierte Perspektive auf diese (und andere) neue sportive Praktiken. In ihrem videographisch-körperlichen Entwurf und Enactment eines „rebellischen“ statt disziplinären Sport-Körpers, in ihrem Verschmelzen von Körpern, Technologien und Dingen, in ihrem „Lesen“ und „Schreiben“ des städtischen Mobiliars, in ihrer historisch frühen Ausdifferenzierung in eine Vielzahl affektiv konkurrierender Marken-Ästhetiken zeigt sich die Skateboard-Praktik als aufschlußreich im Sinne einer „Genealogie der Gegenwart“. Anhand ihres Beispiels lässt sich der – stets problematische und prekäre – Übergang vom organisierten Subjekt des Fordismus über entgrenzte, experimentierenden Subjektformen der Counterculture zum „kosumtorischen Kreativsubjekt“ der Postmoderne erzählen.