

1 Einführung

Hätten Sie es für möglich gehalten, dass folgende Aussagen einen Aufkleber betreffen können?

- „Ein Ausdruck eines Lebensgefühls“¹
- „[V]isuelle Eindruck unserer Gefühle“²
- „Einfache Möglichkeit[,] sich einer Gruppe zuzuordnen“³

Diese Zitate sind Aussagen über Skatesticker, die Skater⁴ in der nachfolgenden Studie formuliert haben.

Skatesticker werden in der Szene der Skater gesammelt, gehandelt und wertgeschätzt.⁵ Es handelt sich um grafisch gestaltete Aufkleber, die von Skatelabels⁶ (Hersteller von Skateboards und entsprechendem Zubehör) distribuiert werden. Ursprünglich zu (reinen) Werbezwecken produziert, haben sich Skatesticker zu einem Ausdruckszeichen der Szene etabliert.⁷ Aufgrund ihrer differenzierten, komplexen Gestaltungen und ihrer facettenreichen, zunehmend autonomisierten Funktionen müssen sie als visuelle Medien einer Szene von den Wissenschaften aufgearbeitet werden.

Da es sich bei den Stickern grundsätzlich um Bilder⁸ handelt, stellen sie ein innovatives Forschungsobjekt der Bildwissenschaften dar.

Mindestens zwei Aspekte des komplexen Phänomens Skatesticker sollen im Fokus dieser bildwissenschaftlichen Untersuchung stehen: zum einen die Erforschung der differenzierten Rezeptionsweisen und facettenreichen Funktionen der Skatesticker, die sich innerhalb der

¹ Teilnehmer 28. Frage 11.

² Teilnehmer 24. Frage 11.

³ Teilnehmer 16. Frage 11.

⁴ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet (vgl. Kap. 7.4.2).

⁵ Vgl. Pahl 2007. S. 5.

⁶ Vgl. Kap. 1. Terminologien.

⁷ Vgl. Pahl 2007. S. 5.

⁸ Vgl. Kap. 5 bzw. Bildauffassung von Scholz (vgl. Scholz 2009 [2004]. S. 197).

Szene signifikant von einer reinen Werbefunktion abgelöst und sich zu Symbolen und Identifikationsmerkmalen der Skateszene etabliert haben. Zum anderen eignet sich das Phänomen im Besonderen für eine bildwissenschaftliche Untersuchung, da, neben diversen weiteren anspruchsvoll gestalteten Motiven, zahlreiche Motive, Stile und Strategien aus dem Bereich der Kunst adaptiert werden. Dies ist insofern interessant zu untersuchen, wie klassische, aus der Kunstgeschichte bekannte Motive, Stile und Strategien innerhalb anderer Phänomene, die eigentlich nicht der Kunst zugeordnet werden, wiederauftreten.

Ziel dieses Forschungsvorhabens ist, das Phänomen der Skatesticker innerhalb eines bild- und kunstwissenschaftlichen Forschungsfokus aufzuarbeiten. Während der vorbereitenden Recherchen kristallisierten sich folgende Thesen heraus, die die Notwendigkeit einer bildwissenschaftlichen Untersuchung des Phänomens Skatesticker verdeutlichen:

1. Skatesticker haben sich von der solitären Werbefunktion eines typischen Werbeaufklebers abgelöst.
2. Skatesticker haben sich zu Symbolen und Identifikationsmerkmalen der Skater etabliert.
3. Skatesticker funktionieren als skatekulturkonstituierende Elemente.
4. Skatesticker sind Medien visueller Kommunikation.
5. Bei der Gestaltung von Skatestickern werden vermehrt Adaptionen aus dem Bereich der Kunst eingesetzt.
6. Skatesticker können infolgedessen als Symptom eines zu konstatierenden Bildkontextwandels aufgefasst werden.⁹

⁹ Detailliertere Thesen bezüglich der Stickerrezeption werden zu Beginn des empirischen Teils formuliert (vgl. Kap. 7).

Forschungsdesign

Wie der Methodik der Bildwissenschaften angemessen, muss ein spezielles, interdisziplinäres Forschungsprofil konzipiert werden, um dem Forschungsgegenstand gerecht zu werden. Deshalb werden in dieser Arbeit u. a. bild- bzw. kunstwissenschaftliche und kultur- bzw. medienwissenschaftliche Ansätze und Methoden miteinander verknüpft, um so einen bestmöglichen Erkenntnisgewinn zu gewährleisten. Infolgedessen wird sich die Arbeit aus theoretischen und empirischen Elementen zusammensetzen und in drei Kernbereiche untergliedert werden.

Teil I führt in den bisher unerforschten Untersuchungsgegenstand ein, thematisiert die Eigenschaften der Skateboardkultur und gewährt Einblicke in die Charakteristika der Skateboardsticker. Die Skateboardkultur kann als Szene¹⁰ aufgefasst werden. Deshalb werden in die Untersuchung der aufklebbaren Designobjekte dieser Szene kulturwissenschaftliche Aspekte mit einfließen. Dies nicht nur, weil die Skateboardkultur eine Alltags- und auch Jugendkultur¹¹ darstellt, sondern auch, weil innerhalb der Skateboardkultur der Aspekt einer kulturellen Identität bzw. Zugehörigkeit besonders ausgeprägt erscheint.¹²

Um den Leser konkret mit dem Bildmaterial der Sticker vertraut zu machen und um die komplexen Gestaltungsstrukturen aufzuzeigen, folgen exemplarische bildwissenschaftliche Stickeranalysen, die die verschiedenen Arten und Stile der Skatesticker repräsentieren. Um die innovativen Bildobjekte strukturiert zu analysieren, kann die von Erwin Panofsky etablierte Bildanalysemethode herangezogen werden: In den Analysen wird zunächst der Phänomensinn bzw. das natürliche Sujet¹³ der Darstellungen herausgearbeitet, um im An-

¹⁰ Vgl. Kap. 1. Terminologien.

¹¹ Vgl. Hitzler 2001. S. 83.

¹² Vgl. u. a. Hitzler 2001. S. 90.

¹³ „1. *Primäres oder natürliches Sujet*, unterteilt in *tatsachenhaftes* und *ausdruckshaftes*. Man erfaßt es, indem man reine Formen identifiziert, nämlich: gewisse Konfigurationen von Linie und Farbe oder gewisse eigentümlich geformte Bronze- oder Steinstücke als Darstellungen natürlicher Gegenstände wie menschlicher Wesen, Tiere, Pflanzen, Häuser, Werkzeuge und so fort; indem man ihre gegenseitigen Beziehungen als Ereignisse iden-

schluss auf ikonografische Bezüge¹⁴, die sich in den Skatestickerdesigns offenbaren, eingehen zu können.

Die Anwendung des nach Panofsky üblicherweise folgenden dritten Analyseschrittes (die sogenannte ikonologische Interpretation¹⁵) auf jedes einzelne Skatestickermotiv wäre für den hier determinierten Forschungsansatz allerdings nicht zielführend¹⁶: Dieser fokussiert

tifiziert; und indem man solche ausdruckshaften Eigenschaften wie den schmerzlichen Charakter einer Pose oder einer Geste oder die heimelige und friedliche Atmosphäre eines Innenraums wahrnimmt. Die Welt reiner Formen, die dergestalt als Träger primärer oder natürlicher Bedeutungen erkannt werden, mag die Welt der künstlerischen Motive heißen. Eine Aufzählung dieser Motive wäre eine vorikonographische Beschreibung des Kunstwerkes.“ In: Panofsky 2006 [1955]. S. 38f.

¹⁴ „2. *Sekundäres oder konventionales Sujet*. Es wird durch die Erkenntnis erfaßt, daß eine männliche Gestalt mit einem Messer den heiligen Bartholomäus repräsentiert, daß eine weibliche Gestalt mit einem Pfirsich in der Hand eine Personifikation der Wahrhaftigkeit ist, daß eine Gruppe von Personen, die in einer bestimmten Anordnung und mit bestimmten Posen um eine Speisetafel sitzen, das letzte Abendmahl darstellen oder daß zwei Gestalten, die auf bestimmte Weise gegeneinander kämpfen, für den Kampf von Laster und Tugend eintreten. Indem wir das erfassen, verknüpfen wir künstlerische Motive und Kombinationen künstlerischer Motive (Kompositionen) mit Themen oder Konzepten. Motive, die dergestalt als Träger einer sekundären oder konventionalen Bedeutung erkannt werden, mögen Bilder (images) heißen, und Kombinationen solcher Bilder sind das, was die alten Kunsttheoretiker *invenzioni* genannt haben; wir sind gewohnt, sie Anekdoten (Geschichten, Fabeln) oder Allegorien zu nennen. Die Identifizierung solcher Bilder, Anekdoten und Allegorien ist der Bereich dessen, was normalerweise mit der Bezeichnung ›Ikonographie‹ gemeint ist.“ In: Panofsky 2006 [1955]. S. 39.

¹⁵ „3. *Eigentliche Bedeutung oder Gehalt*. Er wird erfaßt, indem man jene zugrunde liegenden Prinzipien ermittelt, die die Grundeinstellung einer Nation, einer Epoche, einer Klasse, einer religiösen oder philosophischen Überzeugung enthüllen, modifiziert durch eine Persönlichkeit und verdichtet in einem einzigen Werk. Selbstredend manifestieren sich diese Prinzipien sowohl durch ›Kompositionsmethoden‹ wie durch ›ikonographische Bedeutung‹ und werfen daher auch ein Licht auf sie. In: Panofsky 2006 [1955]. S. 39.

¹⁶ Darüber hinaus wäre ein solches Vorhaben – aufgrund der (bisher) mageren Forschungslage – nicht umzusetzen, da die maßgeblichen Hinter-

sich vielmehr auf den Phänomencharakter der Skatesticker als innovatives Bildmedium.

Stattdessen wird im Anschluss an die Einzelanalysen für alle Skatesticker, die Adaptionen aufweisen, eine gemeinsame Interpretation vorgenommen werden. Das methodische Vorgehen dieser stickerübergreifenden Interpretation wird jedoch Ähnlichkeiten zu Panofskys drittem Analyseschritt aufweisen, denn der Interpretationsfokus wird auf dem Symptomcharakter des Bildphänomens für gegenwärtige Wandelprozesse liegen. Diese sozusagen ikonologisch konnotierte Interpretation wird allerdings, im Gegensatz zu Panofskys Vorgehen, nicht für jedes einzelne Bildobjekt durchgeführt, sondern für das Phänomen der Skatesticker als solches. In jenem Kapitel wird das Phänomen der Skatesticker in einen übergeordneten Zusammenhang gesetzt bzw. als eine Art Zeitdokument bzw. als ein kulturelles Symptom¹⁷ kontextualisiert.

Voraussetzung für die Entwicklung von Panofskys detailliert dargestellter Methode waren unter anderem¹⁸ die Erkenntnisse von Aby Warburg. Warburg gilt als Pionier der Bildwissenschaften¹⁹, da er sich bereits in seinen frühen Forschungen auch Bildern zugewandt hat, die nicht dem Bereich der Kunst zugeordnet wurden. Dies dokumentiert beispielsweise sein ab 1924 entstandener Bildatlas „Mnemosyne“²⁰. Insofern können Warburgs frühe bildwissenschaftliche Thesen auch in dieser Arbeit als gedankliches Fundament einer bildwissenschaftlichen Anschauung aufgefasst werden.²¹

grundinformationen, die für eine umfassende ikonologische Interpretation einzelner Skatesticker notwendig sind (wie etwa das Entstehungsdatum), in den meisten Fällen nicht zu erurieren wären.

¹⁷ In Analogie zu Panofsky 2006 [1955], S. 39ff.

¹⁸ Panofskys Dreistufenmodell entwickelte sich auf der Basis der Erkenntnisse weiterer Philosophen, die sich – neben Aby Warburg – zuvor und zeitgleich mit einer ähnlichen Thematik befassten. Dazu gehören u.a. Karl Mannheim, Wilhelm Dilthey, Friedrich Schleiermacher. Vgl. Holly 1985 [1984] u. a. S. 11, S. 39, S. 100.

¹⁹ Vgl. Rösch 2010. S. 33

²⁰ Warnke/Brink 2000.

²¹ Des Weiteren wendete Aby Warburg die Methodik und den Begriff der ikonologische Analyse, die auch hier als gedankliches Interpretationsmodell zum Tragen kommen soll, bereits 1912 an. Er wendet die Terminologie

Da es sich bei den Bildwissenschaften um eine relativ junge Wissenschaftsdisziplin handelt, floriert auf theoretischer Ebene weiterhin der Diskurs, aus welchen Teildisziplinen sich die Bildwissenschaften zusammensetzen und welche Methoden in ihr angewandt werden sollen und können.²² Ein Konsens scheint darin zu bestehen, dass die Kunstgeschichte innerhalb dieser Zusammensetzung eine eminente Rolle einnimmt, da sie eine Wissenschaftsdisziplin repräsentiert, die sich explizit mit der Analyse von Bildern befasst und somit auch zahlreiche Methoden zur Analyse und Interpretation von Bildern etabliert hat.

Mit den Skatestickern wird ein kulturelles Phänomen entdeckt, welches mittels seiner Gestaltungsweisen direkt auf die Kunstgeschichte zugeht bzw. aus ihr schöpft. Darüber hinaus sind Skatesticker aufgrund ihrer expliziten Adaptionen aus dem Bereich der Kunst ein Phänomen, welches sich hervorragend zur Demonstration der Anwendbarkeit von kunsthistorischen Bildanalysemethoden auf Objekte der Bildwissenschaft eignet.

Da es kein – für das Forschungsvorhaben wünschenswertes – Skatestickerarchiv gibt, legte die Autorin im Verlauf der Forschungsvorbereitungen einen eigenen Korpus an, in dem etwa dreitausendfünfhundert Skatesticker unterschiedlichster Arten und Stile gesammelt, kategorisiert und archiviert wurden. Die Aufkleber wurden vorwiegend aus von Skatern zu Forschungszwecken zur Verfügung gestellten Skatestickersammlungen abfotografiert.²³ Des Weiteren wurden in der Öffentlichkeit aufgeklebte Skatesticker in den Korpus aufgenommen und forschungsrelevante Sticker aus Bildbänden, Skatemagazinen oder aus dem Internet (z. B. Internetauktionen) durch Einscannen in den Korpus miteinbezogen.

Im Sinne des interdisziplinären, bildwissenschaftlichen Forschungsdesigns werden im zweiten Teil der Arbeit die Rezeptions-

jedoch – im Gegensatz zu Panofsky – lediglich im adjektivischen Gebrauch an (vgl. Warburg 1912. In: Bredekamp/Diers 1998. S. 459–483). Die hier angefertigten Stickeranalysen werden außerdem Panofskys weiterentwickelter Methode einer präikonografischen Beschreibung und ikonografischen Analyse folgen.

²² Vgl. u. a. Schulz 2009 [2005], Belting 2001, Sachs-Hombach 2005.

²³ Herzlichen Dank an dieser Stelle an alle Skater, die ihre Sammlungen zu Forschungszwecken zur Verfügung gestellt haben.

weisen durch Skater und Funktionen der Skatesticker untersucht. Um diese während der Recherchen entwickelten Thesen (These 1–4) zu überprüfen, ist es notwendig, empirische Daten zu erheben, indem eine Fragebogenstudie in der Szene durchgeführt wird. Während der Konzeption und Auswertung der Studie werden, neben soziologischen bzw. ethnologischen Methoden, im Besonderen die spezielleren kultur- und medienwissenschaftlichen Erkenntnisse zur empirischen Untersuchung von kulturellen Phänomenen berücksichtigt, um dem Forschungsgegenstand in einer bildwissenschaftlichen Gesamtheit gerecht zu werden.

Im dritten Teil der Arbeit soll die Thematik der Kunstadaptationen auf den Skatestickern untersucht werden (Thesen 4 und 5). Es fällt auf, dass bei der Gestaltung der Skatesticker signifikant häufig Motive, Stile und Strategien aus der Kunst adaptiert werden. Aufgrund der offensichtlich komplexen Gestaltungsstruktur können Skatesticker als Exempel einer wechselseitigen Beeinflussung der bildbasierten Bereiche Kunst und Populärkultur aufgefasst werden, die auf einen sich vollziehenden Bildkontextwandel hinweist. Um diesen Aspekt wissenschaftlich aufzuarbeiten, werden aus dem angefertigten Skatestickerkorpus entsprechende Sticker ausgewählt und im Sinne einer qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring²⁴ innerhalb der verschiedenen Adaptionismethoden kategorisiert. Anhand einzelner exemplarischer Stickeranalysen erfolgt eine Sichtbarmachung der Adaptionen.

Forschungsstand

Das Phänomen der Skatesticker wurde bisher nicht von den Wissenschaften aufgegriffen. Daraus ergibt sich ein Mangel an wissenschaftlicher Sekundärliteratur zu eben diesem Thema – bis auf die selbst verfasste Publikation „Skatesticker – unentdeckte Kunstwelten“²⁵. Die zwischenzeitlich publizierte Arbeit diente als Magisterarbeit in den Fächern Kunstgeschichte und Germanistik. Ziel der vorausgegangenen Publikation war es, die unbeachtete Erscheinung einer Szene zu einem beachtungs- und betrachtungswürdigen For-

²⁴ Mayring 2003 [1982].

²⁵ Pahl 2007.

schungsobjekt zu organisieren und dabei die facettenreiche Motivik von Skatestickern herauszuarbeiten. Dazu erfolgte eine Einteilung der Sticker in Motivgruppen, sodass die Kategorisierung einen Überblick über die verschiedenen Arten und Sorten von Stickern ermöglichte. Innerhalb dieser Ordnung wurden an einzelnen Stickern kunstwissenschaftliche Analysen vorgenommen, die es ermöglichten, die gestalterische Qualität von Skatestickern aufzuzeigen. Das Nebeneinander der einzelnen Analysen verdeutlichte die Vielfalt der qualitativ hochwertig gestalteten Sticker. In der Diversität manifestierten sich unterschiedliche Designtypen, die in der Skateszene bevorzugt eingesetzt werden. Das Ergebnis der Analysen war, dass die Sticker, wie vermutet, in ihrer Gestaltung weit über die Ansprüche an ein reines Werbemittel hinausgingen.

Aufgrund des wissenschaftlich weitgehend unbekanntem Bildphänomens, einhergehend mit der Konsequenz eines mangelnden Forschungsstandes, müssen notgedrungen einige recherchierte Fakten und Sachverhalte (z. B. die Historie der Erfindung des Skateboards oder die Distributionswege von Skatestickern), insbesondere in den kontextualisierenden Kapiteln (Kap. 1–Kap. 5), erneut formuliert werden – obwohl diese Themen bereits in der Magisterarbeit angeschnitten wurden.²⁶ Um ein hinreichend komplexes und fundiertes Forschungsdesign innerhalb dieser Arbeit zu gewährleisten, ist das erneute Benennen ebensolcher Sachverhalte und Sinnzusammenhänge unumgänglich. Die grundlegenden, zum Verständnis des hiesigen Forschungsansatzes notwendigen Informationen bezüglich der Skatesticker wurden jedoch inhaltlich erweitert und im Zuge dessen neu ausformuliert. Um eine transparente Arbeitsweise zu gewährleisten, wird jeweils an entsprechender Stelle ein Querverweis auf die vorausgegangene Magisterarbeit eingefügt.

Es gilt also innerhalb dieser bildwissenschaftlichen Dissertation, den Mangel an wissenschaftlicher Sekundärliteratur²⁷ auch durch

²⁶ Dort allerdings lediglich in überblicksartiger, weniger fokussierter und detaillierter Form (vgl. Pahl 2007. S. 5–15).

²⁷ Zwar findet die Szene bzw. (dort sogenannte) Subkultur der Skater in verschiedenen Publikationen, vorwiegend zu den Themen Subkultur und/oder Jugendkulturen, Erwähnung (vgl. u. a. Beal 1995, Schmidt/Binder/Deppermann 1998), Skatesticker als solches werden jedoch nicht thematisiert.

Methoden der Feldforschung aufzuwiegen, um einen befriedigenden und für die Analyse notwendigen Informationsstand zu erlangen. Daneben müssen in dieser Arbeit auch Quellen berücksichtigt werden, die für gewöhnlich eine eher geringfügige Relevanz in Dissertationen finden: Recherchen ergaben, dass sich im Internet (z. B. auf den Webseiten von Skatemagazinen oder in Internetforen der Skater) gelegentlich Hintergrundinformationen zu Skatestickern finden lassen, wie etwa Auskünfte über die Intentionen eines Designers oder auch Beschreibungen von Wahrnehmungen und Bedeutungszuschreibungen durch Skater. Diese zur Analyse und Interpretation der Skatesticker hilfreichen Informationen sollen trotz ungewöhnlicher Quellenlage dankbar angenommen werden.

Weitere Informationen und Hintergründe über Skatesticker können außerdem aus von Skatern selbst verfassten Veröffentlichungen oder Magazinen²⁸ der Skateboardkultur herausgelesen werden. Einige Beispiele sollen aufgrund ihrer Relevanz an dieser Stelle bereits genannt werden: Der Bildband „Skateboardstickers“²⁹ von Mark Munson³⁰ und Steve Cardwell erwies sich in diesem Kontext als besonders hilfreich. „Skateboardstickers“ liefert qualitativ hochwertiges Bildmaterial (auch von seltenen, nicht mehr käuflich erwerblichen Aufklebern) und kurze Essays aus der Perspektive der Stickersammler. Zwar entsprechen diese Kommentare keineswegs wissenschaftlicher Aufarbeitung, sie ermöglichen jedoch weitere Einblicke in die Skatestickerkultur aus der Fanperspektive. Zu erwähnen wäre hier außerdem Sean Clivers (selbst Skateboarddesigner) „Disposable. A history of skateboard art“³¹. Der Bildband zeigt eine Sammlung von Skatedecks, die in der Skateboardszene populär sind. Da die Motive der Skatedecks oft, jedoch nicht immer, auch als Motive für Skatesticker genutzt werden, können aus den von Skatern und Designern verfassten Begleittexten wertvolle Informationen über Hintergründe und Intentionen zur Entstehung der Motive in Erfahrung gebracht werden. In dieser Aufstellung sollte außerdem die Veröffentlichung

²⁸ „Thrasher“, „Limited“, „Place“, „Monster“, „Transworld Skateboarding“ etc.

²⁹ Munson/Cardwell 2004.

³⁰ Herzlichen Dank an dieser Stelle an Mark Munson und Steve Cardwell für die Genehmigung zur Nutzung ihrer Skatestickerabbildungen.

³¹ Cliver 2014 [2004].

von Iain Borden „Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body“ benannt werden. Borden beleuchtet das differenzierte Verhältnis zwischen Skatern und ihrer urbanen Umwelt und gewährt dabei interessante Einblicke in die Strukturen und Ideologien der Szene.³² Eine treffende Zusammenfassung des Forschungsstands bezüglich der Skateboardkultur findet sich in dem Skatemagazin „Moments in time“:

„There are no official records documenting the progress of skateboarding in the reference sections of your local libraries ... There's no ‚official‘ version of skateboarding, no one has any claims to ownership.“³³

Vor der Konzeption des Forschungsdesigns wurde des Weiteren die einschlägige Literatur zur Genese und Strukturierung der Bildwissenschaften zurate gezogen, wie beispielsweise Beltings „Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft“³⁴, Martin Schulz' „Die Ordnung der Bilder“³⁵ oder auch Claus Sachs Hombachs Herausgeberschrift „Bildwissenschaft“³⁶. Da es sich in vorliegender Arbeit um eine praktische Anwendung bildwissenschaftlicher Forschung handelt, werden solche Publikationen, die sich vielmehr mit theoretischen und strukturellen Aspekten der Bildwissenschaften befassen, eher selten konkret benannt werden. Diese Diskurse können als gedanklicher Unterbau aufgefasst werden, der eine konkrete bildwissenschaftliche Untersuchung der Skatesticker ermöglicht.

³² Auch Publikationen wie „Concrete to Canvas“ von Jo Waterhouse und David Penhallow (2005) könnten u. U. an dieser Stelle angeführt werden. Es handelt sich ebenfalls um einen Bildband, der künstlerischen Gestaltungen von Skatedecks gewidmet ist. Allerdings werden in diesem Bildband vorwiegend Designs bzw. Arbeiten aufgegriffen, bei denen Skatedecks ihrer eigentlichen Funktion enthoben und im Sinne eines Readymades zu reinen Kunstobjekten umfunktioniert wurden. Ein solcher Ansatz erscheint zwar durchaus interessant, hat jedoch im Kontext des hiesigen Forschungsfokus weniger Relevanz.

³³ O. A. [Moments in Time] 1996. o. S.

³⁴ Belting 2001.

³⁵ Schulz 2009 [2005].

³⁶ Sachs-Hombach 2005.

Wie oben bereits angedeutet, wird im zweiten Teil der Arbeit Literatur zur empirischen, insbesondere der qualitativen Forschung berücksichtigt³⁷, um die Konzeption und Analyse der Daten wissenschaftlich zu fundieren. Ein ausführlicher Überblick verwendeter Forschungsergebnisse wird zu Beginn des empirischen Teils angeboten (vgl. Kap. 7. 1–7. 3).

Bei der Konzeption des dritten Teils werden, neben Literatur zur Anwendung von Panofskys Analysemethode und dem analogischen Gebrauch der von Mayring etablierten qualitativen Inhaltsanalyse³⁸, zum methodischen (teilweise auch inhaltlichen) Vergleich, Arbeiten von Autoren herangezogen, die bereits konkrete Wechselbeziehungen zwischen den Bereichen Werbung und Kunst (so beispielsweise Vock³⁹ oder Bonazolli/Robecchi⁴⁰) untersucht haben. Zwei Publikationen wird in diesem Kontext besondere Relevanz zugesprochen: Zum einen Sylvia Mefferts „Werbung und Kunst. Über die phasenweise Konvergenz der Sphären Werbung und Kunst in Deutschland von 1895 bis zur Gegenwart“⁴¹, denn sie bietet u. a. aufschlussreiche Erkenntnisse über die Abgrenzung einzelner Konvergenzphasen zwischen den Bereichen Werbung und Kunst. Zum anderen gilt dies für Bickelhaupts „Kunst für's Volk: kunstgeschichtliche Zitate in der Werbung der Printmedien. Qualitative und quantitative inhaltsanalytische Untersuchung am Beispiel des Wochenmagazins ‚Der Spiegel‘ von 1991–2000“. Bickelhaupt demonstriert anschaulich die Umsetzung von Mayrings qualitativer Inhaltsanalyse⁴² auf den Bereich der Bildmedien.

Infolge des interdisziplinären Ansatzes dieser Dissertation werden zahlreiche weitere Forschungsergebnisse der unterschiedlichsten Disziplinen zur Fundierung vorliegender Arbeit herangezogen. Da dieses Unterkapitel lediglich eine prägnante Zusammenfassung des

³⁷ Vgl. Atteslander 2006 [1969], Schirmer 2009, Przyborski/Wohlrab-Sahr 2010 [2008], Diekmann 2008 [1995], Schnell/Hill/Esser 2005 [1988], Bohnsack/Marotzki/Meuser 2003, Brosius/Koschel/Haas 2007 [2001], Bortz/Döring 2006 [1984].

³⁸ Mayring 2003 [1982].

³⁹ Vock 2002.

⁴⁰ Bonazolli/Robecchi 2014.

⁴¹ Meffert 2001.

⁴² Mayring 2003 [1982].

Forschungsstandes anbieten soll, werden weitere zurate gezogene Publikationen erst an entsprechender Stelle vorgestellt werden.

Terminologien

Infolge des interdisziplinären Forschungsansatzes beschränken sich die verwendeten Fachtermini nicht auf die Fachsprache einer wissenschaftlichen Disziplin, sondern werden aus den verschiedenen beteiligten Bereichen herangezogen, um so die thematisierten Aspekte dezidiert benennen zu können. Folglich kommt es im Verlauf dieser Arbeit zur Anwendung etwaiger Fachbegriffe, u. a. aus den Bereichen der Kunst-, Kultur-, Medien- und Sozialwissenschaften, die sich eignen, die aufgedeckten Sachverhalte und Prozesse fachgemäß zu bezeichnen.

Zunächst jedoch zum Begriff *Skatesticker*⁴³: *Skatesticker* und *Skateboardsticker* können synonym verwendet werden. Der Terminus *Skatesticker* wird von den Skatern selbst verwendet. *Skateboardsticker* wäre die präzisere Bezeichnung, insbesondere im Hinblick auf die grundsätzlich notwendige Abgrenzung gegenüber Inlineskatern⁴⁴: Würde das Phänomen der Sticker in dieser Szene auch auftreten, so würden diese Aufkleber folgerichtig ebenfalls *Skatesticker* genannt werden. Demnach wäre aus onomasiologischer Perspektive der Terminus *Skateboardsticker* distingwierter. Dennoch wird hier zumeist der Begriff *Skatesticker* verwendet werden, da dieser nicht nur das untersuchte Objekt bezeichnet, sondern immanent, durch seine Eigenart als Fachterminus innerhalb der Szene, auch die spezifische Kultur, die mit den *Skatestickern* verbunden ist.

Ferner sollte hier darauf aufmerksam gemacht werden, dass in dieser Arbeit die häufige Verwendung von Anglizismen unvermeidlich ist. Die Skatekultur entwickelte sich zunächst in den USA, sodass auch die Fachtermini der Szene, selbst nach globaler Ausbreitung,

⁴³ Zur besseren Anschaulichkeit werden die thematisierten Fachbegriffe innerhalb dieses Kapitels durch eine kursive Schriftart gekennzeichnet.

⁴⁴ Trotz deutlicher Analogien kann zwischen den Sportarten der Skateboarder und denen, der Inlineskater eine ausgeprägte Abneigung festgestellt werden.

unübersetzt weiter verwendet wurden.⁴⁵ Dies gilt, um nur ein Beispiel zu benennen, für die Firmen, welche Skateboards und weitere skatekulturspezifische Produkte herstellen. Sie werden innerhalb der Szene auch im deutschsprachigen Raum als *Labels*, *Brands* oder *Companys* bezeichnet. Die skatekulturspezifisch häufige Verwendung von Anglizismen erklärt auch die synonyme Verwendungsweise der Termini *Aufkleber* und *Sticker* in dieser Arbeit: Beide Begriffe bezeichnen denselben Gegenstand. *Aufkleber* entspricht der deutschen Übersetzung von *Sticker* und wird im amerikanisierten Sprachgebrauch der Skater wesentlich seltener verwendet.⁴⁶

Der Terminus *Adaption* wird für die Beschreibung des Sachverhalts der Übertragung bzw. des Diffundierens eines Motivs, eines künstlerischen Stils und/oder einer künstlerischen Strategie aus dem Bereich der *Kunst* auf bzw. in den Bereich der *Skatesticker* eingesetzt. Der vormals vorwiegend im Bereich der Biologie genutzte Begriff findet hier im Sinne Mefferts Verwendung⁴⁷, die ebenfalls unter Zuhilfenahme dieses Terminus Konvergenzen⁴⁸ zwischen verschiedenen Bildbereichen beschreibt. Außerdem verwendet Meffert den Begriff Sphären zur Benennung bzw. Abgrenzung der Bereiche Kunst und Werbung. Auch dieser Begriff kann unter Ausdehnung auf den Bereich der Populärkultur in vorliegender Arbeit eingesetzt werden.⁴⁹

Des Weiteren soll darauf aufmerksam gemacht werden, dass innerhalb dieser Arbeit die Skatekultur als eine *Szene* benannt wird. Unter anderem durch die Arbeit von Gerhard Schulze „Die Erlebnis-

⁴⁵ Vgl. Obst 2002.

⁴⁶ Vgl. Obst 2002.

⁴⁷ Meffert 2001. S. 18.

⁴⁸ Vgl. Kap. 8. bzw. Meffert 2001. S. 18.

⁴⁹ „Unter Sphäre wird hier im Sinne soziologischer Forschung ein thematisch bestimmtes Arbeits- und Wissensgebiet verstanden, das der Erfüllung einer gesellschaftlichen Funktion dient. Es setzt sich zusammen aus: 1. Akteursgruppen wie z. B. Auftraggeber, Produzenten, Vermittler, Rezipienten; 2. Objekten, die nach konventionalisierten Verfahrensregeln hergestellt werden wie z. B. Kunstwerke oder Werbemittel; 3. Handlungsrollen wie z. B. Ausbildungsgänge, Berufsbilder; 4. Einem Selbstbild, das sich z. B. in der internen Kommunikation und in „Standesregeln“ zeigt, bzw. einem Fremdbild, das mit einem bestimmten Status verknüpft ist; 5. Einer Fachöffentlichkeit, die die Entwicklung reflektiert.“ In: Meffert 2001. S. 18.

gesellschaft⁵⁰ wurde deutlich, dass der Begriff *Subkultur*⁵¹ durch die Verwendung des Präfixes *Sub-* eine hierarchische Gliederung der verschiedenen kulturellen Szenen intendiert.⁵² Da in dieser Arbeit, ähnlich Schulz' Auffassung, von einer Gleichwertigkeit bzw. von einem simultanen Nebeneinander kultureller *Szenen* ausgegangen werden soll, wird der in der Alltagssprache verbreitetere Begriff *Subkultur* vermieden. Die Begriffe *Skatekultur* und *Skateszene* werden synonym verwendet.

Außerdem gilt es darauf hinzuweisen, dass aufgrund des innovativen Forschungsfeldes viele der hier verwendeten skatekulturspezifischen Begriffe und Ausdrücke bisher weder der deutschen Rechtschreibung noch einer Wissenschaftssprache bekannt sind. Vor allem die zur Konnotation der komplexen Inhalte notwendigen Komposita werden zumeist vorwiegend verbal kommuniziert. Sofern Verschriftlichungen dieser Termini auffindbar sind (z. B. in Magazinen, in Internetforen oder auch Bildbänden), zeichnen sich in diesen deutliche Abweichungen bezüglich der jeweiligen Schreibweisen ab. Zum Zwecke der Lesbarkeit und um der Prämisse einheitlicher Schreibweisen zu entsprechen, werden die skatespezifischen Komposita jeweils zusammen – ohne Bindestriche – geschrieben.⁵³

⁵⁰ Schulze 2005 [1992].

⁵¹ „Somit ist Subkultur ein Teil einer konkreten Gesellschaft, der sich in seinen Intentionen, Bräuchen, Werkzeugen, Normen, Wertordnungssystemen, Präferenzen, Bedürfnissen usw. in einem wesentlichen Ausmaß von der herrschenden Institution etc. der jeweiligen Gesellschaft unterscheidet.“ In: Schwendter 1993 [1971]. S. 10.

⁵² Vgl. u. a. Hitzler 2001. S. 21.

⁵³ Die „Duden-Sprachberatung“ empfiehlt (Telefonat am 10.02.2016 und am 13.02.2016) in Analogie zu den im Duden verzeichneten Begriffen Skateranlage und Skateboardbahn auch weitere Wortbildungen, die sich auf dieses Lexem beziehen, zusammenschreiben (folglich ohne Bindestrich). Infolgedessen müssen, um die geforderte einheitliche Schreibweise zu gewährleisten, auch die analog gebildeten Komposita aus dem Bereich der Streetart etc. ohne Bindestrich belassen werden.