Rezension

„Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia", von Jürgen Schwier und Veith Kilberth



von Stefan Schwinghammer

Schwier, Jürgen/Kilbert, Veith (Hrsg.) (2018): Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia – Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung. Bielefeld: transcript, ISBN: 9783837642735, 26,99 €.

"I believe the Olympics need the "cool" factor of skateboarding for their summer games more than skateboarding needs their validation."[1] – Tony Hawk

Es ist der wohl meist zitierte Satz zum Thema Skateboarding und Olympia aus dem Munde des wohl bekanntesten Skateboarders und es bedarf nicht gerade Sherlock-holmes'scher Kombinationsgabe, um zu erkennen, dass der *Birdman* damit den Nagel auf den Kopf trifft. Nur wenige aus der jugendlichen Zielgruppe schauen heutzutage auf ihren Smartphones gebannt Hammerwerfen, Dreisprung oder Ringen. Das Interesse der grauen Eminenzen des Olympischen Komitees an Skateboarding lässt sich also mit ziemlicher Stringenz marktwirtschaftlich herleiten. *Na gut*[2]*, könnte man meinen, aber die Skateboarder_innen freuen sich doch bestimmt trotzdem, wenn ihnen nun erstmals die Ehre zu Teil wird, bei den Olympischen Spielen 2020 in Tokio um Goldmedaillen zu ollien*[3]*. Doch*

[1] Aus einem Interview in der Larry King Show: https://www.youtube.com/watch?v=9FTI6YwQBmM (21.01.2019).
[2] Man hat mich gebeten, diese Rezension zu schreiben, weil ich auch Soziologie studiert habe. Gelegentlich ist aber dann doch der Skateboarder durchgebrochen. Diese Textstellen sind kursiv gehalten.
[3] Als Ollie bezeichnet man einen Sprung. Zu erlernen hier: https://www.skatedeluxe.com/blog/de/trick-tipps/skateboard/flat/how-to-ollie/ (21.01.2019).

https://doi.org/10.3224/soz.v12i1.08

von dem nach adoleszentem Punkrock lärmenden Gründungsmythos der Szene ist immer noch genug vorhanden, um sich gegen drohende Okkupierung durch nicht endemische Verbände, Firmen und ja, auch Zuschauer_innengruppen, zu sträuben.

Genau dieses Spannungsfeld untersuchen Jürgen Schwier und Veith Kilberth in ihrem vorliegenden Sammelband. Kilberth war selbst als professioneller Skateboarder bei einer amerikanischen Firma aktiv und ist heutzutage Mitinhaber eines Planungsbüros für Skateparks sowie einer Marketing Agentur, die ebenfalls im Skateboardbereich agiert. Der diplomierte Sportwissenschaftler sitzt gerade an seiner Doktorarbeit, die sich weiterführend mit seinem hier abgedruckten Beitrag befasst. Sein Doktorvater Jürgen Schwier ist Professor für Bewegungswissenschaft und Sport an der Europa Universität Flensburg und beschäftigt sich mit Entwicklungen im Trendsport. Was Skateboarding angeht, ist die Anzahl der wissenschaftlichen Veröffentlichungen, obwohl die Szene mittlerweile schon bald das Rentenalter erreicht, immer noch überschaubar. Einige der bekanntesten Namen aus diesem Kosmos sind unter den elf Autor_innen dieses ebenso viele Beiträge fassenden Sammelbandes. Einzig Ocean Howell, ehemaliger Teamkollege von Tony Hawk, der heute Architekturgeschichte an der University of Oregon lehrt, sucht man vergebens. Dafür ist Iain Borden vertreten, der mit *Skateboarding, Space & the City: Architecture & the Body* (2001) eines der Standardwerke der wissenschaftlichen Betrachtung von Skateboarding herausgebracht hat und sich seit Jahren mit Skaten im Bezug auf Architektur und Aneignungspraktiken im Stadtraum beschäftigt. Auch in diesem Buch kommt das Thema zur Sprache. Ebenso wie die Rolle online-medialer Inhalte für die Skatekultur, Skateboarding im Schulsport oder die Männlichkeitsinszenierungen im Skateboarding. Man erkennt die Diversität der Blickwinkel. Aus verschiedenen kultur- und sozialwissenschaftlichen Perspektiven wird sich der Diskussion um die Aufnahme von Skateboarding ins Programm der Olympischen Sommerspiele angenommen, und versucht, ein umfassendes Bild zu zeichnen.

Von Hausfriedensbruch und Zweierbobfahrten

Hausfriedensbruch – damit fängt es ja schon an. Und damit hat es tatsächlich angefangen. Die Geburtsstunde heutigen Skatens liegt im Kalifornien der 70er, in einer flirrenden Dürreperiode, welche die Z-Boys (das legendäre Team des Zephyr Skateshops) mit dem Einsteigen in Grundstücke verbrachte, um die dort befindlichen, ausgetrockneten Pools zu skaten. Sie haben damit einem Stück Holz, das vorher in einer Liga mit Hula-Hoop und Frisbee als Kinderspiel eingestuft war,

einen weiterführenden Sinngehalt und einen entsprechenden Stil verpasst – den der jungen, unangepassten Rebell_innen. In den Folgejahren hat sich Skateboarding dann immer weiter aus den Pools in die Straßen, in öffentliche Räume, aber auch abgeschottete Firmengelände verlagert. Thema Hausfriedensbruch. *Don't ever stop hopping fences. Ja, es ist ausgenudelt, aber trotzdem immer noch gültig: Skateboarding ist die kreative Neuinterpretation der alltäglichen Umwelt.* Im wissenschaftlichen Kontext werden deshalb nur zu gerne die Situationist_innen herangezogen, deren Dérive[4] wie auch Détournement[5] sich am ehesten auf das Skaten anwenden lassen. Skateboarding ist freies Herumziehen, freie Inspiration, sich ausprobieren, Grenzen überschreiten. Der Kölner Geograph und Sportwissenschaftler Christian Peters hat sich genau mit dieser Thematik bereits in seiner Dissertationbeschäftigt und führt seine Erkenntnisse nun in seinem Beitrag „Raumfahrt ins Urbane" weiter aus.[6] Er teilt skateboarderische Praxis in drei Räumlichkeiten ein: die Straße, künstlich geschaffene Hallen oder Parks und DIY-Skaten[7] und leitet unterschiedliche Nutzungsmuster und Potentiale daraus ab. Mit dem Terrain, dessen Entwicklung und den daraus resultierenden Veränderungen für die Szene, beschäftigt sich auch Veith Kilberth. Er begreift die Gegenüberstellung im Titel des Bandes nicht als eine Frage des Entweder-oder sondern hält ein paralleles Existieren der beiden Extrempunkte für wahrscheinlicher als einen Verdrängungsprozess. Für ihn ergibt sich keine konträre Interessenlage, er sieht vielmehr einen Spagat zwischen Versportlichung (preisgeldreiche, reglementierte Wettbewerbe) auf der einen und ein durch mediale Selbstinszenierung erzeugtes subkulturelles Potenzial (aufrechterhalten und stilisieren der freien und kreativen Natur von Skateboarding) auf der anderen Seite und spricht davon, dass Firmen gar „ihre Budgets dafür einsetzen, gegen die Versportlichung gerichtete Praktiken und Handlungsweisen der Szene zu unterstützen" (S. 78). Seiner Ansicht nach wird die durch Olympia zu erwartende Finanzspritze gleichzeitig auch deren Gegenbewegung befeuern. Eine zwar nicht unrealistische – wenn auch – optimistische These. Sebastian Schweer, der in seinem Promotionsprojekt einer

[4] Das Kennenlernen urbaner Umgebungen durch zielloses Herumstreunen. Guy Deboard entwickelte das Konzept in seinem Buch „Theory of the Dérive" (1956).

[5] In den 50er Jahren von der Letterist International entwickelter und später von der *Situationistischen Internationalen* angepasster Begriff. Er bezeichnet das Vorgehen, wenn einer bestimmten Arbeit oder einem Gegenstand ein neuer Sinngehalt gegeben wird, der sich antagonistisch zum ursprünglichen Sinngehalt verhält.

[6] In „Skateboarding. Ethnographie einer urbanen Praxis" (2016) untersucht Christian Peters die Auswirkungen auf die Kölner Skateszene, die das „Unskatebar-Machen" der Kölner Domplatte (eines der bis dahin beliebtesten Skatespots in Deutschland) im Austausch für einen Skatepark mit sich brachte.

[7] DIY steht für Do it Yourself und bezeichnet im Skateboarding eine Bewegung an Leuten, die sich, meist auf Brachflächen, eigene Orte zum Skaten betonieren.

ähnlichen Fragestellung nachging und *Skateboarding zwischen urbaner Rebellion und neoliberalem Selbstentwurf* (2014) untersuchte, zeigt sich allerdings ebenfalls frohen Mutes und erkennt eine Resilienz in der Skateboardkultur. Er stellt dies beispielhaft anhand der schwedischen Szenegröße Pontus Alv dar. Dieser hatte sich eine Weile aus der Verwertungslogik der kalifornischen Skateboardindustrie mit ihrem Höher-schneller-weiter-Diktat verabschiedet und mit zwei sehr künstlerischen Videos[8], in denen die von Christian Peters beschriebenen DIY-Spots eine entscheidende Rolle spielen, großen Einfluss auf die Szene ausgeübt. Für Schweer wird dadurch aufgezeigt, dass, wenn durch eine Versportlichung verschiedene Praktiken der Skateboardkultur zu verschwinden drohen, wie eben die DIY-Kultur oder das situationistische Umherschweifen, sich große Teile der Szene dem mit Nachdruck widersetzen. Egal ob sie sich durch die Orte der Ausübung der Kontrolle entzieht (sprich DIY-Parks) oder ein Fahrstil populär wird, der ganz andere Qualitätsmerkmale kennt, als das Erlangen einer Goldmedaille. Erzielte Leistungen auf dem Brett sind nur schwer zu messen und noch schwieriger zu vergleichen, weshalb zwangsläufig eine Domestizierung in den Parks vorangetrieben werden muss, um eine notwendige Gleichförmigkeit zu erreichen. Die Heterogenität der Szene steht dem gegenüber und bringt durch ihre Vielschichtigkeit eben Gegenbewegungen hervor. Auch der an der Université de Saint Boniface in Winnipeg lehrende Philosophieprofessor Antoine Cantin-Brault kann als Unterstützer dieser These gesehen werden, im wohl spannendsten Beitrag des Bandes, auch wenn es beim ihm etwas anders klingt. *Um seine Thesen zu untermauern, fährt er nicht weniger als das komplette Superheldenteam der Theorielehre auf: Sartre, Kant, Hegel, Nietzsche und Adorno haben alle was zu Skateboarding zu sagen, und Cantin-Brault versucht durch sie zu erklären, wie es nur soweit kommen konnte, dass Skateboarding Teil der Olympischen Spielen geworden ist.* Er startet mit dem künstlerischen Aspekt von Skateboarding und dessen freiheitlicher Herangehensweise, die nun natürlich gestutzt wird, denn Skateboarder_innen werden für Olympia „verdinglicht, zu Objekten gemacht" (S. 178). Ähnlich wie Kilberth sieht auch er eine zunehmende Zweigleisigkeit der Szene bevorstehen. Für ihn ist dies allerdings kein teilender Aspekt, sondern vielmehr eine symbiotische Beziehung. Während der Skateboard-Wettkampf die Legitimation des vom ihm so genannten „eigentlichen Skateboarding" (S. 181) benötigt, braucht

[8] „Denn Skateboarding ist ja Kunst und kein Sport", eine oft gehörte Selbstdefinition vieler Protagonist_innen, die zwar noch zu verifizieren wäre, aber durch das Einfließen in die DNA von Skateboarding dessen Einbinden in die Olympischen Spiele eben erschwert. Gut dargestellt wird das in den beiden ersten Pontus Alv Filmen „Strongest of the Strange", online verfügbar unter: https://vimeo.com/14367478 und „In Search of the Miraculous", online verfügbar unter: https://vimeo.com/119173819 (21.01.2019).

es im Umkehrschluss das Geld. Alleine kommt keine_r weiter, also schlittert man eben als Zwangsgemeinschaft im Zweierbob den Eiskanal hinunter und hofft, einigermaßen heil unten anzukommen.

Malerei ist auch nicht olympisch

Es gibt sicherlich dringlichere Themen zu behandeln als die Frage, ob Skateboarding nun durch Olympia im Kommerz versinkt oder weiterhin coolnesszertifiziert im Rauchereck abhängen darf, aber es lassen sich doch einige Erkenntnisse aus dem hier vorgestellten Sammelband ziehen und auf ähnliche Gruppierungen übertragen, die ebenfalls vor der Kommodifizierung durch die Mainstreamkultur stehen. Skateboarding war dereinst frei und artikulierte „ein kritisches Verständnis der gesamten Gesellschaft" (S. 165). Die Kreativität entlud sich als Zerstörungswut im öffentlichen Raum, und nun stellt sich die Frage, ob das weiterhin so bleiben wird, ob beide – Skateboard-Wettkampf und „eigentliches" Skateboarding – sich unabhängig voneinander entwickeln oder sich sogar gegenseitig bedingen. *Wo ist eigentlich Krake Paul, wenn man sie mal braucht? Ach ja, tot, so wie der Glaube daran, es ginge seit jeher rein um die Sache und nicht um die Kohle.* Eine eindeutige Antwort auf die Frage nach der weiteren Entwicklung von Skateboarding sollte von diesem Sammelband nicht erwartet werden. Es wird, wie einleitend bereits angesprochen, theoretisch auch nicht an einem Strang gezogen, sondern die Interessen fasern in alle Richtungen. Manche Beiträge ergänzen sich, andere ähneln sich, wieder andere versuchen, aus völlig anderer Richtung der Fragestellung zu begegnen. Am Ende entsteht dadurch eine nur durch das Holzbrett des Interesses verbundene Sammlung, wodurch die Heterogenität der Skateboardszene (möglicherweise unintendiert aber nichtsdestotrotz treffend) widergespiegelt wird. *Skateboarding ist schließlich dezentral und informell, und schon alleine deshalb ist eine Teilhabe am Vereins- und Verwaltungsapparat der Olympischen Spiele abzulehnen. Skateboarding hat sich von Geburtsstunde an verkauft, aber stets nach eigenen Regeln. Nun schickt sich eine externe Macht an, externe Regeln (z.B. Doping) zu oktroyieren. Wem der Sammelband zum Thema zu viel wissenschaftliche Neutralität wahrt, dem kann ich abschließend gerne noch ein persönliches Fazit mitgeben. Es ist wenig differenziert, aber prägnant und lautet: Fuck Olympia!*

LITERATURVERZEICHNIS

Borden, Iain (2001): Skateboarding, Space & the City. Architecture & the Body. Oxford: Berg Publishers.

Debord, Guy (1956): Theory of the Dérive. Übersetzt von Ken Knabb. In: Situationist International Online, online verfügbar unter https://www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html (21.01.2019).

Schweer, Sebastian (2014): Skateboarding. Zwischen urbaner Rebellion und neoliberalem Selbstentwurf. Bielefeld: transcript

ZUM AUTOR

Stefan Schwinghammer hat an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg Soziologie, Politik und Europäische Ethnologie studiert, um im Anschluss seine Karriere direkt im Skateboardjournalismus an die Wand zu fahren. Er ist hauptberuflich Mitherausgeber des *SOLO Skateboard Magazine*.

Die Rezension wurde von folgenden Personen betreut und lektoriert: **Andreas Schulz**, **Franziska Deutschmann** und **Tamara Schwertel**.