Geräusche und Musik als Symbole des Handlungsspielraumes von Jugendlichen

Anmerkungen

Dr. Carl Oliva
Oliva & Co.
Schaffhauserstr. 315
Postfach 6360
CH-8050 Zürich

1. Einführung

Ich will heute als Soziologe und Lärmwirkungsforscher ein paar Anmerkungen zum Thema „Ohrenbetäubender Lärm oder Jugendkultur" machen. Hierzu vorab zwei Feststellungen: (1) Heute haben wir manche Beiträge gehört, wie und mit welchen Methoden man den Ohrenbetäubenden Lärm der Jugendlichen eindämmen kann. (2) Wir haben heute noch nichts darüber gehört, auf welche Frage damit eine Antwort gegeben werden soll. Man müsse die Jugendlichen vor ihrem eigenen Produkt schützen, ist in etwa der Leitgedanke dieser Bemühungen. Das ist teilweise berechtigt, insbesondere dort wo die Gesundheit beeinträchtigt wird, nur wird dabei das Symbol dieser Musik nicht beachtet.

2. Problemstellung

Das Thema der Veranstaltung ist: „Ohrenbetäubender Lärm oder Jugendkultur?" Meine Klärung vorab, in zwei Teilen: (1) Bei der Technomusik handelt es sich um Jugendkultur, wobei der Begriff „Jugend" noch differenzierter eingeführt werden muss. (2) Es handelt sich um ohrenbetäubender Lärm, das ist jedoch auch Absicht und nicht Nebenprodukt der Jugendlichen.

Ich frage mich deshalb, inwiefern die Grenzwertdiskussion nicht auch die Antwort auf ein Missverständnis der älteren Generation ist.

3. Theoretischer Ansatz

Ich möchte in einem ersten Schritt das Phänomen an sich zu fassen versuchen. Es stellt sich die Frage: Welche Dimensionen umfasst das Phänomen, das hier zur Diskussion steht. Ganz allgemein verstehe ich es als Symbol und Mitteilung einer Subkultur. Mit dem Begriff „Subkultur" bezeichnet man (partielle) Lebensformen, die Teil eines größeren kulturell homogenen Kollektives sind, die jedoch Normenordnungen aufweisen, die von der dominanten Kultur abweichen [1]. Unter einem „Symbol" wird ein Vorgang oder ein Gegenstand verstanden, der als Sinnbild auf etwas anderes Verweist oder für etwas anderes steht. In diesem Sinne ist Technomusik ein mögliches Symbol, das auf Jugendsubkultur verweist. Technomusik ist ein Teil eines ganzen Bündels von Statussymbolen, die im üblichen sozialen Kontext anzeigen, welchen Status die Jugendlichen im Verhältnis zu anderen Gesellschaftsmitgliedern einnehmen [2].

Mit Hilfe dieser Symbole wird von den Jugendlichen ein Mitteilungssystem geschaffen, das nicht nur verbaler oder visueller Art, sondern auch akustischer Art ist. In jedem Mitteilungssystem gibt es (1) den Inhalt der Mitteilung, nämlich die begrifflich fassbare Bedeutung und (2) die Ausdrucksweise der Mitteilung, nämlich die akustische Form. Die assoziative Gesamtheit, gebildet aus Inhalt und Ausdrucksweise wird als Zeichen des Mitteilungssystems bezeichnet [3].

Nun verhält es sich so, dass im Rahmen des vorliegenden Diskussionsgegenstandes die Jugendlichen nicht einfach hinstehen und ihr Anliegen (Inhalt der Mitteilung) einfach mit den Mitteln der verbalen Sprache kommunizieren (Ausdruck), sondern dieses Zeichen verwenden und mit der Mitteilung der Technomusik koppeln. Damit entsteht in sich ein neues Zeichen auf einer höheren Ebene des Mitteilungssystems, die als „Mythen des Alltags" bezeichnet werden [4]. Auf diese Weise kommunizieren die Jugendlichen auf einer Metaebene, diese konstituiert ein Element der Jugendkultur, indem sie eine autonome Wertewelt in dem Sinne bilden, als die Jugendlichen sich vor allem an Gleichaltrigen orientieren und nicht an der Welt der Erwachsenen [5,6]. Dadurch wird für die Jugendlichen durch die Inszenierung von Musik auch ein abgegrenzter Ort und ein Handlungsspielraum geschaffen [10].

4. Unterschiede zwischen Subkulturen

Was hat die Technomusik mit Bach's Weihnachtsoratorium zu tun? Sehr viel – beides sind Mythen des Alltags, die dazu dienen sich im Rahmen des Selbstverständnisses und der Identität der entsprechenden Subkultur zu orientieren. Der Unterschied besteht darin, dass die Reproduktion des gruppenspezifischen Selbstverständnisses im Rahmen sehr verschiedener Subkulturen stattfindet. Die Ähnlichkeit der Merkmale und die Häufigkeit von Personen mit gleichen Interessen tragen wesentlich zur Stabilität der Identifizierung mit einer entsprechenden Subkultur bei [7]. Jugendliche entwickeln in der Adoleszenzphase ihre Identität in Absetzung von der Kultur der Gesamtgesellschaft. Die kulturellen Elemente prägen hier das Repertoire der Verhaltensweisen, Fähigkeiten, Stile, wie sich die Jugendlichen Verhalten wollen [8].

Was hat Technomusik mit einem Fußballspiel zu tun? Sehr viel – beides hat mit Spannungsabbau und Setzung von Schwerpunkten der Sozialisation zu tun. Beide Schwerpunkte stellen im Rahmen der Jugendkultur Lernstrukturen dar, die eine ist mehr leistungsorientiert und die andere mehr auf hedonistisches Verhalten ausgerichtet. Für die Jugend gibt es eine ganze Reihe solcher Veranstaltungen und Gelegenheiten, welche die Kultur der peer-group mitprägen [9].

Was haben die Teilnehmer und Teilnehmerinnen an Veranstaltungen mit Technomusik eigenständiges an sich? (1) Zunächst sei darauf verwiesen, dass der konkrete Musikstil nicht über längere Zeit stabil ist, sondern zyklisch erneuert wird [11, 12]. Das heißt, dass eine Generation von Jugendlichen oft mehrere, aufeinanderfolgende dominante Musikstile bevorzugen. (2) Von den Geräuschen her gesehen, die in der Technomusik produziert werden, handelt es sich um solche des Industriezeitalters. Es handelt sich u.a. um die Geräusche der Fabrik: Pressmaschinen, Stanzmaschinen, auch die Walze ist zu hören.

Die Geräuschwelt des Industriezeitalters kann erst in der postmodernen Subkultur zum Genuss werden. Techno-Musik ist ein Zeichen der Zeit [13]: sie verwirklicht Hedonismus, ist verknüpft mit dem Fitness-Mythos und hat eigene ästhetische Ansprüche [14]. Aus der Sicht der anderen Generationen handelt es sich deshalb bei Techno-Musik um eine Provokation, nicht nur ästhetischer Art, sondern auch von den Vorstellungen über die Aufteilung von Arbeit und Freizeit her gesehen: Das, was man „früher“ unter Arbeitsbedingungen erfahren hatte (Maschine und ihre Emissionen) wird heute demonstrativ zu Freizeitzwecken verwendet, indem dieselben Emissionen auf dem Weg der Simulation, nämlich ohne das Vorhandensein der betreffenden Maschine, erzeugt werden.

Von der staatlich geführten Vorsorgeseite her gesehen wird nun auf die selbe Art und Weise reagiert, als würde es sich um Arbeitsplatzbedingungen des Industriezeitalters handeln: Schallgrenzwerte, Bestimmung der Aufenthaltsdauer, Bestimmung der Abstände etc. [15].

5. Diskussion und Konsequenzen

Die Mitteilung der Technomusik führt zu Missverständnissen und wird in diesem Sinne auch zu einem Symbol eigener Art der Jugendkultur. Jugend in unserer Gesellschaft ist nicht einfach eine Übergangsphase, in der durch Sozialisation die Position und die Ausstattung einer erwachsenen Person erworben wird. In dieser Phase wird auch ein minimaler Handlungsspielraum ausgebaut, dergestalt, dass eigene soziale Prozesse und soziale Gebilde entstehen können. Die Techno-Musik zählt dazu. In diesem Handlungsspielraum entsteht der Raum zur Herausbildung ihrer Identifikation, hier verfügen sie über Kompetenz und Definitionsmacht. Offenbar ist hierzu auch die Verwendung des öffentlichen Raumes notwendig.

Im postmodernen Zeitalter werden Situationen auch auf dem Weg der Simulation erzeugt. Es braucht die Maschine nicht mehr, die Geräusch und Krach erzeugt, die Emissionen werden programmiert. Doch die Reaktionen darauf entsprechen dem Handlungsmuster und den Erfahrungen des Industriezeitalters. Dadurch erhalten die Jugendlichen für die Gestaltung ihres Handlungsspielraumes, für die Gebilde und Prozesse zur Erreichung ihrer Identifikation, Grenzwerte vorgesetzt. Dies geschieht ohne Bezug zum Kontext. Sind Regulierungen dieser Art die Angemessene Antwort, insbesondere mit Bezug auf die skizzierten Gesellschaftsverhältnisse? Eigentlich handelt es sich um einen Kulturkonflikt, die Jugendlichen entsprechen dem postmodernen Muster und die Seite der Grenzwertsetzung tut ihre Pflicht auf der Basis des Musters des industriellen Zeitalters. Die Frage, auf die mittels Grenzwerten und Verordnungen eine Antwort gegeben werden soll, bleibt durch die Regulierung selbst weiterhin ungeklärt.

6. Referenzen

[1] J. Milton Yinger, Contraculture and Subculture. American Journal of Sociology 1960, 25,5:625-635.

[2] Donald N. Lombardi, Peer Group Influence on Attitude. Journal of Educational Sociology 1963,36,7:307-309.

[3] Ferdinand de Saussure, Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaften. De Gruyter, Berlin (1931) 2001.

[4] Roland Barthes, Mythen des Alltags. Suhrkamp, Frankfurt / Main 1964.

[5] James S. Coleman, The Adolescent Society. New York 1962.

[6] John Hagan, The Risks and Rewards of Youth. American Journal of Sociology, 1991,56,5:567-582.

[7] Richard R. Lau, Individual and Contextual Influences on Group Identification. Social Psychological Quarterly, 1989,52,3:220-231.

[8] Ann Swidler, Culture in Action: Symbols and Strategies. American Sociological Review 1986,51,1:273-286.

[9] Donna Eder / Stephen Parker, The Cultural Production and Reproduction of Gender: The Effect of Extracurricular Activities on Peer-Group Culture. Sociology of Education 1987,60,3:200-213.

[10] Tia DeNora, How is Extra-Musical Meaning Possible? Music as a Place and Space for “Work”. Sociological Theory, 1986,4,1:84-94.

[11] Richard A. Peterson / David G. Berger, Cycles in Symbol Production: The Case of Popular Music. American Sociological Review 1975,40,2:158-173.

[12] Paul D. Lopes, Innovation and Diversity in the popular Music Industry, 1969 to 1990. American Sociological Review 1992,57,1:56-71.

[13] James S. Coleman, Rights and Interests: Raising the Next Generation. American Sociological Review, 1995,60,5:782-83.

[14] Barry Glasser, Fitness and the Postmodern Self. Journal of Health and Social Behavior 1989,30,2:180-191.

[15] Schweizerische Verordnung über den Schutz des Publikums von Veranstaltungen vor gesundheitsgefährdenden Schalleinwirkungen und Laserstrahlen vom 24. Januar 1996.