



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die mediale Konstruktion und Popularisierung der
kalifornischen Surfkultur von 1957-1966“

Verfasser

Niklas Johannes Steinhöfer

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

DANKSAGUNG

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen Personen bedanken, die mir im Laufe meines Studiums und während des Entstehungsprozesses meiner Diplomarbeit eine große Unterstützung waren.

Mein besonderer Dank gilt meiner Familie, insbesondere meinen Eltern, die mich während meines Studiums stets unterstützt haben. Ich danke meinen Freunden aus Gießen und Wien für ihre wertvolle und bedingungslose Unterstützung. Herzlich bedanken möchte ich mich auch bei meinem Mitbewohner, der mir in allen Phasen dieser Arbeit zur Seite stand und mir durch konstruktive Gespräche sehr geholfen hat. Vielen Dank euch allen für die Unterstützung und die schöne Zeit, die wir miteinander hatten!

Schließlich bedanke ich mich vielmals bei Mag. Dr. habil. Ramón Reichert für die Diplomarbeitsbetreuung.

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre an Eides statt, die vorliegende Arbeit selbständig verfasst zu haben. Ich habe keine anderen, als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt. Alle von mir für direkte und indirekte Zitate benutzten Quellen sind nach den Regeln des wissenschaftlichen Zitierens angegeben. Mir ist bekannt, dass beim Verstoß gegen diese Regeln eine positive Beurteilung der Arbeit nicht möglich ist. Ich habe die Arbeit bzw. Teile davon weder im In- noch Ausland zur Begutachtung als Prüfungsarbeit vorgelegt.

Mir ist bekannt, dass die in der vorliegenden Arbeit Verwendung gefundenen Abbildungen der Zustimmung zur Benützung durch die RechteinhaberInnen bedurft hätten. Aufgrund des zur Erstellung der Arbeit vorgegebenen begrenzten zeitlichen Rahmens war mir jedoch eine Einholung dieser Rechte nicht möglich. Da die vorliegende Arbeit weder publiziert noch anderweitig kommerziell genutzt wird, befand ich die Nennung der UrheberInnen bzw. RechteinhaberInnen als ausreichend.

INHALTSVERZEICHNIS

Abkürzungsverzeichnis	4
Einleitung	5
Forschungsinteresse und –fragen	5
Methode	6
Aufbau der Arbeit	7
1 Surfen – Eine Metapher	9
1.1 Einleitung	9
1.2 Die Entstehung der Metapher <i>surfing the internet</i>	10
1.3 Zusammenfassung	13
2 Medienkonstruktivismus – Die mediale Konstruktion sozialer Wirklichkeit.....	15
2.1 Einleitung	15
2.2 Der Diskurs des Konstruktivismus	16
2.3 Medien beherrschen die Gesellschaft – Die Relevanz von Medientheorie	18
2.4 Wirklichkeitskonstruktion und Realität.....	23
2.5 Die Funktion und Bedeutung von Medien für die Gesellschaft	26
2.6 Die Akteur-Medien-Theorie	29
2.7 Zusammenfassung	32
3 Die mediale Konstruktion der Surfkultur	34
3.1 Einleitung	34
3.2 Aufbau des Kapitels und Definition des Begriffs „Popularisierungsschub“	35
3.3 „Gidget“ – Anfänge der Popularisierung des Surfens in der Literatur und im Spielfilm	39
3.3.1 Einleitung	40
3.3.2 Zeitlicher Kontext	40
3.3.3 Die Entstehung der Surf-Ikone „Gidget“	43
3.3.3.1 Frederick Kohner	44

3.3.3.2	Kathy Kohner-Zuckerman	44
3.3.4	Der Roman: <i>Gidget, the Little Girl with Big Ideas</i>	46
3.3.4.1	Themen.....	47
3.3.4.2	Handlung	48
3.3.4.3	Erfolg und Kritik	50
3.3.5	Der Film: <i>Gidget</i>	52
3.3.5.1	Handlung des Films und Unterschiede zum Roman	53
3.3.5.2	Erfolg und Kritik	55
3.3.6	Fortsetzungen des „Gidget-Phänomens“	56
3.3.7	Die mediale Konstruktion der Wirklichkeit im Roman und Film	57
3.3.8	Die Maskulinität der Surfkultur und die mediale Konstruktion der Frau als Heldin	59
3.3.9	Zusammenfassung und „Popularisierungsschübe“	63
3.4	<i>The Endless Summer</i> – Fortführung der Popularisierung des Surfens im Sportdokumentarfilm.....	69
3.4.1	Einleitung	69
3.4.2	Die Korrektur von Hollywoods Konstruktionen der Surfkultur	71
3.4.3	Zeitlicher Kontext	75
3.4.4	Produktion: Titel, Stil und Politik	76
3.4.5	Kino: Erfolg und Kritik	80
3.4.6	Zusammenfassung und „Popularisierungsschub“	82
3.5	Surfmusik – Die Popularisierung des Surfens im eigenen Musikgenre	86
3.5.1	Einleitung	86
3.5.2	Definition des Begriffs „Menschmedium“	88
3.5.3	Frühe Surfmusik.....	89
3.5.4	Surfmusik der 1960er-Jahre	92
3.5.4.1	„Surfer Stomp“	93
3.5.4.2	„Rendezvous Ballroom“	95
3.5.5	<i>Dick Dale and the Del-Tones</i> („Instrumental-Rock“).	97
3.5.6	<i>The Ventures</i> („Instrumental-Rock“)	101
3.5.6.1	<i>Jan & Dean</i> – („Doo-Wop“)	102
3.5.6.2	<i>The Beach Boys</i> („Doo-Wop“)	105
3.5.7	Zusammenfassung und „Popularisierungsschub“	109
3.6	Zusammenfassung	111

4	Fazit	115
5	Bibliografie	118
5.1	Printquellen.....	118
5.2	Digitale Quellen.....	123
5.3	Internetquellen	123
6	Anhang	124
6.1	Abbildungsverzeichnis	124
6.2	Tabellenverzeichnis	124
6.3	Abstract.....	125
6.4	Lebenslauf	126

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

ANT.....	Akteur-Netzwerk-Theorie
AMT.....	Akteur-Medien-Theorie
„Rendezvous“.....	Rendezvous Ballroom (Tanzhaus)
<i>(Dick) Dale</i>	Richard Monsour (Musiker)

EINLEITUNG

Die Surfkultur wird in der Regel mit sehr positiven Assoziationen – wie dem „lässigen Strandleben“, Freizeit, Verbindung zwischen Sport und Natur oder auch religiösen Mythen – in Verbindung gebracht. Ein Surfurlaub veranlasste mich zu einer ausgiebigeren Auseinandersetzung mit dem Surfen und der dazu gehörigen Kultur. In unzähligen Filmen und Videos, die auf Online-Plattformen wie YouTube oder Vimeo angeboten werden, ist ein immer wieder kehrendes Schema zu erkennen, dass die Surfkultur stets als außergewöhnlich und besonders darstellt. Dennoch wurde es mir vorerst nicht langweilig, weitere Surf-Videos anzusehen, was schließlich die Frage aufwarf, wieso die Surfkultur diese ansprechende und attraktive Wirkung auf mich hat. Weitere Recherchen über die Surfkultur ergaben, dass der Ursprung des Surfens über tausend Jahre zurückliegt und bis zu den Polynesiern reicht, die damals Hawaii besiedelten. Aus dieser Anfangszeit rühmen sich viele Sagen, Mythen und Bräuche rund um das Surfen. Es wurde auch deutlich, dass die Surfkultur während der 1950er- und 1960er-Jahre in Kalifornien einen großen Aufschwung erlebte.

Dabei fiel mir auf, dass für diese Popularisierung bestimmte Medien scheinbar besonders prägend waren. Ich erkannte, dass diese Medien ziemlich eindeutig meinen persönlichen Eindruck von der Surfkultur vermitteln. Weitere Recherchen bestätigten die Annahme, dass diese Medien maßgeblich an der Konstruktion meiner Vorstellungen über die Surfkultur beteiligt waren und führten mich schließlich zu der Forschungsfrage dieser Arbeit.

FORSCHUNGSINTERESSE UND –FRAGEN

Die übergeordnete Forschungsfrage dieser Arbeit lautet: *Welchen konstruktivistischen Einfluss hatten Print-, audiovisuelle und auditive Medien sowie „Menschmedien“ auf die soziale Wirklichkeit der kalifornischen Surfkultur während des „Surf-Booms“ von 1957 bis 1966?*

Für die Beantwortung dieser Frage werden weitere, untergeordnete Fragen aufgestellt, die einerseits zur Gliederung dieser Arbeit dienen und andererseits zu einer ausführlichen Untersuchung der Forschungsfrage führen.

Unterfragen im 1. Kapitel:

- Worin liegt der Unterschied zwischen den Begriffen *surfing* und *surfing the internet*?
- In welchem Zusammenhang entstand der Begriff „Surfen“ und wie hielt er durch die Metapher „im Internet surfen“ Einzug in den Bereich der Medien?

Unterfragen im 2. Kapitel:

- Welche Wirkung können Medien laut Kleiners Ausführungen zum Medienkonstruktivismus¹ auf die Konstruktion sozialer Wirklichkeiten haben?
- Wie können Medien laut Thielmanns und Schüttpeitz' Ausführungen zur Akteur-Netzwerk-Theorie andere Akteure zum Handeln bringen?

Unterfragen im 3. Kapitel

- Welchen Einfluss hatten Printmedien, auditive sowie audiovisuelle Medien und „Menschmedien“² auf die kalifornische Surfkultur und ihre Wirklichkeit während des „Surf-Booms“ von 1957 bis 1966?
- Welche Auswirkungen hatten die „Popularisierungsschübe“, die in dieser Zeitspanne durch bestimmte Medien bzw. mediale Inhalte ausgelöst wurden, auf die kalifornische Surfkultur?

METHODE

Um eine aussagekräftige Antwort auf die Forschungsfrage erarbeiten zu können, sind mehrere theoretische und analytische Schritte nötig. Als methodisches Instrument dient daher auf medientheoretischer Ebene eine Auseinandersetzung mit dem Medienkonstruktivismus und der Akteur-Medien-Theorie. Dabei wird die mediale

¹ Anm.: Kleiner definiert den Begriff wie folgt: „Die mediale Konstruktion von Wirklichkeit, d.h. der

² Anm.: „Menschmedium“ (s. Kap. 3.5.2)

Wirkung auf soziale Wirklichkeitskonstruktionen thematisiert, wodurch Rückschlüsse auf den konstruktivistischen Einfluss von Medien und medialen Inhalten auf die Wirklichkeit der Surfkultur gezogen werden können. Zudem wird die Medienherrschaft innerhalb einer Mediengesellschaft erläutert. Auf diese Weise wird der konstitutive Einfluss von Medien auf die Surfkultur deutlich. Darüber hinaus werden Netzwerke aus menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren thematisiert, die sich gegenseitig beeinflussen und zu Handlungen veranlassen.

Auf analytischer Ebene werden in Folge bestimmte Medien des Print-, audiovisuellen sowie auditiven Bereichs anhand der gewonnenen theoretischen Erkenntnisse untersucht. Die Auswahl dieser Medien erklärt sich durch den zeitlichen Rahmen von 1957 bis 1966, der die Phase des kalifornischen „Surf-Booms“ absteckt. Der Begriff der „Popularisierungsschübe“ beschreibt die gesellschaftlichen Impulse, die von den jeweiligen Medien ausgingen und zur Popularität sowie zum Aufschwung der Surfkultur beitrugen. Dadurch wird einerseits die Funktion der medialen Konstruktion verdeutlicht und andererseits die mediale Wirkungsmacht auf die Surfkultur erörtert. Zusätzlich verdeutlicht die Betrachtung gewisser Akteure der Surfkultur als „Menschmedien“ ihre vermittelnde Funktion von wesentlichen Werten und Normen.

AUFBAU DER ARBEIT

Diese Arbeit ist in drei Kapitel und das abschließende Fazit gegliedert.

Das erste Kapitel dieser Arbeit befasst sich mit der Metapher des Surfens und dient der Prävention möglicher Missverständnisse, indem der grundsätzliche Unterschied zwischen der kalifornischen Surfkultur und einer bestimmten Art der Navigation im Internet verdeutlicht wird. Dabei wird der Ursprung des Begriffs *surfing* und dessen Mehrdeutigkeit innerhalb unterschiedlicher Bereiche thematisiert. Zudem wird die Entstehung des Begriffs *surfing the internet* erörtert.

Das zweite Kapitel bildet den medientheoretischen Teil dieser Arbeit und dient der Auseinandersetzung mit dem Medienkonstruktivismus und der Akteur-Medien-Theorie. Dabei werden die Annahmen und Erkenntnisse dieser Theorien erläutert, wodurch eine anschließende Untersuchung hinsichtlich der medialen Konstruktion der Surfkultur und ihrer sozialen Wirklichkeit ermöglicht wird. Zusammengefasst wird deutlich, wie

Medien die sozialen Wirklichkeiten von Gesellschaften konstruieren, beeinflussen, (mit-)bestimmen beziehungsweise steuern können, wodurch sich wiederum die spezifischere konstruierende Funktion ausgewählter Medien auf die Surfkultur erschließt.

Das dritte Kapitel bildet den analytischen Teil dieser Arbeit und dient der Erschließung einer Antwort auf die Forschungsfrage. Dazu werden ausgewählte Medien anhand der theoretischen Erkenntnisse des vorherigen Kapitels untersucht und unter dem Aspekt der medialen Konstruktion der kalifornischen Surfkultur von 1957 bis 1966 betrachtet. Dabei werden auch die ausgelösten „Popularisierungsschübe“ herausgearbeitet, wodurch die konstitutiven Funktionen und Auswirkungen der Medien auf den „Surf-Boom“ deutlich werden.

Das abschließende, vierte Kapitel dient dem Fazit und trägt die gewonnenen Erkenntnisse hinsichtlich der Fragestellung zusammen. Dazu werden noch einmal die Schritte erläutert, die zu dem Ergebnis und der Beantwortung der Forschungsfrage geführt haben. Zusätzlich eröffnet das Fazit die Perspektive auf die Möglichkeit einer anschlussfähigen Forschung.

1 SURFEN – EINE METAPHER

1.1 EINLEITUNG

Während des Entstehungsprozesses der vorliegenden Arbeit erschloss sich in Gesprächen des Öfteren die mehrdeutige Verwendungsmöglichkeit des Begriffs Surfen. Aufgrund der Verortung dieser Arbeit im Bereich der Medienwissenschaft, liegt scheinbar die Assoziation nahe, dass mit der „medialen Konstruktion der Surfkultur“ eine Auseinandersetzung mit einer Kultur gemeint ist, die im „Internet“ agiert. Der englische Ausdruck *surfing the internet*³ (Polly 2008) ist eine geläufige Bezeichnung für eine bestimmte Umgangsart mit dem Medium. Der eigentliche Bezug der „medialen Konstruktion der Surfkultur“ im Kontext der Sportart des „Wellenreitens“ wurde meist erst durch einen konkreten Hinweis hergestellt.

Dieses Kapitel weist auf den metaphorischen Charakter des Begriffs Surfen hin und unterscheidet zwischen den Anwendungen und Bedeutungen innerhalb der oben genannten Kontexte. Dazu wird unter Kapitel 1.2 die Schöpfung des Ausdrucks *surfing the internet* (ebd.) durch die Bibliothekarin Jean Polly als eine bestimmte Art der Navigation im Internet erläutert. Es wird erklärt, was mit einer Metapher gemeint ist und welche Funktionsweise sie hat. Daraufhin wird die Rolle der Metapher für die Medien betrachtet um schließlich auf den Ursprung des Ausdrucks *surfing the internet* eingehen zu können. Dazu wird die etymologische Herkunft und Geschichte des Begriffs *surfing* erörtert und ein kurzer Überblick über die ersten bekannten Beschreibungen der Sportart gegeben. Abschließend werden unterschiedliche Umgangsarten mit dem Internet erläutert, die einen metaphorischen Bezug zu der Metapher des Surfens aufweisen. Daraufhin folgt eine Zusammenfassung unter Kapitel 1.3.

³ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: (umg.) „im (Inter)net surfen“. (Walther 2013: 766)

1.2 DIE ENTSTEHUNG DER METAPHER *SURFING THE INTERNET*

Dieses Kapitel erläutert die Funktionsweise von Metaphern und thematisiert ihre beliebte Verwendung durch Medien. Zudem wird die Entstehung des Ausdrucks *surfing the internet* beschrieben. Dazu wird die etymologische Herkunft und Geschichte des Begriffs *surfing* erörtert, wodurch im Anschluss die metaphorische Verwendung des Begriffs Surfen deutlich wird. Des Weiteren wird zwischen verschiedenen Arten der Navigation im Internet unterschieden.

Der Begriff „Metapher“ stammt von dem griechischen Wort „metaphorá“ ab, was „Übertragung“ bedeutet und auf den Begriff „metaphérein“ zurück zu führen ist, der „anderswohin tragen“ bedeutet (Skirl/Schwarz-Friesel 2013: 4).

Es geht bei einer Metapher im weitesten Sinn immer um eine Übertragung. Genau genommen handelt es sich um eine „nicht-wörtliche Sinnübertragung“ (ebd.: 4). Helge Skirl und Monika Schwarz-Friesel erklären, dass „[...] in der Sprachwissenschaft unter ‚Metapher‘ eine besondere Form des nicht-wörtlichen Gebrauchs eines Ausdrucks in einer bestimmten Kommunikationssituation verstanden wird“ (ebd.: 4, Hervorhebung im Original). Eine Metapher wird verwendet um einen Ausdruck, der im alltäglichen Gebrauch eine feste Bedeutung hat, in einen anderen, nicht-wörtlichen Zusammenhang zu setzen (ebd.: 4).

Skirl und Schwarz-Friesel erklären die Funktionsweise von Metaphern folgendermaßen:

„Metaphern drücken das Bestreben von Sprachbenutzern aus, die konventionellen, alltäglichen und automatisierten Sprachfunktionen zu erweitern und zu verändern, um entweder neue geistige Repräsentationen zu kreieren oder um schwer fassbare, von der Alltagssprache nicht adäquat darzustellende Bereiche (wie die Emotionen von Menschen oder wie abstrakte Konzepte) durch innovative Konstellationen auszudrücken.“ (Skirl/Schwarz-Friesel 2013: 1)

Neben den schwer fassbaren Bereichen⁴, die durch eine Metapher verständlich gemacht werden können, kann der kreative Gebrauch einer Metapher auch Aufmerksamkeit erzeugen und Interesse wecken. Die Nutzung von Metaphern ist in den Medien und vor allem in den Massenmedien weit verbreitet. Massenmedien verwenden meist geläufige Metaphern, da sie in der Gesellschaft bereits bekannt sind und daher ohne Weiteres verständlich sind (Skirl/Schwarz-Friesel 2013: 72). Dessen war sich auch die Autorin und Bibliothekarin Jean Polly bewusst, als sie 1992 einen einführenden Artikel über den

⁴ Vgl.: (Skirl/Schwarz-Friesel 2013: 1)

Umgang mit dem Internet schrieb. Sie folgte ihrem Bestreben, die Sprachfunktion zu erweitern⁵, um einen schwer zu verstehenden Bereich zu beschreiben und verständlich zu machen. Dazu machte sich Jean Polly den Gebrauch einer Metapher zunutze und kreierte den Begriff *surfing the internet* (Polly 2008).⁶

In einem Artikel erläutert Polly:

“In casting about for a title for the article, I weighed many possible metaphors. I wanted something that expressed the fun I had using the Internet, as well as hit on skill, and yes, endurance necessary to use it well. I also needed something that would evoke a sense of randomness, chaos, and even danger. I wanted something fishy, net-like, nautical.” (Polly 2008)

Ein Mauspad, auf dem ein Surfer in einer Welle, und zudem der Spruch *Information Surfer* (Polly 2008) abgebildet war, gab ihr schließlich die entscheidende Idee für die Metapher *surfing the internet* (ebd.).

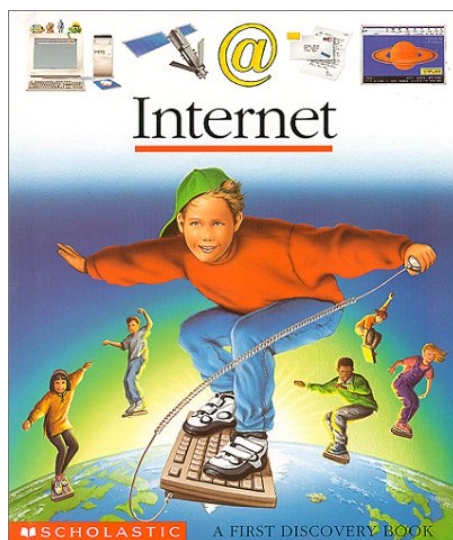


Abbildung 1: „Internet-Surfer“
(Grant, D. (2000). *Internet. First Discovery Books*. Danbury: Scholastic)

„Das Internet führt neue nichtlineare Formen des Umgangs mit Information in die Gesellschaft ein, und gerade diese werden mit den Termini der Navigation und dem Bild vom >>Surfen<< bezeichnet.“ (Bickenbach/Maye 2009: 12, Hervorhebung im Original)

⁵ Vgl.: (Skirl/Schwarz-Friesel 2013: 1)

⁶ Anm.: Polly schreibt auf ihrer Website: „To the best of my knowledge I am credited with the first published use of the phrase. This is due to an article titled ‚Surfing the Internet,‘ published in the June 1992 monthly magazine, *Wilson Library Bulletin*.“ (<http://www.netmom.com/about-net-mom>, Zugriff: 18.07.2014)

Um zu erklären, was die populäre Redewendung „im Internet surfen“ genau bedeutet und die metaphorische Verbindung zu der Sportart herstellen zu können, muss einerseits die etymologische Herkunft und Geschichte des Wortes *surfing* thematisiert und andererseits der strukturelle Aufbau des Internets betrachtet werden.

Der Begriff *surfing* steht im Englischen für das deutsche Wort „surfen“. Er leitet sich von dem Wort *surf* ab, womit die Brandung, also der Ort, an dem eine Welle bricht, gemeint ist (Finney/Houston 1996: 14). Drew Kampion beschreibt das Surfen als eine täuschend einfache Tätigkeit, bei der eine brechende Welle des Ozeans auf einem Surfbrett „geritten“ wird (2003: 28). Die ersten Ansätze des Surfens reichen bis zum Jahr 3000 v. Chr. (Warshaw 2010: 19) zurück und vollzogen sich an der Küste des heutigen Perus. Die sportliche Tätigkeit des Surfens, wie sie heute bekannt ist, hatte seinen Ursprung um das Jahr 2000 v. Chr. (ebd.: 23) in Polynesien. Surfen war von Beginn an immer schon mehr, als bloß eine Sportart. Mit ihr ging stets ein bestimmtes Lebensgefühl einher. Schon damals wurden die Polynesier von der Kraft des Ozeans und der Wellen inspiriert. Als sie Hawaii besiedelten und somit die ersten Bewohner der Inselgruppe wurden, integrierten sie die Sportart als einen essentiellen Bestandteil in ihre Kultur. Zusätzlich verknüpften sie ihr religiöses System und ihre gesellschaftlichen Normen und Werte mit der Tätigkeit des Surfens. (Bickenbach/Maye 2009: 146) Die ersten bekannten Beschreibungen des Surfens stammen von dem berühmten Seefahrer James Cook und seinem First Lieutenant James King. Cook entdeckte 1778 Hawaii und kam dort 1779 ums Leben. Seine Beobachtungen der einheimischen Hawaiianer beim Surfen beschrieb er wie folgt: "I could not help concluding that this man felt the most supreme pleasure while he was driven on so smoothly by the sea." (James Cook 1777 zit. n. Marcus 2013: 23). Während der Heimreise seiner Besatzung nach England beschrieb auch King das Surfen der Hawaiianer. Dabei betont er „[...] die ungewöhnliche Mischung aus Geschwindigkeit, Gefahr und Spiel sowie das für einen westlichen Seefahrer unverständliche Vergnügen an der scheinbar sinnlosen Aktivität in der gefährlichen Brandung“ (Bickenbach/Maye 2009: 146).

Vor diesem Hintergrund kann nun der strukturelle Aufbau und die Entstehung der Metapher *surfing the internet* erörtert werden. Für den Umgang mit dem Internet und das „sich-im-Internet-bewegen“ gibt es Begriffe wie etwa *surfing* (Kobert 1999: 22) oder auch *browsing* (ebd.: 22). Es geht bei diesen Bezeichnungen immer um eine bestimmte Art der Navigation und Zielsetzung im Umgang mit Informationen im Internet. Laut Thomas Kobert muss zwischen „Informationssammlung“ (ebd.: 22) und

„zum Spaß im Internet navigieren“ (ebd.: 22) unterschieden werden. Bei der ersten Tätigkeit spricht er vom „browsen“. Die letztere Handlung versteht Kobert als „surfen“. Diesbezüglich zieht er die Parallele zur Sportart und vergleicht das „Surfen im Internet“ mit dem Gleiten auf einer „[...] Informationswelle durch die Rechner dieser Welt – wie ein Surfer durch die Brandung“ (ebd.: 22).

Daraus erschließen sich verschiedene Arten des Umgangs und der Navigation im Internet. Jede Art hat eine eigene Zielsetzung. Das „Surfen“ bezieht sich nach Kobert auf eine mit Spaß verbundene Navigation durchs Netz. Sie gleicht einem „Treibenlassen mit den Wellen“ (Bickenbach/Maye 2009: 128) und wird im Internet durch *Hyperlinks*⁷ ermöglicht. Jemand, der im Internet „surft“, klickt sich von Seite zu Seite. McLuhan aber betrachtet das „im Internet surfen“ aus einer etwas anderen Perspektive:

„Für McLuhan ist Surfen daher explizit kein schiffbrüchiges >sich-treiben-lassen< und schon gar nicht ein bloßer Freizeitspaß, sondern setzt Kenntnisse und Fertigkeiten im jeweiligen Medium voraus und ist daher Klugheit im Umgang mit der Informationsflut.“ (Bickenbach/Maye 2009: 128)

Demnach werden verschiedene Sichtweisen vertreten. Alle stimmen jedoch damit überein, dass es sich dabei um eine bestimmte Art der Navigation im Internet handelt, die sich von anderen Arten der Navigation unterscheidet.

1.3 ZUSAMMENFASSUNG

Dieses Kapitel hat die mehrdeutige Verwendungsmöglichkeit der Metapher Surfen hervorgehoben und erläutert. Dazu wurde einerseits der Ursprung des Begriffs Surfen hinsichtlich der Sportart erörtert und eindeutig von einer zielgerichteten und organisierten Navigation durchs Internet unterschieden. Andererseits wurde die Entstehung der Metapher *surfing the internet* thematisiert.

Anhand der gewonnenen Erkenntnisse sollten jegliche Missverständnisse hinsichtlich des Forschungsinteresses dieser Arbeit, die medialen Konstruktion der Surfkultur – also der Sportart – zu untersuchen, beseitigt sein. Die vorliegende Arbeit bezieht sich demnach

⁷ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „anklickbare Textstelle für weitere Informationen“. (Messinger 2001: 293)

nicht auf die „Surfkultur“, die durch das Internet navigiert, sondern auf die sportliche Kultur der kalifornischen Surfer von 1957 bis 1966.

2 MEDIENKONSTRUKTIVISMUS – DIE MEDIALE KONSTRUKTION SOZIALER WIRKLICHKEIT

2.1 EINLEITUNG

Dieses Kapitel behandelt einführend den Konstruktivismus und erklärt, womit er sich befasst. Ausführlicher wird daraufhin der Medienkonstruktivismus hinsichtlich der sozialen Wirklichkeit und der medialen Konstruktion sozialer Wirklichkeit thematisiert. Zusätzlich wird in einem groben Überblick die Absicht der Akteur-Medien-Theorie geschildert.

Bevor es im dritten Kapitel anhand ausgewählter Beispiele zu einer detaillierten Analyse der medialen Konstruktion der Surfkultur und den daraus resultierenden „Popularisierungsschübe“ kommt, wird in diesem Kapitel das Abhängigkeitsgeflecht zwischen sozialer Wirklichkeit und medialer Konstruktion von sozialer Wirklichkeit betrachtet. Dieser Exkurs ist nötig, um das konstruierte Wesen von Wirklichkeit und die Wirkungsfunktionen der Medien allgemein auf die Gesellschaft, aber auch speziell auf die Surfkultur nachvollziehen und erfassen zu können. Denn erst durch die Beschäftigung mit den Zusammenhängen bzw. wechselseitigen Abhängigkeiten⁸ beider Wirklichkeitsbereiche erschließt sich die Konstruktion gesellschaftlicher Wirklichkeit, also dem, was eine Gesellschaft letztlich ausmacht, im vollen Ausmaß. Dazu wird neben bekannten Theoretikern wie Schmidt, Rusch, Luckmann, Luhmann, Nietzsche, Thielmann und Schüttpelz hauptsächlich auf ausgewählte und für die Surfkultur relevante Ausführungen⁹ des Soziologen sowie Medien-, Kommunikations- und Kulturwissenschaftlers Marcus S. Kleiner zurückgegriffen, der sich in seinem Werk *Medien-Heterotopien – Diskursräume einer gesellschaftskritischen Medientheorie*, wie der Titel bereits andeutet, mit einer gesellschaftskritischen Medientheorie befasst. In seiner Publikation setzt er sich mit der „Wirklichkeit des Sozialen und [...] [der medialen] Konstruktion sozialer Wirklichkeit“ (Kleiner 2006: 5) auseinander. Für die

⁸ Anm.: Kleiner benutzt in diesem Kontext den Begriff der „Interdependenz“ bzw. des „Interdependenzgeflechts“. (Kleiner 2006: 25)

⁹ Anm.: Damit sind bestimmte Überlegungen, Erkenntnisse und Erläuterungen gemeint.

mediale Konstruktion der Surfkultur (Kapitel 3) sind die daraus zu gewinnenden Erkenntnisse interessant, da sie den fundamentalen Einfluss von Medien auf soziale Kulturen offenbaren und wichtige Informationen darüber bereithalten, wie sich soziale Wirklichkeit konstituiert.

Im weiteren Verlauf dieses Kapitels wird einleitend der Diskurs des Konstruktivismus beschrieben und daraufhin genauer die Konstruktion von Wirklichkeit thematisiert. In diesem Kontext wird unter anderem die wichtige Bedeutung der Begriffe „Medienherrschaft“ und „Mediengesellschaft“ beleuchtet. Des Weiteren wird die grundsätzliche Relevanz von Medientheorie(n) beschrieben und daraufhin das konstruktive Verhältnis von Wirklichkeit gegenüber der Realität betrachtet. Ob zwischen sozialer Wirklichkeit und medialer Konstruktion sozialer Wirklichkeit unterschieden werden kann, wird in einem weiteren Schritt untersucht, bei dem sich auch der „in-formierende“¹⁰ (Kleiner 2006: 93) Charakter der Medien erschließt.

Die „Wirklichkeitskonstruktion“ (ebd.: 18) durch Medien wird hinsichtlich der Surfkultur und ihrer spezifischen medialen Konstruktion ansatzweise im weiteren Verlauf dieses Kapitels, ausgiebig aber im dritten Kapitel untersucht. Dazu werden an medialen Beispielen die Auswirkungen erläutert und somit die konstitutive Rolle der Medien auf die Subkultur der Surfer verdeutlicht.

Im folgenden Unterkapitel (2.2) wird der Begriff des Konstruktivismus im Allgemeinen erläutert, um somit einen Einstieg in das Themengebiet zu geben und auf diesem Weg anschließend spezieller auf den Medienkonstruktivismus eingehen zu können.

2.2 DER DISKURS DES KONSTRUKTIVISMUS

Bei dem Konstruktivismus handelt es sich um einen philosophischen beziehungsweise erkenntnistheoretischen Diskurs über eine Theorie, an der sich viele verschiedene Disziplinen beteiligen. Dazu gehören auch die Publizistik-, Kommunikations- und Medienwissenschaft. (Rusch 1999: 55f.; Schmidt 2000: 4) Ziel ist es, Erkenntnisse über den Beitrag „des Subjekts im Prozess des Erkennens von Wirklichkeit“ (Rusch 1999:

¹⁰ Anm.: Kleiner erklärt seine Verwendung des Begriffs „in-formieren“ wie folgt: „Hier und im Folgenden verwende ich den Begriff *in-formieren* im Sinne der lateinische Wortbedeutung von Information, d.h. als ein in Form bringen, formen, bedingen.“ (Kleiner 2006: 93, Hervorhebung im Original)

55f.) sowie über das Verhältnis von Medien und Wirklichkeit zu gewinnen. Dabei wird gefragt, was Wirklichkeit ist, ob Wirklichkeit erkennbar und vermittelbar ist und ob Medien die Realität darstellen oder ob sie eine eigene „Medienrealität“ konstruieren. (Ermer 1996: 2) Das bedeutendste Leitmotiv des Konstruktivismus besteht in dem Abschied von absoluten Wahrheits- und Wirklichkeitsbegriffen. Dabei wird Objektivität in Intersubjektivität umgewandelt und somit das gesamte Wissen an die Menschheit und ihre Handlungen gebunden. Nur der Mensch ist demnach verantwortlich für seine soziale und natürliche Umwelt. (Pörksen 2014: 4; Schmidt 2000: 8) Die These der Konstruktivisten lautet, dass die „[...] Menschen durch bestimmte Leistungen [ihres] [Bewusstseins] Wirklichkeitsvorstellungen konstruieren“ (Rusch 1999: 56). Dabei „[...] wird nicht geleugnet, [dass] eine tatsächlich existierende Wirklichkeit den [Anlass] für [diese] Wirklichkeitskonstruktionen darstellt, es wird lediglich behauptet, [sie könnte] nicht [erkannt werden]“ (ebd.: 56). Mitteilungen sind „keine Wahrheiten, sondern Versionen [...], die untrennbar mit den agierenden Personen verbunden bleiben, weil diese Personen die Urheber der jeweiligen Version sind und daher auch als Quelle genannt werden sollen – so lautet dann jedenfalls eine der konstruktivistisch begründeten Handwerksregeln“ (Haller 1994: 286f.). Aus diesem Grund steht auch nicht „[...] die zu erkennende Wirklichkeit im Mittelpunkt konstruktivistischer Überlegungen, sondern der [Erkenntnisprozess] selbst: als Vorgang der Konstruktion“ (Rusch 1999: 56f.).

Mit dem Begriff der Konstruktion ist im konstruktivistischen Sinne kein bewusstes Handeln gemeint, sondern vielmehr „[...] [Prozesse], in deren Verlauf sich Wirklichkeitsentwürfe herausbilden [...]“ (ebd.: 57) Schmidt erläutert, dass diese Prozesse nicht willkürlich ablaufen, „[...] sondern gemäß den biologischen, kognitiven und sozialen Bedingungen, denen sozialisierte Individuen in ihrer sozialen und natürlichen Umwelt unterworfen sind“ (2000: 5). Die Konstruiertheit der Wirklichkeit wird erst dann deutlich, wenn Subjekte anfangen zu beobachten, wie sie beobachten, handeln und kommunizieren. (Rusch 1999: 57) Daher wird „[...] der Konstruktivismus zu Recht als eine Theorie der Beobachtung zweiter Ordnung bezeichnet [...] (Schmidt 2000: 5)

Das folgende Kapitel (2.3) wendet sich der Relevanz von Medientheorie zu und beschreibt die Herrschaft der Medien über die Gesellschaft.

2.3 MEDIEN BEHERRSCHEN DIE GESELLSCHAFT – DIE RELEVANZ VON MEDIENTHEORIE

Prinzipiell lassen sich drei verschiedene Zugangsweisen zum Konstruktivismus unterscheiden – der kybernetische, der biologisch-neurowissenschaftliche und der philosophisch-soziologische Zugang. (Schmidt 2000: 4) Dieses Kapitel eröffnet einen soziologischen Zugang zur Wirklichkeit und erläutert die gesellschaftlichen Strukturen innerhalb einer „Mediengesellschaft“. Dazu wird der Einfluss von Medien auf die gesellschaftliche Selbstbeschreibung erörtert. Daraufhin wird die „Mediengesellschaft“ als Metapher betrachtet. Daraus geht hervor, dass Gesellschaften einer „Medienherrschaft“ unterliegen. Aus diesem Grund wird anschließend die Dringlichkeit einer gesellschaftskritischen Medientheorie erläutert und die Beziehung zwischen Gesellschaft und Medien als „Interdependenzgeflecht“ beschrieben. Abschließend richtet sich der Fokus auf die Funktion der Medien als gesellschaftliche Wissensvermittler.

Marcus S. Kleiner leitet seine Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit über einen soziologischen Zugang zur sozialen Wirklichkeit ein. Er erklärt, dass „Soziologie [...] grundlegend als Wissenschaft von der sozialen Wirklichkeit bezeichnet werden [...]“ (2006: 18) kann. Sie befasst sich mit „[...] den sozialen Handlungen, den Normen, den Beziehungen und den Institutionen als den Strukturelementen der gesellschaftlichen Wirklichkeit [...]“ (ebd.: 18). „[...] [D]ie soziale und individuelle Konstruktion von Wirklichkeit“ (ebd.: 18) wird durch Soziologie beschrieben. Dabei geht es um die „[...] menschlichen Interaktionen und Kommunikationen sowie deren Bedeutung und Folgen.“ (ebd.: 18) Die soziale Wirklichkeit gibt auch Aufschluss über die Zugehörigkeit einer Gesellschaft.¹¹ (ebd.: 19) Kleiner zieht in diesem Kontext den

¹¹ Anm.: Kleiner merkt an: „Gesellschaft und gesellschaftliche Wirklichkeit sind keine prinzipiell synonymen Begriffe. Gesellschaft ist einerseits eine rein nominale Größe, ein abstrakter und starrer Begriff, mit einem diffusen Bedeutungshorizont. Andererseits das, was wir voraussetzen müssen und das, was uns vorausgeht, um überhaupt über Gesellschaft und uns in der Gesellschaft sprechen zu können. Gesellschaft ist die unvordenkliche Bedingung der Möglichkeit, Wirklichkeit und Gesellschaft erfahren zu können. Gesellschaft ist somit der Rahmen und die Bühne, in dem und auf der soziale Wirklichkeit erfahren, konstruiert, inszeniert und kommuniziert wird. Gesellschaftliche Wirklichkeit, über die wir stets sprechen, wenn wir Gesellschaft meinen, umfasst einerseits die jeweils konkreten und wandelbaren Materialisierungen von sozialen Handlungen, individuellen Sinnstiftungen und Diskursen sowie andererseits die Archive zur Speicherung der sich ausdifferenzierenden Bestände und sich historisch permanent weiterentwickelnden gesellschaftlichen Wirklichkeiten. Gesellschaftliche Wirklichkeit ist ein wesentlich dynamischer Begriff.“ (Kleiner 2006: 19)

Begriff der „Mediengesellschaft“ (ebd.: 20) heran und erklärt, dass dieser „[...] auf die konstitutive Bedeutung von *Medien*, *Medieninhalten* und *Medienapparaten* zur Konstitution sozialer und individueller Wirklichkeit [...] sowie auf deren Rolle hinsichtlich der gesellschaftlichen Selbstbeschreibungen [hinweisen soll]“ (ebd.: 20, Hervorhebungen im Original).

Die grundlegende und (mit-)bestimmende Funktion der Medien machte sich stark innerhalb der Surfkultur bemerkbar. Auch die gesellschaftliche Selbstbeschreibung der Surfer wurde von den Medien bedeutend geprägt. Wie aus dem dritten Kapitel hervorgeht, unterlag die Subkultur der Surfer einem medial gesteuerten, konstitutiven Einfluss.

Die gesellschaftliche Selbstbeschreibung ist kein fixiertes, unveränderliches Konstrukt. Die soziale Wirklichkeit wird stetig verändert, angepasst und optimiert. Spezifische Selbstbeschreibungsformeln sind daher zeitlich begrenzt. „Eine einheitliche, verbindliche oder konsensuelle Selbstbeschreibung von Gesellschaft scheint somit unmöglich zu sein [...]“ (Kleiner 2006: 21).

Wie im dritten Kapitel ersichtlich wird, war die Selbstbeschreibung der Surfer einem stetigen Prozess ausgesetzt. Ihre Kultur entwickelte sich unter der starken Einwirkung der Medien ständig weiter und glich während der 1950er- und 1960er-Jahre einem großen Innovationsprozess. Neben politischen Umständen, wie etwa dem Vietnamkrieg, der sich deutlich auf die Surfkultur und die Selbstbeschreibung auswirkte (Warshaw 2010: 159), waren es vor allem die medialen Einflüsse, die zu einem „Surf-Boom“ führten (ebd.: 156) und die kulturellen Strukturen neu ordneten.

Hinsichtlich der Frage, wie „Selbstbeschreibungen die gesellschaftliche Wirklichkeit [...] [beeinflussen]“ (2006: 21), verweist Kleiner auf die „Sprache, als zentrale[n] Aspekt *objektiver Kultur*, [...] [die] Sinn- und Orientierungswissen [...] [kommuniziert]“ (ebd.: 21, Hervorhebungen im Original). Zudem geht er diesbezüglich auf die konstitutive Rolle der Medien ein. Die individuelle und soziale Wirklichkeit geht demnach aus der gesellschaftlichen Kommunikation hervor. Die Mitglieder einer Gesellschaft wenden die Formeln dieser Kommunikation ständig an, stellen sie her und bilden sie nach. (ebd.: 22) Sprache hält aber nicht ausschließlich das gesellschaftliche und weltliche Wissen bereit, sondern bringt auch das Bewusstsein jedes einzelnen Individuums hervor. (ebd.: 22). Laut Kleiner wird nicht nur, die gesellschaftliche Wirklichkeit durch die Sprache beeinflusst und erzeugt. Auch die Medien (insbesondere die Neuen Medien) beruhen in ihrem wissenschaftlichen Erklären auf dem

Sprachsystem und sind somit nicht selbstbestimmt. Daraus folgt, dass die Medien und ihre Aussagen an die gleichen „[...] Sinn- und Bedeutungshorizonte der (jeweiligen) Sprache [...]“ (ebd.: 22) gebunden sind und somit auf die Hilfe von Metaphern¹² angewiesen sind, um durch die Sprache ihre Informationen vermitteln zu können. (ebd.: 22)

„Die (jeweilige) spezifische Medialität und Eigenlogik eines Mediums, [...], kann letztlich nicht autonom beschrieben werden und muss daher auf Hilfskonstruktionen, d.h. Metaphern und Modelle, zurückgreifen. Wenn Mediengesellschaft als Modell bzw. Metapher zur Selbstbeschreibung unserer Gesellschaft verwendet wird, [...] muss einerseits gefragt werden, wie sich die Wirklichkeit des Medialen in unserer Gesellschaft gestaltet und andererseits, wie die mediale Wirklichkeit die Wirklichkeit des Sozialen konstituiert. Weiterhin, wie die soziale Konstruktion von Wirklichkeit die mediale Wirklichkeit beeinflusst [...]?“ (Kleiner 2006: 22f.)

Diese essentiellen Fragen werden im weiteren Verlauf des Kapitels thematisiert. Der Begriff „Mediengesellschaft“ (Kleiner 2006: 23) ist eine Metapher, welche eine der bedeutendsten Konditionen der Gesellschaft hervorhebt. Er betont die fundamentale Funktion der Medien hinsichtlich des gesellschaftlichen sowie individuellen Entwicklungsprozesses jedes Individuums für sich (ebd.: 23). Somit spielt die Metapher der „Mediengesellschaft“ darauf an, dass die Gesellschaft bereits durch Medien bestimmt oder jedenfalls mitbestimmt wird (Schmidt 2000: 70). Menschen scheinen außerdem einen Nutzen aus dem Gebrauch von Medien zu ziehen, da laut Ermer „[...] ein erheblicher Anteil der Freizeit zur Mediennutzung verwendet wird [...]“ (1996: 3), was ohne konkreten Nutzen wohl nicht in diesem Ausmaß der Fall wäre. Sowohl gesellschaftliche, als auch wirtschaftliche und politische Vorgänge werden durch Medien geprägt. Zusätzlich wirken sie auf die allgemein gültigen Ansichten und das Weltbild der Gesellschaft ein. Die enorme Verbreitung und Anwendung der Medien innerhalb unzähliger Bereiche der Gesellschaft verdeutlicht den Nutzen und die positiven Effekte, die Medien für die Gesellschaft bieten. Die westliche Gesellschaft ist an einem Punkt angelangt, an dem meist nur noch die, durch Medien hergestellte und nachgeahmte Wirklichkeit, als wirklich aufgefasst wird. (Kleiner 2006: 23) Die Massenmedien können in diesem Kontext als ein Industriebetrieb verstanden werden, der Wirklichkeit für aktuelle Gesellschaften erzeugt (Bolz 1999: 53). Laut Rupp und Gourd kann in diesem Sinne von „Medienherrschaft“ (1997: 7) gesprochen werden. Sie definieren diesen Begriff als „Bestimmung, Konditionierung der Einzelnen durch die

¹² Anm.: An dieser Stelle wird auf das erste Kapitel dieser Arbeit über die „Metapher“ verwiesen, in dem die Funktionsweisen und Bedeutungen für die Medien erklärt werden.

Medieninhalte, durch die Medienapparate und durch die das Geschehen bestimmenden Interessen, unter anderem ökonomischer Art“ (ebd.: 7).

„Es stellt sich [...] die Frage, ob Medien die Wirklichkeit abbilden oder ob sie Wirklichkeit(en) herstellen [...]? Informieren Medien objektiv oder inszenieren sie durch Auswahl und Präsentationsformen gerade das, was für wirklich gehalten wird, obwohl es weder selbst erfahren noch überprüft wurde [...]?“ (Kleiner 2006: 24)

Diese entscheidenden Fragen werden im dritten Kapitel anhand exemplarisch ausgewählter Medien behandelt. Dort werden auch entscheidende Hinweise auf die Frage gegeben, ob die gesellschaftliche Wirklichkeit der Surfkultur hauptsächlich durch Medien, im Sinne einer medialen Konstruktion von sozialer Wirklichkeit erzeugt wurde.

Die bisherigen Ausführungen haben zu der Erkenntnis geführt, dass die Medien eine grundlegende Wirkung auf das gesellschaftliche Leben und auf das Wirklichkeitsverständnis haben. An dieser Stelle muss gefragt werden, „[...] ob die soziale Konstruktion von Wirklichkeit zunächst und zumeist eine mediale Konstruktion sozialer Wirklichkeit ist“ (Kleiner 2006: 24). Ausgehend von dieser Frage konzipiert Kleiner den Entwurf einer gesellschaftskritischen Medientheorie und erklärt:

„Gesellschaftskritische Medientheorien thematisieren allgemein die sozialen Funktionen und Gebrauchsweisen von Medien, die Wirkungen der verschiedenen Medientypen und Medieninhalte auf Gesellschaft und Individuum, die Rolle der Medien in der Sozialisation des Individuums und in der Ausbildung kollektiver Identitäten sowie die Fähigkeit der Medien zur ideologischen Beeinflussung und zur Manipulation von Konsumententscheidungen sowie sozialen Wirklichkeitskonstruktionen.“ (Kleiner 2006: 24f.)

In diesem Theorieentwurf deutet Kleiner die Beziehung zwischen Gesellschaft und Medien als ein „Interdependenzgeflecht“ (2006: 25), welches auf eine gegenseitige Abhängigkeit und Wechselwirkung beider Bereiche verweist. So haben „[d]ie Medien [...] gesellschaftliche Grundlagen [...] [und] die Gesellschaft mediale. Medientheorie ist daher Bestandteil einer Sozialtheorie, Medienkritik Bestandteil einer kritischen Theorie der Gesellschaft.“¹³ (ebd.: 25)

Diese gegenseitige Abhängigkeit erschließt sich auch bei der Betrachtung der Surfkultur. Wie im dritten Kapitel deutlich wird, haben gesellschaftliche Entwicklungen

¹³ Anm.: Kleiner weist an dieser Stelle auf folgendes hin: „Diese Auseinandersetzung mit den Medien wird u.a. als Alternative zu systemtheoretischen Medienanalysen, zu konstruktivistischen Medientheorien, der Medienforschung der Cultural Studies und empirischer Medien- und Kommunikationsforschung verstanden.“ (Kleiner 2006: 25)

dazu geführt, dass die Kultur der Surfer von den Medien aufgegriffen wurde, was wiederum die Gesellschaft beeinflusste und diese sich schließlich veränderte. Die fiktive Figur „Gidget“ stellt ein konkretes Beispiel dafür dar (s. Kapitel 3.3).

Kleiner spricht von der „Notwendigkeit von Medientheorie(n)“ (2006: 39). Auf Grund der ansteigenden Bedeutsamkeit der Medien für die gesellschaftlichen und individuellen Wirklichkeiten und der ständigen technischen Entwicklung im Bereich der Medien, ist das Feld der Medientheorie von großer Bedeutung. (ebd.: 39).

„In einer durch und durch konstruierten, also *fiktionalen* Welt, wie der der Medien, erscheint es sinnvoll, wenn Medienforschung die eigensinnige(n) mediale(n) Wirklichkeit(en) konstruktiv ernst nimmt und diese nicht aus einer ihnen äußerlichen Perspektive betrachtet. Dies gerade dann nicht, wenn *Medien-Fiktionen* mehr und mehr zu dem werden, was wir als *wirkliche Wirklichkeit* erfahren bzw. was sich als wirklichkeitsprägend erweist.“ (Kleiner 2006: 51, Hervorhebungen im Original)

Gesellschaftsmitglieder erhalten ihr Wissen über die Gesellschaft in der sie leben und über andere Parallelgesellschaften sowie Wissen über die Welt an sich durch die Medien. (Luhmann 1996: 9f.) Die Wissensübermittlung funktioniert laut Lazarsfeld nach der These des „two-step-flow“ (Lazarsfeld/Berelson/Gaudet 1969: 191) Diese besagt, dass Medien nicht unmittelbar auf alle Mitglieder einer Gesellschaft einwirken, sondern vorerst auf so genannte „Meinungsführer“ (Iványi 2003: 41f.). Diese wiederum haben einen starken Einfluss auf andere Mitglieder der selben Gesellschaft und verbreiten das Wissen der Medien unter ihnen in einem interpersonalen Kommunikationsprozess. Sie verkörpern die Rolle einer „Schnittstelle“ (ebd.: 42, zit. n.: Schenk 1987: 252) und dienen somit als Vermittlungsinstanz. (ebd.: 41f.) Die interpersonale Kommunikation wird grundsätzlich im Vergleich mit der massenmedialen Kommunikation als überlegen angesehen (Schenk/Donnerstag/Höflich 1990: 132f.). Im dritten Kapitel werden Bruce Brown und *Dick Dale* thematisiert, die beide als solche „Meinungsführer“¹⁴ fungierten.

Luhmanns Ausführungen weisen darauf hin, dass sich Kulturen dem Einfluss der Medien nicht entziehen können, da sie ihr Wissen über Medienkanäle beziehen. Die konstruierte Welt der Medien hat demnach eine fundamentale Wirkungskraft auf die gesellschaftliche Wirklichkeit. Iványi warnt vor dieser Entwicklung und gibt zu bedenken:

¹⁴ Vgl.: „Menschmedium“. (s. Kap. 3.5)

„Je mehr wir uns – auch im Alltag – der Gewissheit hingeben, dass die Medienwirklichkeit unter der Hand zur Wirklichkeit ‚par excellence‘ wird, desto größer sollte der in empirischen Studien zum Ausdruck kommende Zweifel sein, mit dem wir dieser Gewissheit auf den Pelz rücken.“ (Iványi 2003: 20, Hervorhebung im Original)

Im anschließenden Kapitel wird die soziale Wirklichkeit als stets konstruierte Wirklichkeit beschrieben und ihr Verhältnis zum Realitätsbegriff thematisiert.

2.4 WIRKLICHKEITSKONSTRUKTION UND REALITÄT

Dieses Kapitel befasst sich mit der sozialen Wirklichkeit sowie der medialen Konstruktion sozialer Wirklichkeit und weist die gegenseitigen Abhängigkeiten und Bedingtheiten auf. In diesem Kontext wird auf die grundsätzliche Konstruktion von Wirklichkeit verwiesen. Es wird der Unterschied zwischen Wirklichkeit und Realität erläutert. Daraus erschließt sich die Existenz verschiedener Wirklichkeitsmodelle. Schließlich werden die Erkenntnisse dieses Kapitels unter dem Begriff des Medienkonstruktivismus eingeordnet.

Wie bereits im vorherigen Kapitel bezüglich der Beziehung zwischen Gesellschaft und Medien angedeutet wurde, ist ebenso die Beziehung zwischen sozialer Wirklichkeit und medialer Konstruktion sozialer Wirklichkeit eine spezielle, da sie sich gegenseitig beeinflussen und voneinander abhängig sind. Somit sind „[d]ie Grundlagen der sozialen Konstruktion [...] für die mediale von zentraler Bedeutung, ebenso wie die der medialen für die soziale“ (Kleiner 2006: 61). Kleiners Begriff der Interdependenz ist daher auch für diese Beziehung geeignet.

Soziale und mediale Wirklichkeiten sind immer und ausnahmslos entworfene Wirklichkeiten. Sie stellen demzufolge „[...] keine *natürlichen* bzw. *ursprünglichen* Ordnungen [...] [dar], die zeit- und gesellschaftsunabhängige Gültigkeit besitzen sowie konsenspflichtig und repräsentativ sind“ (ebd.: 61f., Hervorhebungen im Original). Schulz erklärt, dass „bei der individuellen Wahrnehmung [...] der Beobachter nicht bloß eine Auswahl [trifft], sondern [...] aktiv und schöpferisch vor[geht] (1994: 336). Daraus lässt sich schlussfolgern, dass „Konstruktivität [...] das Hauptmerkmal von Wirklichkeit [ist] (Ermer 1996: 7). Aus dieser Perspektive betrachtet ist Wirklichkeit eine Erfindung, die durch soziale Verständigung oder gesellschaftliches Verhalten entwickelt wird. Die von Menschen geschaffenen Wirklichkeitskonstruktionen gleichen

somit nicht etwa einer Darstellung grundlegender Wirklichkeit, sondern einem offenen und unbestimmten Prozess, der unter keinen Umständen objektiv ist, sondern immer interpretativ aufgefasst werden muss. (Kleiner 2006: 62) In diesem Sinne bezeichnet Pörksen Objektivität als „die Wahnvorstellung, [dass] Beobachtungen [...] ohne Beobachter gemacht werden [könnten]“ (Foerster/Pörksen 1998: 154). Die Konstruktion von Wirklichkeit erfolgt nicht willkürlich, sondern „[...] gemäß den konkreten biologischen, kognitiven und soziokulturellen Bedingungen, denen sozialisierte Individuen in ihrer sozialen und natürlichen Umwelt unterworfen sind“ (Ermer 1996: 7). Denn kein Mensch geht mit der bloßen Realität um, sondern stets mit einer konstruierten Wirklichkeit, da jeder „schon in eine sinnhaft konstituierte Umwelt hineingeboren“ (Schmidt 2000: 593ff.) wird. Pörksen erklärt, dass es „[e]in Bild von einer menschenunabhängigen Realität [...]“ nicht gibt, da „[a]lles, was sich sagen lässt, [...] von den eigenen Wahrnehmungs- und Begriffsfunktionen bestimmt [ist] [...]“ (2014: 1) Daraus folgt, dass konstruierte Wirklichkeiten kein Abbild der Realität darstellen, sondern variabel und vielseitig sind. Sie werden durch die Verwendung von Metaphern¹⁵ erzeugt und gesellschaftlich verbreitet. (Nietzsche 1988: 421f.) Weber unterscheidet grundlegend zwischen der Wirklichkeit, die er „[...] als jene phänomenale Welt definiert, die von uns erzeugt wird, und [andererseits der] Realität als das unerkennbare Jenseits dieser Wirklichkeitskonstruktionen, das nicht geleugnet wird“ (2003: 185).

Wird Webers Auffassung auf die Surfkultur übertragen, ist die Wirklichkeit das, was direkt von den Surfern hervorgebracht wird und wonach sie leben, wie etwa ihre Einstellungen, Normen und Werte. Die Realität hingegen besteht zugleich in vernachlässigten Alternativen dieser Wirklichkeitskonstruktion – etwa Umgangsarten anderer Subkulturen, deren Existenz zwar bekannt ist, aber unbeachtet bleibt.

Da der Begriff der Wirklichkeit, wie aus den Ausführungen hervorging, nicht maßgeblich auf die Realität angewiesen ist, erklärt sich die Existenz mehrerer Wirklichkeitsmodelle, die nebeneinander bestehen und alle für sich ihre eigene Gültigkeit besitzen. (Schmidt 2000: 43) Die Vorstellung über die Existenz einer Wirklichkeit wird um eine Vielzahl von Wirklichkeiten erweitert und „bedingt ein besonderes *Interesse an der Differenz* und der *Pluralität von Wirklichkeitskonstruktionen* [...]“ (Pörksen 2014: 4, Hervorhebungen im Original). In

¹⁵ Anm.: Für Informationen zu Metaphern wird auf das erste Kapitel verwiesen, in dem die Funktionsweise und Bedeutung hinsichtlich der Medien erläutert werden.

diesem Sinne werden die Wirklichkeiten des Sozialen und Medialen nicht als grundsätzlich andersartige Bereiche der Wirklichkeit angesehen. Sie stehen vielmehr durch eine wechselseitige Abhängigkeit und Beeinflussung in Verbindung zueinander. (Kleiner 2006: 63) Letztlich kommt es auf die Perspektive an, aus der die Konstruktion, die Erschließung und das Verstehen von Wirklichkeit betrachtet wird (ebd.: 67). Laut Vaihinger hat auch eine aus einem bestimmten Blickwinkel wahrgenommene Wirklichkeit ihren gültigen Anspruch als Wirklichkeit bezeichnet zu werden, sobald die Gesellschaft auf sie verweist. Realität beschreibt er als jenes Feld, in dem persönliches Erleben mit äußeren Widerständen konfrontiert wird und daraufhin einer Korrektur unterliegt. Es handelt sich bei Realität in diesem Sinne um einen Akt, der hauptsächlich auf Erfahrungen basiert. (2000: 58) Alle Konstruktionen der Wirklichkeit stehen daher in einem sozialen Kontext. Die Gesellschaft ist das Feld, in dem sich Wirklichkeit vollzieht, sie für Menschen erfahrbar wird und mit ihnen in Wechselwirkung tritt. Wesentlich hierbei ist, „[...] dass Wirklichkeitskonstruktionen stets sozial, kulturell und historisch variieren, also grundsätzlich kontingent sind und es somit keine universellen Gesetzmäßigkeiten für soziale Wirklichkeitskonstruktionen gibt, ebenso wenig, wie diese einheitliche Sinn- und Bedeutungsschemata generieren“ (Kleiner 2006: 67).

Übergreifend handelt es sich um den so genannten Medienkonstruktivismus, der sich auf alle Faktoren bezieht, „[...] mit denen Medien Wirklichkeit selektieren, inszenieren und kommunizieren“ (ebd.: 70). Einerseits repräsentieren Medien keine sozialen Konstruktionen der Wirklichkeit, erzeugen andererseits aber auch keine gänzlich eigenen und unabhängigen Wirklichkeiten. Die Interdependenz zwischen den Wirklichkeitskonstruktionen der Medien und der Gesellschaft steuert und beherrscht die Beziehung beider Wirklichkeiten zueinander. (ebd.: 70f.)

Kapitel 2.5 erläutert die formgebende Funktion medialer Mittel und die fundamentale Bedeutung von Medien für die Gesellschaft. Zudem wird deutlich, dass soziale und mediale Wirklichkeitskonstruktion nicht getrennt voneinander aufgefasst werden können.

2.5 DIE FUNKTION UND BEDEUTUNG VON MEDIEN FÜR DIE GESELLSCHAFT

In diesem Kapitel wird untersucht, in welchem Ausmaß die Gesellschaft auf die Medien angewiesen ist. Dabei erschließt sich ihre „in-formierende“ Funktion. Zudem werden der Einfluss und die Bedeutung der medialen Konstruktion von Wirklichkeit gegenüber der Gesellschaft ersichtlich. Des Weiteren wird die Abhängigkeit der Gesellschaft von Medien beschrieben. Daraufhin wird McLuhans Diktum *the medium is the message* (1992: 17ff.) thematisiert und somit die Fremdbestimmtheit der menschlichen Wahrnehmung und Wahrheitsbestimmung durch technische Medien verdeutlicht. Anschließend wird die soziale Wirklichkeit behandelt und auf weitere Wirklichkeiten verwiesen. Zum Schluss wird unter primärer und sekundärer Wirklichkeit unterschieden und die Notwendigkeit deutlich, dass Medien sich immer auf gesellschaftliche Wirklichkeit beziehen müssen.

Aufgrund der gegenseitigen Abhängigkeit und Wechselwirkung¹⁶ zwischen Gesellschaft und Medien beziehungsweise medialer und sozialer Konstruktion von Wirklichkeit, ist es unmöglich, diese Bereiche eindeutig zu unterscheiden und nicht sinnvoll sie zu trennen. (Kleiner 2006: 74, 92) Adoni und Mane erläutern, dass der dialektische Konstruktionsprozess gesellschaftlicher Wirklichkeit nur durch die Beachtung der beeinflussenden Rolle der Medien gänzlich begriffen werden kann. Im Umkehrschluss ist es aber falsch, die gesellschaftliche Wirklichkeitskonstruktion bloß als einen durch Medien ausgelösten Effekt zu beschreiben. (Adoni/Mane 1984: 323f.) Die mediale Konstruktion von Wirklichkeit hat dementsprechend einen bedeutenden und konstitutiven Einfluss auf die Gesellschaft. (Kleiner 2006: 92) Nietzsche ging in diesem Sinne davon aus, dass „[u]nser Schreibzeug [...] an unseren Gedanken [mitarbeitet]“ (1977: 172). Die Mittel der Medien, welche beispielsweise der „[...] Übermittlung, Darstellung, Aussage oder Speicherung von Inhalten, [zum Beispiel] von Gedanken, Meinungen, Botschaften, wissenschaftlichen Diskursen, Emotionen oder Bildern [...]“ (Kleiner 2006: 93) dienen, sind laut Nietzsche nicht sachlich oder neutral. Sie „in-formieren“ (ebd.: 93) beziehungsweise formen auf ihre eigene, spezifische Weise die Substanz der gesellschaftlichen Übermittlungen, Darstellungen, Aussagen oder

¹⁶ Anm.: Kleiner spricht in diesem Sinne von der „Interdependenz“. (Kleiner 2006: 92)

Speicherungen. (ebd.: 93) Diese „In-formierung“ ist unumgänglich und geschieht üblicherweise unbewusst. Nach Angaben des Autors vollzieht sie sich, ohne dass „[...] wir auf die medialen Bedingungen und Bedingtheiten unserer Erkenntnis und Artikulation von Welt, Gesellschaft, Kultur und Selbst reflektierten sowie diese stets vergegenwärtigten.“ (ebd.: 93) Die Annahme, dass „Medien Wirklichkeit *in-formieren* [, also in eine bestimmte Form bringen] - und zwar primär durch ihre jeweils spezifischen Medialitäten bzw. Technizitäten [...]“ (ebd.: 100, Hervorhebungen im Original), ist laut Kleiner durch die Betonung der grundlegenden und bestimmenden Funktion von Speichermedien bezüglich des sozialen Wissens legitim. Soziales Wissen ist stets an „Speichermedien“¹⁷ (ebd.: 100) gebunden, damit es erhalten, weitergegeben, und vermittelt werden kann. (ebd.: 100) Luhmann geht davon aus, dass Individuen ausschließlich durch die Medien ihr Wissen über die eigene Gesellschaft und die Wirklichkeit in der sie leben erhalten. (1996: 9) Reichertz hingegen vertritt die These, dass ein Großteil des Wissens über Erfahrungen erlangt wird und auf dieser Ebene sehr viel mehr Weltwissen existiert, als in den „Massenmedien gespeichert und verfügbar ist“ (2007: 17). Daher betont er, dass „[d]ie Medien [...] nicht [...] die Quellen des Wissens [sind], sondern erst einmal Lager und Transportmittel für besondere Formen des Wissens“ (ebd.: 17f.).

„Alles, was über die Welt gewusst, gedacht und gesagt werden kann, ist nur in Abhängigkeit von den Medien denkbar und sagbar, die dieses Wissen kommunizieren. Nicht die Sprache, in der wir denken, sondern die Medien, in denen wir kommunizieren, modellieren unsere Welt.“ (Assmann/Assmann 1990: 2)

Der Mensch ist folglich nicht eigenständig in der Nutzung von medialen Techniken, sondern wird von diesen „[...] bedingt und *benutzt* [...]“ (Kleiner 2006: 93, Hervorhebung im Original). An diese Erkenntnis knüpft auch Marshall McLuhans Diktum¹⁸ *the medium is the message* (1992: 17ff.) an. Es weist auf die Fremdbestimmtheit der menschlichen Wahrnehmung und der Wahrheitsbestimmung durch technische Medien hin. Darüber hinaus gibt es Aufschluss über das gesellschaftliche Vermögen, worüber nachgedacht und kommuniziert werden kann. (Kleiner 2006: 93) McLuhans Diktum besagt, dass die „[...] Funktion und praktische[] Anwendung [...]“ (McLuhan 1992: 17ff.) eines Mediums im Grunde bereits die

¹⁷ Anm.: Mit dem Begriff „Speichermedium“ sind Medien zur Bewahrung von Informationen, wie etwa Museen, Bücher, Computer, Datenbanken und Archive, Kunst, oder auch Wissenschaft gemeint. (Kleiner 2006: 100)

¹⁸ Anm.: Mit dem Begriff „Diktum“ ist ein bedeutsamer, pointierter Ausspruch gemeint.

Nachricht ist. Letztlich besteht der Inhalt eines Mediums grundsätzlich aus einem anderen Medium. (ebd.: 17ff.) Kleiner erklärt, dass McLuhans Diktum „[...] die persönlichen, kulturellen und sozialen Auswirkungen von Medien [...]“ (2006: 94) verdeutlicht. Die „[...] (Medien-)Technik [hat] eine konstitutiv *in-formierende* Bedeutung. Wahrnehmung geschieht demnach [, und an dieser Stelle bezieht er sich auf Spahr (1997: 48ff.),] nie unmittelbar, sondern immer schon medientechnisch strukturiert und präformiert [...].“ (Kleiner 2006: 94, Hervorhebung im Original) Karpenstein-Ebbach erläutert in diesem Zusammenhang:

„Wenn sich Kulturen in Beziehung zu Wirklichkeiten setzen, dann sind sie angewiesen auf Mittel – Medien –, die etwas abzubilden, darzustellen, zu entwerfen, zu repräsentieren, in Szene zu setzen oder vorzustellen erlauben. Diese Mittel bleiben sich nicht gleich, und mit ihnen verändern sich die Modi des Darstellens, des Gebrauchs der Zeichen und der Ordnungen ihrer Verwendung wie auch die Verhältnisse zur Wirklichkeit. Ebenso sind Medien an der Erzeugung fiktiver und virtueller Welten beteiligt und darin auf die Differenz von Realität und Fiktion bezogen.“ (Karpenstein-Ebbach 2004: 151)

Wie bereits erläutert wurde, ist Wirklichkeit letztlich das Ergebnis von gesellschaftlichen Handlungen und Kommunikationen. Sie entsteht daher immer im gesellschaftlichen Kontext und kommt auch nur dort zur Geltung. Laut Kleiner geht Luhmann¹⁹ davon aus, dass neben der medialen Wirklichkeit noch weitere Wirklichkeiten existieren, wie beispielsweise die soziale oder auch die politische Wirklichkeit. Jede Wirklichkeit funktioniert nach den Gegebenheiten des jeweiligen, spezifischen Systems. Das Meiste unseres „[...] Welt-, Gesellschafts- und Selbstwissens [...]“ (Kleiner 2006: 97) wird hauptsächlich durch Medien vermittelt. Medien können eigene Beobachtungen, die für persönliche Erfahrungen wichtig sind, durch eine Sekundärwelt ersetzen. Vorstellungen über die Realität werden zunehmend durch Sekundärerfahrungen beeinflusst. Ein großer Anteil dieser Sekundärerfahrungen wird durch die Darstellung in Medien gewonnen und nicht mehr aus eigenen Erlebnissen. (Ermer 1996: 3) Die gesellschaftliche und individuelle Erfahrung, Aneignung und Konstruktion der Wirklichkeit wird somit durch die mediale Wirklichkeit maßgeblich beeinflusst. (Kleiner 2006: 98)

Diese Sichtweise ermöglicht eine Unterscheidung „[...] zwischen einer *sekundären*, medialen Wirklichkeit und einer *primären*, erfahrungsgestützten Wirklichkeit der alltäglichen Lebenswelt [...]“ (ebd.: 98). Dabei wird die mutmaßlich sekundäre, mediale Wirklichkeit als wirkungsvoller und ganzheitlicher angesehen. Der

¹⁹ Vgl.: (Luhmann 1996: 9f.)

maßgebliche „[...] Einfluss auf die Konstitution anderer Wirklichkeiten, [...] [wie etwa der des Sozialen, Ökonomischen, Kulturellen oder Politischen [...]“ (ebd.: 97f., Hervorhebungen im Original) ist eindeutig. Medien sind mit ihren Erzeugnissen der Notwendigkeit ausgesetzt, sich immer auf gesellschaftliche Wirklichkeiten zu beziehen. Dabei kann neben „[...] Berufsrollen, politische[n] Ereignisse[n] [...] oder gesellschaftliche[n] Randgruppen [...] auch auf fiktionale Angebote“²⁰ (ebd.: 100) verwiesen werden. Das führt dazu, dass von Medien hervorgebrachte Angebote immer in Verbindung mit einem gesellschaftlichen Bezug wahrgenommen und verwendet werden. Dieser Bezug basiert auf „[...] vielschichtigen Sinn- und Bedeutungsebenen, Wert- und Normsystemen, Verhaltensschemata oder Erlebnis- und Erfahrungshintergründen [...]“ (ebd.: 106), welche dafür sorgen, dass von Medien erzeugte Angebote für die Gesellschaft interessant sind. Denn sie thematisieren „[...] Inhalte, wie etwa Liebe, Krankheit, Klatsch, Sport oder politische Themen [...], die für die soziale Wirklichkeit der Nutzer von Interesse [...] sind“ (ebd.: 106).

Es ist nun deutlich geworden, welcher großer Einfluss von den Medien auf die Gesellschaft und ihre soziale Wirklichkeit ausgeht. Daran lässt sich eine spezielle Theorie anschließen, die Menschen und Medien als Akteure innerhalb eines Netzwerks begreift und absolut gleichwertig behandelt. Die so genannte „Akteur-Medien-Theorie“ konzentriert sich nicht mehr bloß auf das, was ein Medium hervorbringt, sondern betrachtet die Auswirkungen auf andere Akteure innerhalb eines Netzwerks, die durch sie zum Handeln gebracht werden.

2.6 DIE AKTEUR-MEDIEN-THEORIE

Die „Akteur-Medien-Theorie“ – kurz: AMT – wurde von Erhard Schüttpelz und Tristan Thielmann entwickelt. In ihrem gleichnamigen Sammelband *Akteur-Medien-Theorie*, der 2013 herausgegeben wurde, setzen sie sich ausgiebig mit der AMT auseinander und greifen dabei auf viele verschiedene Bereiche zurück, in denen Medien anzutreffen sind. Durch die Einbeziehung von Medientheorie erweitern sie die, maßgeblich von Bruno Latour geprägte „Akteur-Netzwerk-Theorie“ – kurz: ANT.

²⁰ Vgl.: „Gidget“ (Kapitel 3.3)

Die ANT ist ein Teil der Wissenschafts- und Technikforschung und „hat sich erfolgreich als eigenständige Position zwischen technischem und sozialem Determinismus²¹ in der Wissenschafts- und Technikforschung etabliert“ (Belliger 2006: 9).

„Traditionelle Modelle, die entweder technisch oder sozial gewichtet sind, eignen sich nicht, um die komplexe Durchdringung von Technik und Gesellschaft, die für die Wissensgesellschaft typisch ist, adäquat zu beschreiben.“ (Belliger 2006: 9)

Genau darin liegt die Stärke der ANT, denn sie lässt „theoretische Begriffe und Modelle aus der [Wirklichkeit] entstehen“ (Belliger 2006: 9). Das Besondere an der ANT ist, dass sie Medien sowie andere nicht-menschliche Akteure bezüglich menschlicher Akteure gleichwertig behandelt. Akteure können „Personen, Gruppen, Organisationen, Institutionen, aber auch Artefakte, Bücher, Infrastrukturen, Gebäude, Maschinen und vieles mehr [sein], die sich zu Netzwerken zusammenschlie[ß]en [...]“ (Belliger [u.a.] 2013: Kap. 4), um möglichst stabile Konstrukte aus „Wissen, Kommunikation und Handeln“ (ebd.: Kap. 1) herzustellen.

„Als Akteur gilt grundsätzlich alles, was in der Lage ist, das Verhalten und die Ziele eines Netzwerkes zu beeinflussen. Jeder Akteur, ob Mensch oder Maschine, hat eigene Ziele, ein eigenes ‚Handlungsprogramm‘. Er versucht, die Handlungsprogramme anderer Akteure in sein Programm zu ‚übersetzen‘, um diese Akteure in ein Netzwerk einzubeziehen, das seinen Zielen entspricht.“ (Belliger [u.a.] 2013: Kap. 4)

Eine Hierarchie unter den verschiedenen Akteuren wird demnach nicht getroffen. Sie gelten als absolut gleichwertig in ihrer Funktion und Wirkung. (Mohs 2014) Wenn ein Akteur in ein Netzwerk aufgenommen und eingebunden wurde, kommt ihm eine konkrete Rolle innerhalb dieses Netzwerks zu. Der Akteur wird dann zu einer so genannten „Black Box“ (Belliger [u.a.] 2013: Kap. 4), was bedeutet, dass ihm eine feste Funktion im Netzwerk zukommt. Umso mehr Akteure sich in einem solchen Netzwerk zusammen finden, desto stärker wird es. (ebd.: Kap. 4)

Die ANT zielt nicht auf die Möglichkeiten der Repräsentation beziehungsweise Wirklichkeitskonstruktion durch Medien ab, sondern ist vielmehr an den Handlungsketten interessiert, die sie in Verbindung mit anderen Akteuren auslösen. (Mohs 2014) Schüttpelz erklärt, dass die Betrachtung von Medien nicht auf die jeweilige Disziplin reduziert werden kann. Sie muss stattdessen in ihrer „[...] ganzen

²¹ Anm.: Der Determinismus verweist auf die Lehre beziehungsweise Auffassung von der kausalen (Vor-)bestimmtheit allen Geschehens beziehungsweise Handelns.

Heterogenität [akzeptiert] und methodisch [gewendet]“ (Thielmann/Schüttpelz 2013: 58) werden.

„Die Akteur-Netzwerk-Theorie beschreibt heutige Entwicklungen wie das Web 2.0 als das Entstehen von hybriden, heterogenen Konstellationen menschlicher und nicht-menschlicher Akteure und erklärt damit die heutigen gesellschaftlichen Entwicklungen, ohne dabei einem Technikenthusiasmus oder einem Misstrauen aller Technik gegenüber zu verfallen.“ (Belliger [u.a.] 2013: Kap. 4)

Wichtigstes Merkmal der ANT ist, dass „Technik [...] eine gleichberechtigte Partnerin in allen sozialen Interaktionen“ (Belliger [u.a.] 2013: Kap. 3) ist. Die Anerkennung nicht-menschlicher Akteure innerhalb der Gesellschaft ist ein wesentlicher theoretischer Fortschritt. (ebd.: Kap. 4)

Vor diesem theoretischen Hintergrund der ANT kann nun die AMT betrachtet werden. Thielmann und Schüttpelz gehen von der Annahme aus, dass „[e]in gewisser Teil der ANT [...] immer schon Medientheorie gewesen“ (2013: 18) ist. Ihre Absicht ist es den Medienbegriff der ANT genauer herauszuarbeiten, um „eine Theorie der Rolle(n) der Medien- und Kommunikationstechnologien in heutigen Gesellschaften hervor zu bringen“ (Couldry 2006: 101). Dadurch soll verdeutlicht werden, dass die ANT dazu genutzt werden kann, soziale und mediale Wechselwirkungen²² zu betrachten, wie es etwa in den vorherigen Ausführungen dieses Kapitels bezüglich der medialen Konstruktion von sozialer Wirklichkeit der Fall ist.

„Das selbst genannte Anliegen, mit der AMT die ‚Rolle des Dazwischens‘ (Thielmann/Schüttpelz 2013: 377) von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren bzw. Sozialem und Technischen hervorzuheben und die ‚medientheoretische Attraktivität‘ (ebd.: 616) des Vermittlungsgedankens der ANT fruchtbar zu machen, wird sehr einleuchtend verfolgt.“ (Mohs 2014)

Die Analyse von Thielmann und Schüttpelz vollzieht sich anhand von Artikeln aus sehr unterschiedlichen Bereichen. Es geht dabei jedoch stets um die Absicht, die gemeinsamen Auswirkungen von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren zu erschließen. Mohs erklärt, dass „[a]uf diese Weise [...] die medienwissenschaftliche ‚Maxime der Generativität‘ (Krämer 2009: 20) in der AMT nicht mehr davon beherrscht [wird], *was* Medien selbstständig hervorbringen, sondern *wie* sie andere Akteure in Handlung versetzen.“ (Mohs 2014, Hervorhebungen im Original)

²² Vgl.: „Interdependenz“ (Kleiner 2006: 25)

Wird die AMT nun hinsichtlich der Surfkultur betrachtet, lassen sich interessante Beobachtungen machen. In vielen Fällen haben Medien als Akteure innerhalb eines Akteur-Netzwerks andere Akteure – in diesem Fall Surfer – zu bestimmten Handlungen bewegt. Unter den so genannten „Popularisierungsschüben“ werden diese Beeinflussungen seitens der Medien im folgenden Kapitel beschrieben.

2.7 ZUSAMMENFASSUNG

Die Auseinandersetzung mit dem Diskurs des Konstruktivismus, dem Medienkonstruktivismus und der Akteur-Medien-Theorie hat das Verhältnis von sozialer Wirklichkeit und medialer Konstruktion sozialer Wirklichkeit sowie die gegenseitige Wechselwirkung von Medien und Gesellschaft verdeutlicht. Darüber hinaus hielt sie wichtige Informationen über den konstruktivistischen Einfluss von Medien auf die soziale Wirklichkeit bereit. An einigen Stellen wurde zudem ein Bezug zur kalifornischen Surfkultur der 1950er- und 1960er-Jahre hergestellt.

Der Diskurs des Konstruktivismus entfernt sich von absoluten Wahrheits- und Wirklichkeitsbegriffen und versucht herauszufinden und zu beschreiben, inwiefern sich Menschen über ihre eigene Wirklichkeit bewusst sind und in welchem Ausmaß sie an der sozialen Wirklichkeitskonstruktion beteiligt sind. Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass sich Individuen ihre eigene Wirklichkeit konstruieren. Entscheidende Fragen des Konstruktivismus lauten daher: Was ist Wirklichkeit? Kann Wirklichkeit erkannt und vermittelt werden? Stellen Medien die Realität dar oder erschaffen sie ihre eigene Realität?

Der Medienkonstruktivismus unterscheidet zwischen sozialer und medialer Wirklichkeit und weist auf die grundsätzliche Konstruiertheit beider Wirklichkeitsformen hin. Er beschreibt ihr Verhältnis zueinander als gegenseitig abhängig und erklärt, dass es nicht sinnvoll ist, sie getrennt zu betrachten, da die mediale Konstruktion von Wirklichkeit einen konstitutiven Einfluss auf die Gesellschaft und ihre Wirklichkeit hat. Zudem wurde die Medienherrschaft innerhalb einer Mediengesellschaft thematisiert und dabei die wesentliche Bedeutung von Medien für Gesellschaften hervorgehoben. Diesbezüglich wurde die „in-formierende“ Funktion der Medien geschildert, womit auf

eine mediale Neuordnung von gesellschaftlichen Übermittlungen, Darstellungen, Aussagen oder Speicherungen verwiesen wird.

Die Akteur-Medien-Theorie kann durch die Einbeziehung von medientheoretischen Aspekten als eine Erweiterung der Akteur-Netzwerk-Theorie betrachtet werden. Daher wurden vorerst die wesentlichen Überlegungen und Besonderheiten der ANT beschrieben und daraufhin auf die AMT eingegangen. Die gleichwertige Behandlung von Medien und menschlichen Akteuren ist für die AMT die Anknüpfstelle und theoretische Ausgangslage. Anders als bei dem Medienkonstruktivismus liegt der Fokus dabei nicht auf den medialen Wirklichkeitskonstruktionen, sondern auf den Handlungsketten, die Medien gemeinsam mit anderen Akteuren auslösen. Die AMT hebt daher die gegenseitigen Wechselwirkungen hervor und erklärt, wie Medien andere Akteure in Handlung versetzen können.

3 DIE MEDIALE KONSTRUKTION DER SURFKULTUR

3.1 EINLEITUNG

Einführend wird an dieser Stelle ein Überblick über das Feld der medialen Konstruktion innerhalb der amerikanischen Surfkultur der 1950er- und 1960er-Jahre gegeben.

Indem dieses Kapitel den medialen Einfluss der Medien auf die Surfkultur analysiert, wird deutlich, wie entscheidend sie durch Medien geprägt wurde. Wie sich zeigen wird, spielten vor allem Surffilme und Surfmusik bei der medialen Konstruktion dieser Kultur sowie ihrer sozialen Wirklichkeit eine bedeutende Rolle. Um zu erklären, wie es dazu kam, muss auf die 1950er-Jahre zurück geblickt werden.

Ursprünglich fand die amerikanische Surfkultur große Beliebtheit bei einigen Aussteigern, die sich von der bürgerlichen Gesellschaft distanzieren und sich somit von konventionellen Werten abwenden wollten. Sie lebten abseits der Massen und zogen sich an die Strände zurück. Dort konnten sie in relativer Abgeschiedenheit leben und ihrer Hauptbeschäftigung nachgehen – dem Surfen. Sie entwickelten ein kulturelles Gemeinschaftsgefühl (Normen und Werte), das durch ihre Einstellung zum Leben, ihrem nach Freiheit strebenden Lebensstil und der Abwendung von der konventionellen Gesellschaft geprägt war. (Marcus 2013: 19 & Kap. 2, 3) In den 1950er-Jahren wurde die damals noch marginal verbreitete Surfkultur zum Thema und Inhalt gewisser Medien. Der Roman *Gidget, the Little Girl with Big Ideas* (Kohner, 1957) legte den Grundstein für einen bedeutenden „Popularisierungsschub“ innerhalb der amerikanischen Gesellschaft. Ironischerweise führte dieser Umstand dazu, dass die ursprüngliche Intention der Surfer, Abstand von der konventionellen Gesellschaft zu gewinnen, durchkreuzt wurde und plötzlich viele Augen auf sie gerichtet waren. Als daraufhin erste Filme, wie etwa der Film *Gidget* (Wendkos, 1959), über die Surfkultur in den Kinos anliefen, entwickelte sich die Surfkultur zu einer „Mainstream-Kultur“ die mit einem regelrechten „Boom“²³ eingeleitet wurde. (Marcus 2013: Kap. 3, 4, 5)

²³ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Aufschwung, (Blüte)zeit, (Hoch-)Konjunktur“. (Messinger 2001: 74)

Zu dem Aufschwung der Surfkultur trug darüberhinaus auch das sich zu Beginn der 1960er-Jahre herausbildende eigene Genre der Surfmusik sowie, die zur selben Zeit auflebende „Popkultur“²⁴ bei. Marcus Caspers erklärt:

„[...] zwischen 1955 und 1965 entstand zunächst fast unbemerkt, dann medial begleitet, ein in seiner Tragweite lange unterschätztes Lebensgefühl der westlichen Gesellschaften; es entstand eine neue Kultur, die High und Low vereinte, verwischte, nivellierte, demokratisierte, verwässerte, je nachdem, von welcher Seite aus man das Phänomen betrachtete. Pop entfesselte eine Kulturrevolution von unten, wie sie sich totalitäre Systeme in ihren schlimmsten Träumen nicht vorstellen konnte.“ (Caspers 2011: 8)

Das Besondere an der Popkultur war, dass sie „[...] als eine Gesamtheit sämtlicher ästhetischer Dimensionen entstanden und zu verstehen [ist]“ (Caspers 2011: 16).

„Neben der Musik sind das verschiedene Formen der grafischen Gestaltung auf Tonträgerverpackungen, Plakaten, Büchern, T-Shirts etc. Es ist das Fernsehen, der Film, der Tanz und die Choreografie. Es ist die Fotografie, die Mode, das Produktdesign bis hin zur Architektur; es ist Literatur, Journalismus, Lyrik und Werbetext - kurzum: Pop vereinte in noch nie da gewesener Breite sämtliche ästhetischen Produktionsweisen und kombinierte sie zu einer ästhetischen Supernova, in der die Menschen nicht nur von Pop umgeben waren, sondern sich Pop fühlten, Pop waren.“ (Caspers 2011: 16)

Durch die mediale Konstruktion der Surfkultur und durch die Adaption einiger Elemente der Popkultur, erlebte die Surfkultur Ende der 1950er-, aber hauptsächlich während der 1960er-Jahre in Kalifornien ihren Höhepunkt. (Marcus 2013: Kap. 3, 4)

3.2 AUFBAU DES KAPITELS UND DEFINITION DES BEGRIFFS „POPULARISIERUNGSSCHUB“

Dieses Kapitel befasst sich mit der medialen Konstruktion der Surfkultur. Anhand ausgewählter medialer Beispiele wird analysiert, wie die Subkultur der Surfer in den Medien dargestellt und konstruiert wurde. Dabei werden so genannte „Popularisierungsschübe“ herausgearbeitet, welche durch die jeweiligen Medien herbeigeführt wurden und bedeutend für die Entwicklung und Festigung der Surfkultur

²⁴ Anm.: „Pop kommt von >>popular<<, das bedeutet im englischen Sprachraum sowohl >>volkstümlich<< als auch >>beliebt<< als auch >>verbreitet<<. Alle drei Bedeutungen sind für die Entstehung und Ausbreitung des Pop essenziell.“ (Caspers 2011: 14, Hervorhebungen im Original)

waren. Die „Popularisierungsschübe“ können mit der „Akteur-Medien-Theorie“ (s. Kap. 2.6) in Verbindung gebracht werden. Sie erlauben es, die Handlungsimpulse zu erkennen, denen viele Menschen folgten, nachdem sie durch Medien dazu veranlasst und inspiriert wurden. Der Fokus der Analyse liegt aufgrund des bereits erläuterten „Booms“ auf amerikanischen, Medien der späten 1950er- sowie der 1960er-Jahre. Daher bietet sich eine Auswahl an populären Medien dieser Zeit für eine genauere Untersuchung an.

Es werden drei voneinander unabhängige Medien analysiert, die unterschiedliche „Popularisierungsschübe“ ausgelöst haben. Somit ergibt sich ein repräsentatives Gesamtbild der medialen Konstruktion und dessen, was die Medien zur Popularität der Surfkultur beigetragen haben.

- „Gidget“ – Anfänge der Popularisierung des Surfens in der Literatur und im Spielfilm
 - Roman: *Gidget, the Little Girl with Big Ideas* (1957, Frederick Kohner)
 - Film: *Gidget* (1959, Paul Wendkos)

- *The Endless Summer* – Fortführung der Popularisierung des Surfens im Sportdokumentarfilm
 - Film: *The Endless Summer* (1966, Bruce Brown)
 - Film: *The Endless Summer Revisited* (2000, Dana Brown)

- Surfmusik – Die Popularisierung des Surfens im eigenen Musikgenre
 - Band: *Dick Dale and the Del-Tones*
 - Band: *The Ventures*
 - Band: *Jan & Dean*
 - Band: *The Beach Boys*

Zu Beginn wird der „Popularisierungsschub“ thematisiert, der durch die fiktive Figur „Gidget“ herbeigeführt wurde. Mit dem 1957 erschienenen Roman *Gidget, the Little Girl with Big Ideas* von Frederick Kohner und der zwei Jahre darauf folgenden Verfilmung des Romans durch Paul Wendkos im Auftrag von Columbia Pictures²⁵

²⁵ Anm.: „Columbia Pictures“ ist eine: „American film company, originally known as CBS Sales Corporation when founded in 1920 by brothers Harry and Jack Cohn and Joseph Brandt. Renamed

wurde der amerikanischen Gesellschaft erstmals die Surfkultur präsentiert. Ein enorm gesteigerter Bekanntheitsgrad, große Begeisterung für den Sport und die Kultur, sowie ein starker Zuwachs von Anhängern der Surfkultur waren mitunter die Folgen. (s. „AMT“, Kap. 2.6) Der Roman und dessen Verfilmung eignen sich gut, um sie einem Vergleich zu unterziehen, wodurch die mediale Konstruktion der Surfkultur besonders deutlich wird.

Daraufhin wird der Film *The Endless Summer* von Bruce Brown (1966) betrachtet und bezüglich der medialen Konstruktion der Surfkultur einer Analyse unterzogen. Der durch den Film ausgelöste „Popularisierungsschub“ weckte die Reiselust innerhalb der Surfkultur und legte die Basis für die Suche nach der perfekten Welle. (s. „AMT“, Kap. 2.6) Dem Film folgte ein zweiter Teil, der im Jahr 1994 erschien und als Aktualisierung des ersten Teils verstanden werden kann, da sich im Laufe der Zeit einiges in der Surfkultur geändert hatte. *The Endless Summer II* wurde kein so großer Erfolg, wie sein Vorgänger und löste auch keinen besonderen „Popularisierungsschub“ mehr aus, weshalb er in der vorliegenden Arbeit nicht weiter berücksichtigt wird. Im Jahre 2000 veröffentlichte Dana Brown, der Sohn von Bruce Brown, den Film *The Endless Summer Revisited* und schuf damit eine Dokumentation über die frühen Filme seines Vaters²⁶, sowie die beiden Teile von *The Endless Summer*. In seinem Film lässt Dana Brown viele Freunde von Bruce und Experten der Surfkultur zu Wort kommen. Es ist ein Rückblick auf die große Erfolgsgeschichte.

Neben Print- und audiovisuellen Medien hielt die Surfkultur auch Einzug in den auditiven Bereich der Musik. Sie spielt eine wichtige Rolle, da die Subkultur mit der Surfmusik ein eigenes Musikgenre hervor brachte. Ein Genre, das auf die Surfkultur zugeschnitten war und dem Lebensgefühl der Surfer Ausdruck verlieh. Unter den Aspekten der medialen Konstruktion und der „Popularisierungsschübe“ (s. „AMT“, Kap. 2.6) werden die Bands *Dick Dale and the Del-Tones*, *The Ventures*, *Jan & Dean* und *The Beach Boys* untersucht. *Dick Dale* gilt als Mitbegründer der Surfmusik und machte es möglich, die Surfkultur zu bereichern, indem er ihr den Weg für ein Musik-Genre ebnete, welches die Werte der Subkultur aufnahm und repräsentierte. *The*

Columbia Pictures in 1924, the company under the direction of Harry Cohn, worked by borrowing most of its stars, directors and screenwriters from other studios. [...]“ (Blandford 2001: 52)

²⁶ Anm.: Bruce Brown hat folgende Filme produziert: *Slippery When Wet* (1958), *Surf Crazy* (1959), *Surfing Shorts* (1960), *Barefoot Adventure* (1960), *Surfing Hollow Days* (1961), *Water-Logged* (1962), *The Endless Summer* (1966), *The Incredible Pair of Skis* (1967), *On Any Sunday* (1971), *The Edge* (1975), *The Endless Summer II* (1994) (http://www.imdb.com/name/nm0113164/?ref_=fn_al_nm_1, Zugriff: 14.07.2014)

Ventures hatten einen großen Einfluss auf die Surfkultur und verhalfen der Surfmusik zur landesweiten Reichweite. *Jan & Dean* waren eine der ersten Bands, die Liedtexte über die Surfkultur sangen. Sie bereiteten den Weg für das gesangliche Pendant zur instrumentellen Surfmusik. *The Beach Boys* fanden im Jahr 1961 den Zugang zur Surfmusik und machten sie massentauglich.

Dieses Kapitel beabsichtigt, den konstruierenden Charakter der exemplarisch ausgewählten Medien zu analysieren und die damit in Verbindung stehenden Auswirkungen, im Sinne der „Popularisierungsschübe“, zu ergründen.

3.3 „GIDGET“ – ANFÄNGE DER POPULARISIERUNG DES SURFENS IN DER LITERATUR UND IM SPIELFILM

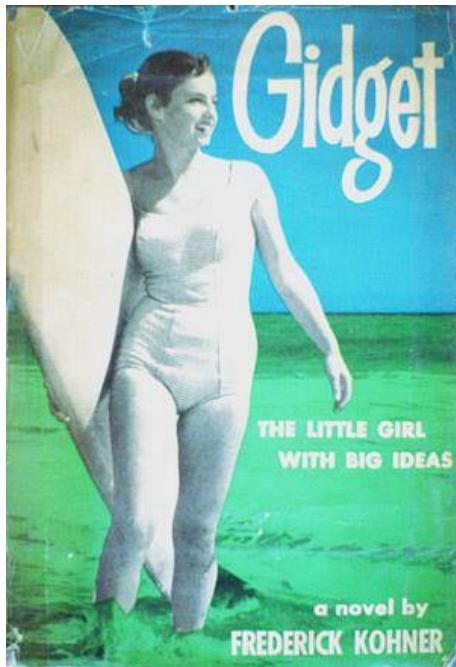


Abbildung 2: *Gidget, the Little Girl with Big Ideas* (Roman von Frederick Kohner, 1957)



Abbildung 3: *Gidget* (Film von Paul Wendkos, 1959)

Tabelle 1: Übersicht der Hauptcharaktere

Roman	Film	Realität/SchauspielerIn
Franziska Rufname: „Franzie“ Spitzname: „Gidget“	Frances Lawrence - Spitzname: „Gidget“	Realität: Kathy Kohner-Zuckerman Schauspielerin: Sandra Dee
Geoffrey H. Griffin Rufname: „Jeff“ Spitzname: „Moondoggie“	Jeffrey Matthews Rufname: „Jeff“ Spitzname: „Moondoggie“	Schauspieler: James Darren
Cassius Rufname: „Cass“ Spitzname: „The Great Kahoonaa“	Burt Vail - Spitzname: „The Big Kahuna“	Schauspieler: Cliff Robertson

3.3.1 EINLEITUNG

Im Jahr 1957 erschien Frederick Kohners Roman *Gidget, the Little Girl with Big Ideas*. (Warshaw 2010: 158) Die fiktionale Erzählung basiert auf den Erlebnissen seiner Tochter Kathy Kohner-Zuckerman am Strand von Malibu im Jahr 1956. Kathy wird in der Geschichte durch die fiktive Figur „Gidget“ repräsentiert. (Chidester 2008: 6) Zwei Jahre später folgte im Jahr 1959 *Gidget*, die Hollywood-Verfilmung des Romans durch den Regisseur Paul Wendkos, der für Columbia Pictures arbeitete. (Kampion 2003: 65, 70; Warshaw 2010: 187) In den folgenden Jahren erschienen zwei Fortsetzungen des Films. Zusätzlich wurden eine Fernsehserie, ein Fernsehfilm und ein Musical produziert. (Warshaw 2010: 188) In dieser Arbeit werden jedoch ausschließlich der Roman und dessen erste Verfilmung aus dem Jahr 1959 thematisiert, da die Fortsetzungen hinsichtlich der medialen Konstruktion und der „Popularisierungsschübe“ nicht relevant sind.

Dieses Kapitel befasst sich mit der fiktiven Figur „Gidget“, die zu einer Ikone²⁷ der Surfkultur wurde und greift dabei auf den Roman *Gidget, the Little Girl with Big Ideas* sowie den Film *Gidget* zurück.

Zu Beginn wird der zeitliche Kontext der späten 1950er-Jahre erläutert. Danach wird die Entstehung des Romans thematisiert und dazu auf Frederick Kohners und Kathy Kohner-Zuckermans Lebensgeschichte verwiesen. Daraufhin werden der Roman und die Verfilmung analysiert. In diesem Zuge werden Unterschiede in der Handlung herausgearbeitet und die mediale Konstruktion der beiden Werke betrachtet. Zusätzlich wird in einem Exkurs die Maskulinität der Surfkultur und die Bedeutung von „Gidget“ als weibliche Heldin thematisiert. Abschließend werden die ausgelösten „Popularisierungsschübe“ herausgearbeitet.

3.3.2 ZEITLICHER KONTEXT

In den 1950er-Jahren herrschte in der amerikanischen Gesellschaft eine tief sitzende Depression, die zum Teil durch den Ersten Weltkrieg²⁸, aber vor allem durch den

²⁷ Anm.: Das Wort „Ikone“ bezeichnet eine Person oder Sache, die bestimmte Werte, Vorstellungen oder ein bestimmtes Lebensgefühl verkörpert.

Zweiten Weltkrieg²⁹ verursacht wurde. Mitte der 1950er-Jahre begann zudem der Vietnamkrieg³⁰, wodurch sich die Depression noch verstärkte. (Warshaw 2010: 159) Zu dieser Zeit entstand eine Jugendbewegung, die sich von dieser Depression distanzieren und sie überwinden wollte. Die neuen Ideale dafür hießen Freiheit, Spaß und Freizeit. Sie hatten für die Jugend einen großen Stellenwert, wodurch sich auch die Abgrenzung von der konventionellen Gesellschaft erklärt. Aus dieser Bewegung ging schließlich auch die Surfkultur hervor. Der Strand bot einen Ort für all diejenigen, die sich von der konventionellen Gesellschaft befreien und ein Leben nach eigenen Regeln führen wollten. (Witzig 2012: 73)

„An den Stränden trafen sich nun junge Menschen mit alten, teilweise frisierten und umgebauten Autos, den Hot Rods³¹, lebten ein für amerikanische Verhältnisse sehr freies Leben in einfachen Verhältnissen und gaben sich dem Trendsport Surfen hin.“ (Caspers 2011: 66)

Matt Warshaw fasst die damalige Lage folgendermaßen zusammen:

“Teenage nonconformity during the 1950s, in other words, played out across a broad continuum - and surfers were for the most part way over on one side.“ (Warshaw 2010: 162)

Unter Surfern war die Plündererei eine verbreitete Tugend. Sie legten keinen großen Wert auf Materialität und bevorzugten den Gebrauch von günstigen, entsorgten oder kostenlosen Artikel. (Warshaw 2010: 159, zit. n. James Houston in *A Native Son of the Golden West*, New York, Dial Press: 1971) Den meisten Surfern war es egal, was Andere und vor allem ihre Eltern über sie dachten. Einige brachten diese Einstellung durch Rebellion zum Ausdruck. Dazu gehörte neben dem unangepassten Verhalten auch das typische Aussehen eines Surfers. Der Modestil war eine Kombination aus „lässigem Westcoast-Jeanslook“ (Caspers 2011: 66) und weniger bekannten Einflüssen aus Italien. Bei Mädchen waren Bikinis mit Flipflops und zu großen Pullovern in Mode. (ebd.: 66) Auffälligstes Kennzeichen eines Surfers waren die langen, ausgebleichten Haare. Die Grundlage des Kleidungsstils bestand, wie bei einem Großteil der Jugendlichen dieser Zeit, aus einer Levis-Jeans. In der Regel trugen sie keinen Schmuck wie beispielsweise Uhren, Ringe oder Halsketten und wenn immer möglich, auch keine Schuhe. Nach dem

²⁸ Anm.: Der Erste Weltkrieg fand im Zeitraum von 1914 – 1918 statt.

²⁹ Anm.: Der Zweite Weltkrieg fand im Zeitraum von 1939 – 1945 statt.

³⁰ Anm.: Der Vietnamkrieg fand im Zeitraum von 1955 – 1975 statt.

³¹ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „'frisierte' Wagen“. (Messinger 2001: 289)

Motto *less-is-more* sahen sie teilweise auch von Unterwäsche und Hemden ab.
(Warshaw 2010: 159)

“The wave-rider’s rebellious act was rarely anything more than an expression of vulgar contentment. Surfers looked out at the rest of the world with a feeling not of oppression, but of superiority³². The sport of kings had produced a generation of self-indulgent³³ young princes.“
(Warshaw 2010: 162)

Das führte zu Komplikationen mit Überlebenden, die für ihr Land in den Krieg gezogen waren und nun einen respektvollen Umgang von Seiten der Jugendlichen forderten. Stattdessen waren sie umgeben von einem „Jugend-Dschungel“, wie J. Edgar Hoover es formulierte. (Warshaw 2010: 159)

„Pop [, der viele Parallelen zur Surfkultur aufweist,] war nicht nur längst die Kultur der Jugend geworden, die von den Erwachsenen nicht mehr ignoriert werden konnte, Pop war auf dem besten Weg, zu einem politischen Statement zu werden. Interessanterweise war dieses Statement im Westen wie im Osten gleichermaßen gefürchtet. Der neue Lebensstil, die neuen Freiheiten, die sich die Jugend herausnahmen, demonstrativ nach Außen getragen durch die neuen Klänge, den neuen Modelook, langes Haar und ein abweichendes Verhalten auf der Straße, schien eine globale Bewegung anzudeuten, mit der die Jugend und alle, die sich ihr zugehörig fühlten, ansickerten, die Macht über den Planeten zu erlangen.“ (Caspers 2011: 116f.)

Es war aber nicht nur die bürgerliche Kollision, die für Aufsehen in der amerikanischen Gesellschaft sorgte. Auch der anbrechende „Auto-Wahn“, der eine völlig neue Mobilität mit sich brachte, der Rock’n’Roll und der Anspruch einer Generation, die während einer Zeit von Reichtum, Leichtigkeit und Sicherheit aufwuchs, führten zu kontroversen Diskussionen. Die Jugend dominierte die Straßen, die Strände, die Bars und die Clubs und entwickelte ihre eigene Kultur. Sie lieferten sich Straßenrennen mit ihren individuellen und übermotorisierten Autos und die Zahl der „Rocker“ stieg rasant an. Auch die Gruppe der Surfer wurde allmählich größer. Kalifornien war im Begriff das bevölkerungsreichste Bundesland der USA zu werden und galt als die „Zukunft Amerikas“. Es hatte eine große Anziehungskraft auf Jugendliche sowie amerikanische Bürger, die mit den gesellschaftlichen Strukturen unzufrieden waren. (Warshaw 2010: 159)

“On the West Coast, particularly in Southern California, just about everything and everyone was new, and all was change and motion and speed. The nation’s runaways, according to rumor, were all hitchhiking for the coast and pouring in by the thousands.“ (Warshaw 2010: 159)

³² Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Überlegenheit“. (Walther 2013: 764)

³³ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „genießereich“. (Walther 2013: 692)

Vor allem Eltern und ältere Amerikaner standen der jugendlichen Gegenkultur kritisch gegenüber. Sie brachten den Surfern geringe Akzeptanz entgegen, was auch erklärt, wieso sie im Fernsehen hauptsächlich als Betrüger dargestellt wurden. (Warshaw 2010: 189) Im Hinblick auf die vorangestellten Ausführungen zum Medienkonstruktivismus (Kap. 2), lässt sich an dieser Stelle eine eindeutige Konstruktion der Wirklichkeit durch das audiovisuelle Medium „Fernsehen“ feststellen. Das Fernsehen bekräftigte das stereotype Bild von Surfern innerhalb der konventionellen Gesellschaft und konstruierte eine Wirklichkeit, in der sie als Verbrecher und unsozial erschienen. Unter diesen Umständen war es eine kontrastreiche Neuheit und Veränderung, dass die fiktive Figur „Gidget“ diese Vorurteile durchkreuzte und plötzlich ein liebevolles, junges Mädchen die Rolle einer Surferin verkörperte.

“At the time, *Gidget* was shocking - as was this whole, strange surf culture that was blossoming³⁴ on the beaches.“ (Marcus 2013: 59)

Frederick Kohner war von der Begeisterung, die seine Tochter der Surfkultur entgegenbrachte so fasziniert, dass er einen befürwortenden Roman über die Surfkultur schrieb. (Kampion 2003: 65; Warshaw 2010: 156) Der Roman ist ein Beispiel dafür, dass es auch Ausnahmen unter den Eltern gab. Im Gegensatz zu vielen Amerikanern der Nachkriegszeit vertrat Kohner nicht die Meinung, dass Jugendliche zu viele Freiheiten, geschweige denn zu viel Geld und Freizeit hatten. In seinem Roman sind die Eltern die wahren Unruhestifter. (Warshaw 2010: 157) Kohner konstruierte in seinem Roman eine gegensätzliche Wirklichkeit, im Vergleich zu der vorherrschenden Wirklichkeit Ende der 1950er-Jahre und verlieh der Surfkultur damit im Sinne der AMT einen deutlichen Attraktivitätsbonus.

3.3.3 DIE ENTSTEHUNG DER SURF-IKONE „GIDGET“

Frederick Kohner schuf mit seinem Roman die fiktive Figur „Gidget“, die zur Ikone der Surfkultur wurde. Er hat in seinem Roman die Surfkultur der späten 1950er-Jahre dargestellt und sie anhand von Erzählungen seiner Tochter, Kathy Kohner-Zuckerman, medial konstruiert. Die Betrachtung der Lebensumstände von Frederick Kohner und

³⁴ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „erblühen“. (Walther 2013: 100)

seiner Tochter vor der Veröffentlichung des Romans verdeutlicht das Motiv und die Hintergründe für die Entstehung des Romans.

3.3.3.1 FREDERICK KOHNER

Der jüdische Friedrich Kohner war Schriftsteller, Dramatiker und Drehbuchautor in Europa und den USA. Er ist 1904 in Teplitz-Schönau, in der damaligen Tschechoslowakei geboren und studierte in Wien, Berlin und Paris. An der „Sorbonne“³⁵ erlangte er seinen Dokortitel im Bereich der Filmwissenschaft. (Marcus 2013: 59; Warshaw 2010: 157) Danach lebte er in Berlin, wo er in der deutschen Film-Industrie als Drehbuchautor tätig war. Aufgrund der Entfernung seines Namens aus dem Abspann einer seiner Filme durch Joseph Goebbels und den allgemeinen antisemitischen Umständen in Deutschland, entschied er in den 1930er-Jahren gemeinsam mit seiner Frau Fritzie Kohner nach Kalifornien auszuwandern. (Kasper 1999: 6; Marcus 2013: 59; Warshaw 2010: 157) Dort wurden sie Frederick Kohner und Franzie Kohner genannt.³⁶ Durch Hilfe seines Bruders, Paul Kohner, der bereits im Jahre 1921 nach Hollywood emigrierte und als Produzent bei den Universal Studios arbeitete, wurde er bei Columbia Pictures als Drehbuchautor angestellt. Innerhalb weniger Jahre genoss Frederick das Ansehen aller führenden Filmstudios. (Stillman 2001: XIII) In Brentwood, nicht weit von der kalifornischen Küste entfernt, zogen die Kohners ihre beiden Töchter, Ruth und Kathy Kohner-Zuckerman auf. (Chidester 2008: 6; Kasper 1999: 6; Warshaw 2010: 156)

3.3.3.2 KATHY KOHNER-ZUCKERMAN

Zum ersten Mal geriet Kathy während ihres neunten oder zehnten Lebensjahres mit Surfern aus der Nachbarschaft in Kontakt. Als sie im Jahr 1956, im Alter von fünfzehn Jahren bei Spaziergängen am Strand häufig Surfer im Wasser beobachtete, entschloss

³⁵ Anm.: Die Sorbonne war ein Teil der alten Pariser Universität.

³⁶ Anm.: Im weiteren Verlauf dieser Arbeit wird „Friedrich Kohner“ ausschließlich „Frederick Kohner“ und seine Frau „Fritzie Kohner“ ausschließlich „Franzie Kohner“ genannt.

sie sich dazu, auch Surfen zu lernen. (Kohner-Zuckerman [1957] 2001: VIIIf.) Von ihrem Vorhaben begeistert, lernte sie am Strand eine Gruppe von Surfern kennen, die ausschließlich aus Männern bestand. (s. „Maskulinität der Surfkultur“, Kap. 3.3.8) Vorerst lieh Kathy sich ein Surfbrett von den Surfern im Tausch gegen Lebensmittel und schaute sich bei anderen Surfern die Technik ab. Dann kaufte sie sich für \$30 ein eigenes Surfbrett. Ihre Leidenschaft zum Surfen beschreibt „Gidget“ in dem Roman wie folgt:

“[...] Surf-riding is not playing Monopoly and the more I got the knack of it, the more I was crazy about it and the more I was crazy about it, the harder I worked at it.“ (Marcus 2013: 59) (Kohner [1957] 2001: 38)

Damals war sie die einzige weibliche Surferin am Strand von Malibu. (s. „Maskulinität der Surfkultur“, Kap. 3.3.8) Die Surfer sahen sie aber eher als eine Art „Maskottchen“ und weniger als „Liebesinteresse“. (Warshaw 2010: 156) Kathy fühlte sich der Gruppe zugehörig, von der sie den Spitznamen „Gidget“ bekam, eine Verbindung aus *girl* und *midget*. Auf diese Weise erlangte sie einen Einblick in die Surfkultur und war fasziniert von dem Lebensstil. (Chidester 2008: 6; Kohner-Zuckerman 2001: VIII; Marcus 2013: 59; Warshaw 2010: 156)

„Gidget“ erklärt in dem Roman: „All things considered – maybe I was just a woman in love with a surfboard. It’s as simple as that.“ (Marcus 2013: 155) Voller Begeisterung berichtete sie ihren Eltern über das Surfen und ihre neuen Freunde am Strand. Kathy äußerte die Absicht, ihre Erlebnisse mit der Surfkultur in einer Geschichte festhalten zu wollen. (Kohner-Zuckerman 2001: IX; Warshaw 2010: 156) Kathy Kohner sagte einige Jahre später selbst über sich:

“I was just a girl who surfed, and the guys at Malibu named me Gidget. No book, no movie, no myth. I was only down there for three summers. Then I left and everything kind of went crazy.“ (Warshaw 2010: 158, zit. n. Kathy Kohner)

Wie bereits erläutert wurde (s. Kap. 2), ergibt sich soziale Wirklichkeit nicht nur durch mediale Konstruktion, sondern auch stark durch den Einfluss von eigenen Erlebnissen sowie durch Sprache. Mit ihrem Vorhaben, ihre Erlebnisse schriftlich fixieren zu wollen, folgte Kathy Kohner-Zuckerman dem Verlangen, ihre eigene Wirklichkeit medial abrufbar zu machen. Aufgrund ihrer Begeisterung für das Surfen, kann die These aufgestellt werden, dass Kathy im Sinne der AMT auch andere Akteure, in

diesem Fall Rezipienten des Romans, zum Surfen ermutigen, sie also zum Handeln bewegen wollte.

3.3.4 DER ROMAN: *GIDGET, THE LITTLE GIRL WITH BIG IDEAS*

Frederick Kohner war von dem Enthusiasmus und der Besessenheit, die seine Tochter der Surfkultur entgegenbrachte, beeindruckt und bot an, ihre Surf-Abenteuer in einem Roman zu verarbeiten. Er setzte sich dafür intensiv mit den Erzählungen seiner Tochter auseinander und versuchte sogar nach Absprache, durch das „Mitanhören“ ihrer Telefonate, der Surfkultur näher zu kommen. (Kampion 2003: 65; Warshaw 2010: 156f.) Er beschäftigte sich demnach aktiv mit ihrer Wirklichkeit, um sie kennen zu lernen und zu verstehen. (s. Kap. 2) Deanne Stillman erläutert diesbezüglich:

“Frederick was the best of students, fascinated, paying careful attention to his daughter’s language (German was his first), and even – with her permission – listening in on her telephone conversations.” (Stillman 2001: XIV)

Kohners Recherchen und Aufnahmefähigkeit machen sich auch in der Sprache bemerkbar. Laut Matt Warshaw adaptierte er die Sprache der Surfer perfekt und traf exakt den Ton seiner jugendlichen Tochter. (2010: 157)

“The writing’s full of what’s meant to be surfer slang, which critics praised, but back then in California, did they really say ‘Let me cool you in on something’, or ‘right off the elbow I knew...’?” (Kasper 1999: 7, Hervorhebungen im Original)

Kohner widmete den Roman, der Ende der 1950er-Jahre in Malibu, Kalifornien spielt, seiner Tochter. Obwohl es sein erster Roman war, schloss er die Arbeiten daran bereits nach sechs Wochen ab, da er selbst immer enthusiastischer wurde, je länger er sich mit dem Surfen und der Subkultur befasste. (Chidester 2008: 6; Warshaw 2010: 157) Zum Großteil basiert der Roman auf den Erzählungen von Kathy Kohner-Zuckerman, einige Handlungsstränge entsprangen aber auch Frederick Kohners Phantasie bzw. eigenen Nachforschungen und Eindrücken. Diese Umstände weisen eindeutig auf die Konstruktion seiner eigenen Wirklichkeit hin. (s. Kap. 2)

“Gidget was Kathy Kohner, a sixteen-year-old girl who learned to surf at California’s Malibu Beach under the tutelage³⁷ of a gang of board bums.“ (Marcus 2013: 59)

Ein interessanter Aspekt findet sich in der veränderten Haarfarbe der fiktiven Figur. Kathy Kohner-Zuckerman, die jüdische Wurzeln aufweist, hatte dunkle Haare. Ihr Vater gab der fiktiven Figur im Roman aber blondes Haar, was auf eine Amerikanisierung der Titelfigur verweist. Somit besteht eine Diskrepanz zwischen der Beschreibung über das blonde Mädchen und den Abbildungen des Romans, die Kathy mit dunklen Haaren zeigt. Im Film wurde sie durch die blonde Sandra Dee verkörpert. (Kohner [1957] 1958: Kapitel 2) Diese bewusste Konstruktion der Wirklichkeit (s. Kap. 2) lässt sich auf die amerikanische Zielgruppe zurückführen, die angesprochen werden sollte. Da der Roman und der Film in Kalifornien produziert wurden und sie auch inhaltlich dort verortet sind, lässt sich die These aufstellen, dass sich eine optische Anpassung der Titelfigur an eine typische Amerikanerin, verkaufsfördernd ausgewirkt hat. Durch diesen stilistischen Eingriff wurde die Identifikation vieler junger Mädchen mit der Protagonistin unterstützt. Die Geschichte wird aus der Perspektive der sechzehn-jährigen Ich-Erzählerin Franziska, kurz „Franziska“ – ihr Spitzname lautet „Gidget“ – erzählt. (Warshaw 2010: 157) Franziskas Nachname wird nicht genannt. Sie wird als abenteuerlustiges, jugenhaftes Mädchen mit einem Drang zur Romantik dargestellt. (Kasper 1999: 7)

3.3.4.1 THEMEN

Der Roman handelt von „Gidgets“ Surf-Abenteuern am Strand von Malibu. Kohner thematisierte in erster Linie die Begeisterung seiner Tochter für das Surfen und die Surfkultur. Daneben legte er Kathys ersten Erfahrungen mit der Liebe³⁸ sowie ihre Sorgen und Ängste dar. (Kasper 1999: 7) Warshaw erklärt:

³⁷ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Vormundschaft“. (Messinger 2001: 636)

³⁸ Anm.: „Love interest“: “That situation in a motion-picture script included to provide romance. Early motion-picture producers quickly discovered the popularity of romance and amply supplied their films with romantic elements; after a while audiences came to expect romance in the film story. As a result writers often seek to fulfill this expectation even when the story might be otherwise unromantic.” (Beaver 1994: 220)

“Gidget herself meanwhile races back and forth between her two new loves, Jeff ‘Moondoggie’ Griffin and the Malibu surf [...].“ (Warshaw 2010: 157)

In einem übergeordneten Kontext behandelte Kohner das Erwachsenwerden einer Jugendlichen. (Kasper 1999: 7) In diesem Sinne bietet Kohner einen voyeuristischen Einblick in die Privatsphäre eines jungen Mädchens. Die Recherchemethode, Telefonate seiner Tochter mit anzuhören, kann auch dazu gezählt werden. Im Roman konstruierte Kohner ein aussagekräftiges Bild von „Gidgets“ physischen und psychischen Räumen. So verhandelt sie in ihrem Zimmer ihre Bedenken und Zweifel und offenbart ihre Gefühlswelt. Zusätzlich werden ihr Verhältnis zu ihrem Körper und der Inhalt ihrer Träume thematisiert. Ilana Nash sieht die fiktive Figur „Gidget“ innerhalb einer Ideologie, die auf männlicher Autorität basiert. (s. „Maskulinität der Surfkultur“, Kap. 3.3.8) So lernen Mädchen schon früh, dass sie sich unterwerfen müssen und einer erotischen Selbstdarstellung gerecht werden sollten. Laut Nash werden sich Mädchen ihrer Identität erst durch ihre Vaterfigur bewusst. (2002: 341ff.)³⁹ Zusätzlich thematisierte Kohner die große Frage der Jugend während der späten 1950er-Jahre, indem er sich damit auseinandersetzte, ob man als Jugendlicher den vorgegebenen Strukturen der Gesellschaft folgen, oder doch besser neue, alternative Wege einschlagen sollte. (Stillman 2001: XIV) Deanne Stillman berichtet in dem Buch *Surf Culture – The Art History of Surfing* über ein Interview mit Kathy Kohner-Zuckerman und erklärt, dass folgende Surf-Beschreibung aus dem Roman, nach Kathys Meinung, eine der besten sei, die sie je gelesen habe:

“‘The great Kahoona,’ the Gidget character says in the novel, ‘showed me the first time how to get on my knees, to push the shoulders up and slide the body back – to spring to your feet quickly, putting them a foot apart and under you in one motion. That’s quite tricky. But then, surf-riding is not playing Monopoly, and the more I got the knack of it, the more I was crazy about it and the more I was crazy about it, the harder I worked at it.’“ (Stillman 2002: 124, Hervorhebung im Original)

3.3.4.2 HANDLUNG

Die Geschichte beginnt mit „Franzie“, einem Schulmädchen, das ihre Freizeit oft am Strand verbringt. Anfangs bekommt der Leser einen Eindruck von der damaligen Zeit in Kalifornien und der Gedankenwelt der Jugendlichen vermittelt. Im Verlauf der

³⁹ Vgl.: (Whitney 2002: 55ff.)

Handlung lernt „Franzie“ am Strand von Malibu eine Gruppe von Surfern kennen, die ihr Leben vollständig dem Surfen verschrieben haben und die „große Freiheit“ verkörpern (Stillman 2001: XV).

“The surfers in *Gidget* spent their days at the beach, under the presiding⁴⁰ word of Big Kahuna, trying to find a way to make enough money to live year-round by the sea.” (Chidester 2008: 157, Hervorhebung im Original)

Im Hinblick auf ihr Geschlecht und ihre Größe geben sie ihr den Spitznamen „Gidget“. Als sie zu ertrinken droht, kommt ihr „Moondoggie“, ein Mitglied der Gruppe dessen richtiger Name Geoffrey H. Griffin lautet (auch Jeff Griffin genannt), zur Hilfe. Durch die Rettungsaktion kommt sie erstmals in den Genuss des Surfens und ist sofort begeistert. „Gidget“ zeigt großes Interesse für ihren neuen Freunde und deren Lebensstil. Zudem findet sie schnell Gefallen an ihrem neunzehn-jährigen Retter „Moondoggie“, der eine Ausnahme in der Gruppe darstellt, da er aus wohlhabenden Verhältnissen stammt und noch zur Schule geht. „Franzie“ wird von ihren Abenteuern bis in den Schlaf verfolgt. Sie träumt von der spannenden Begegnung mit den Surfern und ihrer ersten Surferfahrung. Vor allem ist sie mit ihren Gefühlen zu „Moondoggie“ beschäftigt. Da es ihre erste Erfahrung mit der Liebe ist, befindet sie sich diesbezüglich in einem großen Gefühlschaos und macht sich Sorgen.

“It’s bitchin⁴¹ but awkward⁴², being a girl in this very guys’, thrill-seeking, drop-out scene.” (Kasper 1999: 6)

In Folge verbringt „Gidget“ ihre Zeit so oft wie möglich mit den Surfern am Strand. Ihre Absichten, am Strand surfen zu lernen und Jeff Griffin zu erobern, versucht sie ihren Eltern zu verheimlichen. Nach einer Weile entwickelt sie sich zu einer guten Surferin und verspürt das Gefühl, vollwertiges Mitglied der Gruppe zu sein. Nachdem sich „Gidget“ sehr bemüht hat, bei „Moondoggie“ Interesse für sich zu wecken, verabreden sie sich schließlich. Während des Treffens küssen sie sich und „Gidget“ gesteht ihm ihre Liebe. „Moondoggie“ erklärt ihr aber, dass er sich nicht in sie verlieben könne, da sie zu jung sei. Deshalb ist „Gidget“ sehr traurig, wodurch sie an eine „einsame Heldin“ erinnert (s. Kap. 3.3.8). Zusätzlich erfährt sie von einer Strandparty, zu der sie nicht eingeladen ist und stellt daraufhin ihre Zugehörigkeit zur Gruppe in

⁴⁰ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „vorherrschend“. (Walther 2013: 609)

⁴¹ Anm.: Die deutsche umgangssprachliche Übersetzung lautet: „geil“. (www.dict.cc)

⁴² Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „schwierig“. (Walther 2013: 71)

Frage. „Gidget“ kann sich glücklicherweise dem Anführer der Gruppe – dem „Kahoona“ – als behilflich erweisen, indem sie ihm aus einer unangenehme Situation verhilft und erhält daraufhin als Dank von ihm die Erlaubnis auf der Party zu erscheinen. „Moondoggie“ möchte verhindern, dass „Gidget“ zur Party kommt, da er ahnt, dass der Abend in einer Orgie enden wird. Aber „Franzie“ lässt sich von ihrem Vorhaben nicht abbringen und erfindet eine Ausrede, damit ihre Eltern sie gehen lassen. Über ihr Erscheinen ist „Moondoggie“ verärgert und ignoriert sie daraufhin. Der Abend endet in einem Desaster⁴³. „Gidget“ ist alkoholisiert und nicht mehr im Stande nach hause zu fahren. Sie verbringt daher die Nacht in „Kahoonas“ Hütte am Strand. Aus Trotz gegenüber „Moondoggies“ ignorantem Verhalten und ihrem inneren Drang und Wunsch endlich eine „wahre“ Dame zu werden, möchte „Gidget“ mit dem, um einige Jahre älteren „Kahoona“, ihre erste sexuelle Erfahrung machen. Doch er erklärt, dass ihr Vorhaben keine gute Idee sei und dass sie auf den richtigen Mann warten solle. Als „Moondoggie“ „Gidget“ am nächsten Morgen in „Kahoonas“ Hütte entdeckt, geht er vom Schlimmsten aus. Es kommt zu einer gewaltsamen Auseinandersetzung zwischen ihm und dem „Kahoona“. „Gidget“ fühlt sich geschmeichelt, nachdem sie realisiert, dass sie der Auslöser dieser Auseinandersetzung ist. Dennoch ist sie mit der Situation überfordert und stürzt sich kurzerhand in die gefährlich anmutenden, hohen Wellen. „Moondoggie“ und der „Kahoona“ kommen daraufhin zur Besinnung und rufen ihr panisch hinterher, dass sie umkehren soll. Aber „Gidget“ widersetzt sich den Warnungen der beiden erfahrenen Surfer und will sich selbst beweisen, dass sie der Situation gewachsen ist. Als sie erfolgreich und kontrolliert auf ihrem Surfbrett steht, brechen die Männer in begeisterungsvolles Jubeln aus. Die Geschichte endet mit diesem Erfolgserlebnis, gefolgt von ein paar wenigen Worten über den weiteren Werdegang von „Moondoggie“, dem „Kahoona“ und „Franzie“. (Kohner [1957] 1958; Kohner [1957] 2001)

3.3.4.3 ERFOLG UND KRITIK

Matt Warshaw meint den Grund für den großen Erfolg des Romans zu kennen und erläutert:

⁴³ Anm.: Mit dem Begriff „Desaster“ ist ein katastrophaler Misserfolg gemeint.

“More than fifty years later, it’s easy to see why Kohner’s original work scored such a bull’s-eye with its nonsurfing audience. *Gidget* is a quick, easy, fun read, and it contains the double novelty of a surfer-populated beach setting and a female lead who’s tough and cute.“ (Warshaw 2010: 158)

Mit *Gidget, the Little Girl with Big Ideas* gelang Frederick Kohner der große Durchbruch. Sein Roman entpuppte sich als großer Erfolg und wurde ein landesweiter *Bestseller*⁴⁴. Mehr als eine halbe Millionen Exemplare wurden von *Gidget, the Little Girl with Big Ideas* verkauft. (Kasper 1999: 7; Kohner-Zuckerman 2001: IX; Marcus 2013: 59; Warshaw 2010: 158, 187; Young 2008: 83) Der Roman bekam durchweg positive Kritiken. Die *Times* bewertete ihn beispielsweise als „ergreifend und unterhaltend“ (Warshaw 2010: 158).

“Critics hailed Kohner’s work for its authentic evocation of a curious subculture, and some marveled at how a foreign writer became so fluent in American slang.“ (Stillman 2002: 124)

Matt Warshaw erklärt, dass Kohner es geschickt konstruiert habe (s. Kap. 2), „Gidget“ und ihre Surfer-Freunde als „nett“⁴⁵ (2010: 158) aber nicht „zu nett“⁴⁶ (ebd.: 158) darzustellen und schreibt:

“Maybe it was his writer’s instincts, or just plain good luck, but Frederick Kohner’s *Gidget* dropped into a culture that had to an unprecedented⁴⁷ degree become fascinated with its teenagers. Very shortly, there were going to be a lot more of them as the first wave of baby boomers matriculated through junior high school.“ (Warshaw 2010: 158f., Hervorhebung im Original)

Der große Erfolg des Romans lässt sich daher mit einer geschickten Konstruktion der Wirklichkeit in Verbindung bringen. Es lässt sich die These aufstellen, dass Kohners spezielle Wirklichkeitskonstruktion der Surfkultur zum Aufschwung verholfen hat.

⁴⁴ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Verkaufsschlager“. (Messinger 2001: 64)

⁴⁵ Anm.: Warshaw schreibt: „[...] the Times reviewer used the word „nice“ three times in a quick three-paragraph review [...]“ (Warshaw 2010: 158).

⁴⁶ Anm.: Warshaw schreibt: „[...] all that sex talk, some drinking and smoking, a few mild swear words [...]“ (Warshaw 2010: 158).

⁴⁷ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „beispiellos“. (Walther 2013: 827)

3.3.5 DER FILM: *GIDGET*

Kurz nach der Veröffentlichung des Romans wurde bekannt gegeben, dass es eine Verfilmung des Romans geben wird. (Warshaw 2010: 158) Matt Warshaw äußert sich wie folgt darüber:

“Kathy Kohner was profiled in the *Los Angeles Times* less than a month after *Gidget* hit the bookstores, and two weeks later she and her father were both featured in a *Life* magazine article, which announced that they had just signed a movie deal - which would eventually become a separate, bigger part of the *Gidget* phenomenon.“ (Warshaw 2010: 158, Hervorhebungen im Original)

Neben einer Neuauflage des Romans unter dem gekürzten Titel *Gidget* setzte der Regisseur Paul Wendkos die Erfolgsgeschichte der jungen Surferin im Jahre 1959 fort, indem Columbia Pictures seine Verfilmung des Romans in den amerikanischen Kinos veröffentlichte. (Kampion 2003: 65; Warshaw 2010: 187) Die Filmrechte verkaufte Frederick Kohner für \$50,000 an Columbia Pictures und ließ seine Tochter mit 5% daran teilhaben (Stillman 2002: 124). Kathy Kohner-Zuckerman schrieb am 30. Juni 1958 in ihrem Tagebuch:

“Went and saw them film my movie... God was it ever stupid to see Sandra Dee play my role... All the actors looked like complete fagits [sic!]”⁴⁸ it’s really funny. I don’t believe that they are actually filming a movie [about me].“ (Stillman 2002: 125)

Gidget war der erste „Beach-Party-Film“⁴⁹ und ist das Resultat einer ambitionierten Produktion, die Einflüsse einer romantischen Komödie, eines Actionfilms und eines Musicals miteinander vereint. (Kasper 1999: 7; Marcus 2013: 59) Die hochkarätige Besetzung mit Cliff Robertson als „Kahoona“, James Darren als „Moondoggie“ und Sandra Dee in der Titelrolle als „Gidget“ war vielversprechend. (Warshaw 2010: 187) Ben Marcus erklärt:

“[...] Columbia Pictures invested some of its better talent into a movie version starring heartthrob Cliff Robertson as the great Kahoona, tall-dark-and-handsome crooner James Darren as the surf-happy Moondoggie, and blond queen Sandra Dee as ‘that troublesome teen’ Franzie Lawrence, a.k.a. Gidget.“ (Marcus 2013: 59)

⁴⁸ Anm.: Die deutsche Übersetzung des Wortes „fagot“ lautet: (umg.) „Schwule(r)“. (Walther 2013: 292)

⁴⁹ Anm.: „*Gidget* spawned the beach movie phenomenon of the early and mid-’60s; *Beach Party*, *Beach Blanket Bingo*, and *How to Stuff a Wild Bikini* were among the roughly two dozen low-budget genre movies released between 1960 and 1967 (many produced by American International Pictures, and starring teen idols Frankie Avalon and Annette Funicello).“ (Warshaw 2005: 270) (Für weitere Informationen siehe: Chidester 2008: Kapitel 19)

Laut Brian Chidester verkörperte Sandra Dee perfekt den Balanceakt zwischen den Sorgen und Ängsten einer sechzehn-Jährigen und der Selbstfindung einer Jugendlichen. (2008: 158)

3.3.5.1 HANDLUNG DES FILMS UND UNTERSCHIEDE ZUM ROMAN

Die Handlung des Films orientiert sich in den Grundzügen an der Vorlage des Romans. Im Groben geht es ebenfalls um die romantischen Abenteuer eines jungen Mädchens, das mit einer Gruppe von surfenden „Lebenskünstlern“⁵⁰ in Kontakt kommt, die ihr Leben am Strand verbringen und sich der konventionellen Gesellschaft entziehen. (Kampion 2003: 65)

”The movie told a romantic tale of a free-spirited clan of rebel hedonists who lived, loved, and surfed on the beach, disdaining conventional society.” (Kampion 2003: 65)

Es wurden allerdings Änderungen in der Geschichte vorgenommen und teilweise ganze Handlungsstränge ausgelassen bzw. ergänzt. Das führte zu einer verschobenen Schwerpunktsetzung und somit teilweise sogar zu einer anderen Wirkung. (Chidester 2008: 157) Daran wird deutlich, wie einflussreich und bestimmend die mediale Konstruktion von Wirklichkeit sein kann. Anders als im Roman, heißt die fiktive Figur „Gidget“ nicht mehr Franziska bzw. „Franzie“, sondern Frances Lawrence. Sie wurde um einen Nachnamen bereichert und ist ebenfalls sechzehn Jahre alt, gibt aber vor, fast siebzehn zu sein. (Wendkos 1959: 01:24) „Gidgets“ Charakterzüge wurden weitestgehend übernommen, obwohl eine gewisse Verharmlosung in der Sprache zu erkennen ist. Der Grund dafür ist durch ein taktisches Vorgehen von Columbia Pictures zu erklären, das darauf abzielte, den Film gesellschafts- und familientauglicher zu machen. Schimpfwörter, obszöne Umgangssprache sowie der Konsum von Alkohol und Zigaretten, die dem Roman einen authentischen Eindruck verliehen, bleiben völlig aus. Dadurch spricht der Film eine größere Zielgruppe an. (Warshaw 2010: 187) Matt Warshaw erklärt: „[...] and her voice throughout the book has a humor and bite that is entirely missing in the movie version.“ (Warshaw 2010: 157) Die Wirklichkeit der

⁵⁰ Anm.: Mit einem „Lebenskünstler“ ist jemand gemeint, der die Kunst beherrscht, das Leben zu meistern und stets das Beste aus jeder Situation zu machen.

Surfkultur wurde demnach innerhalb der Handlung des Films deutlich verändert und an gesellschaftliche Normen angepasst. Dadurch entstand ein verzerrtes Bild von der Wirklichkeit der Surfer, wogegen der Filmemacher Bruce Brown vorgehen wollte. Weitere Ausführungen dazu im folgenden Kapitel (3.4).

Der deutsche Titel des Films lautet *April entdeckt die Männer* und enthält Hinweise auf die Veränderungen der Handlung im Film. Die Handlung ist stärker, als im Roman, auf die romantische Geschichte fokussiert und vernachlässigt daher im Vergleich „Gidgets“ Faszination für das Surfen ein wenig. Somit führen die Änderungen des Films dazu, dass die Darstellung der Surfer und der Subkultur sowie die detaillierten Beschreibungen über das Surfen etwas in den Hintergrund treten. Im Gegenzug spielt im Film aber der kulturelle Aspekt und die Liebesgeschichte eine größere Rolle als im Roman.

“There wasn’t much actual surfing, although Mickey Dora stunt-doubled all of Bobby Darren’s rides – if the onscreen action was brief, it was new and hot.“ (Warshaw 2010: 188)

Das Surfen an sich interessierte die amerikanischen Jugendlichen, die im Landesinneren lebten und keinen direkten Zugang zum Meer hatten nur am Rande. Größere Begeisterung ging von den sonnengebräunten Mädchen im Bikini, den trommelnden, oberkörperfreien Jungs, den nächtlichen Partys am Strand und der nassen Haut der Surfer aus. (Warshaw 2010: 188) Laut Warshaw kam 1959 im Kino nichts so gut an oder sah so gut aus, wie das kalifornische Surferleben. (2010: 188) Eine auffällige Neuerung im Film war die Einbindung von Musical-Einflüssen. In drei Szenen des Films stimmen „Moondoogie“ oder der „Kahoona“ plötzlich ein Lied an und singen für „Gidget“ ein „Ständchen“⁵¹. Dieses Element war weder üblich für die Surfkultur, noch kam es im Roman vor. Es wurde als künstlerisches Mittel dem Film hinzugefügt, wodurch die Wirklichkeit der Surfkultur enorm verfälscht wurde. Dennoch gibt der Film laut Drew Kampion einen Einblick in die Subkultur der Jugend, die nach ihren eigenen Regeln lebt. (Kampion 2003: 81)

⁵¹ Anm.: Mit einem „Ständchen“ ist ein kurzes Lied gemeint, das jemand aus besonderem Anlass für jemand anderen singt.

3.3.5.2 ERFOLG UND KRITIK

Die *New York Times* schrieb über den Film *Gidget*: "[...] the movie itself seems an ideal way to usher⁵² in the beach season." (Warshaw 2010: 188) Ebenso wie der Roman erzielte auch dessen Verfilmung einen landesweiten Erfolg. Der Film spielte über 1,5 Millionen Dollar ein. Das Publikum bestand hauptsächlich aus jugendlichen Mädchen, da es eine Besonderheit war, eine sechzehn-jährige in der Hauptrolle einer Hollywoodproduktion zu sehen. (s. „mediale Konstruktion der Frau als Heldin“, Kap. 3.3.8) Die Verfilmung erreichte auch Zuschauer, die den Roman vorher nicht gelesen hatten. (Warshaw 2010: 188) Warshaw erläutert: “[...] the film pushed it over the top [...]“ (ebd.: 187) und bringt damit zum Ausdruck, dass der Film besonders erfolgreich war. Des Weiteren erklärt er:

“[...] but the Columbia Pictures’ movie was something else altogether: a coast-to-coast hit packed with Hollywood stars - Cliff Robertson as Kahoona, teen idol James Darren as Moondoggie, and a pitch-perfect Sandra Dee in the title roll - a catchy title song by the Four Preps, and a national promo campaign that included a ringing endorsement from ‘American Bandstand’s’ Dick Clark.“ (Warshaw 2010: 187)

In einer Gegenüberstellung stehen Kritiker dem Film allerdings nicht so positiv gegenüber wie dem Roman. Kasper etwa kritisiert: “The movie version, on the other hand, is middle American pap⁵³“ (1999: 7). Aufgrund der vielen Eingriffe in die Vorlage des Romans durch Paul Wendkos und einigen Veränderungen von Columbia Pictures entstand ein Film, der die Surfkultur unglaublich darstellt. (s. „Medienkonstruktivismus“, Kap. 2) Ben Marcus erläutert das Problem:

“The surf bums in the 1959 movie adaptation of *Gidget* spend most of their time lounging around the Malibu beach shack talking parties and chicks, then every once in a while they stand up on cue, grab their surfboards in a chorus line, charge into the water, and take off on the same wave en masse.“ (Marcus 2013: 106)

Brian Chidester begegnet dieser Einschätzung mit einem Zitat von Paul Johnson, dem Gitarristen der *Belairs*: “Although the plot [of *Gidget*] was corny⁵⁴, the movie showed the surfer as a romantic character that appealed to teenagers looking for their identity.“ (2008: 111) Auch Drew Kampion bewertet den Film als „bescheiden und kitschig“

⁵² Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „einleiten“. (Walther 2013: 837)

⁵³ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „(Kinder)Brei“. (Messinger 2001: 424)

⁵⁴ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „kitschig“. (Walther 2013: 187)

(2003: 81). Er kann lediglich der Rolle des „Kahoonas“, die von Cliff Robertson gespielt wurde sowie den Surf-Doubles⁵⁵, die echte Malibu-Surfer waren eine gewisse Spannung abgewinnen. (ebd.: 81) Markus Kasper beschreibt den Film in vier kurzen Sätzen:

“New sub-plots pumped up the romantic suspense. Three strange songs are sung at random. And in the end absolutely everyone returns to the conventional fold after a summer of fun. The surfing shots are ok, but the beach party’s weak.“ (Kasper 1999: 7)

Trotz des Erfolgs von *Gidget*, schnitt der Film demnach in den Kritiken nicht besonders gut ab. Den meisten Kritikern wich die mediale Konstruktion der Surfkultur zu stark von der sozialen Wirklichkeit dieser Kultur ab. (s. „Medienkonstruktivismus“, Kap. 2)

3.3.6 FORTSETZUNGEN DES „GIDGET-PHÄNOMENS“

Mit dem Roman und der Verfilmung endete das „Gidget-Phänomen“ noch nicht. Es bot weiteres Potential, um es weiter zu vermarkten und fand weiterhin guten Anklang bei einem Großteil der amerikanischen Gesellschaft.

“After the film, *Gidget* grew into a franchise, and over the next few years it would include another six [sic!]⁵⁶ Kohner-written books, two movie sequels, a comic book, and a TV series starring eighteen-year-old Sally Field.“ (Warshaw 2010: 188, Hervorhebung im Original)

Der Roman *Gidget, the Little Girl with Big Ideas* bildete die Grundlage für sieben weitere Romane und drei populäre Verfilmungen sowie eine Fernsehserie.

Roman-Fortsetzungen von Kohner:

- *Cher Papa* (1959)
- *The Affairs of Gidget* (1963)
- *Gidget in Love* (1965)
- *Gidget Goes Parisienne* (1966)
- *Gidget Goes New York* (1968)

⁵⁵ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „zweite Besetzung“. (Messinger 2001: 177) Damit ist im Film ein Darsteller gemeint, der auf Grund seiner Ähnlichkeit eine andere Person verkörpert.

⁵⁶ Anm.: Eigene Recherchen ergaben, dass es sich um sieben Bücher handelt. (Vgl.: http://www.goodreads.com/author/list/141856.Frederick_Kohner, Zugriff: 12.02.14)

Zusätzlich schrieb Kohner zwei Romanfassungen für die beiden Film-Fortsetzungen.

- *Gidget Goes Hawaiian* (1961)
- *Gidget Goes to Rome* (1963)

Nach dem großen Erfolg des Films *Gidget* folgten in den nächsten Jahren zwei weitere Teile. 1961 wurde der Film *Gidget Goes Hawaiian* und 1963 der Film *Gidget Goes to Rome* veröffentlicht. (Marcus 2013: 59) Markus Caspers erklärt, dass „Ende der 1950er-Jahre in den USA das Prinzip erfunden wurde, aus erfolgreichen Kinofilmen Fernsehserien zu produzieren“ (2011: 75) und dass, „das Fernsehen innerhalb weniger Jahre zum Leitmedium wurde“ (ebd.: 75). So kam es, dass eine Fernsehserie über „Gidget“ anlief und ein weiterer Film für das Fernsehen produziert wurde. (Marcus 2013: 59) Zusätzlich entstanden ein Zeichentrickfilm für das Fernsehen sowie *Gidget – the Musical*. (Warshaw 2010: 188)

3.3.7 DIE MEDIALE KONSTRUKTION DER WIRKLICHKEIT IM ROMAN UND FILM

Dieses Kapitel untersucht die mediale konstruierte Wirklichkeit auf inhaltlicher Ebene in dem Roman *Gidget, the Little Girl with Big Ideas* und dem Film *Gidget*. Dabei wird auch auf vorherige Ausführungen zum Medienkonstruktivismus (Kap. 2) zurückgegriffen.

“Gidget also provided Hollywood with a new and profitable model for its low-budget B-movie machinery, which cranked out ‘clean teen’ entertainments where ‘young people’ were fun-loving instead of threatening [...]“ (Warshaw 2010: 188)

Im Jahr 1957 erschien der Roman, der den Rezipienten erstmals Einblick in die kalifornische Surfkultur der späten 1950er-Jahre gewährte und ihnen ein, durch Frederick Kohner medial konstruiertes Bild vermittelte. (s. „Medienkonstruktivismus“, Kap. 2) Aus heutiger Sicht stellt der Roman eine Wirklichkeit der Surfkultur dar, die wenig mit aktuellen Vorstellungen über die Surfkultur gemeinsam hat. Zusätzlich erfährt der Leser einiges über das Leben einer Jugendlichen und über die konventionelle Gesellschaft der 1950er-Jahre.

Die Erzählungen seiner Tochter über das Surfen und über die Surfgruppe, die sie am Strand von Malibu kennen lernte, dienten Kohner repräsentativ für die gesamte Subkultur. Seine daraus konstruierte Vorstellung über die Wirklichkeit der Surfkultur brachte ein klares Bild hervor. Der Roman macht deutlich, dass es sich bei Surfern der damaligen Zeit um „Außenseiter“ handelt, die ein simples Leben am Strand, der konventionellen Lebensform der amerikanischen Gesellschaft vorziehen. „Moondoggie“ wird dabei als Ausnahme dargestellt, indem er die Schnittstelle zwischen der Surfkultur und der konventionellen Gesellschaft bildet. Er stammt aus einer wohlhabenden Familie und geht neben dem Surfen auch anderen, konventionellen Beschäftigungen nach. So besucht er beispielsweise das *College*⁵⁷ und geht im Gegensatz zu den anderen Surfern einer Ausbildung nach. Eine ähnliche Zerrissenheit zwischen den Kulturen lässt der Autor bei der Schülerin „Franzie“ beziehungsweise „Gidget“ erkennen, deren Eltern die gehobene Gesellschaft repräsentieren und Vorurteile gegenüber der Surfkultur hegen. Sie sind der Meinung, dass diese Subkultur nicht das richtige Umfeld für ihre Tochter darstellt. „Gidget“ sagt in dem Roman: “‘No siree – over my dead body’, my old man said, giving to horrible clichés on account of being only a naturalized citizen.” (Kohner [1957] 2001: 24) Ihr Vater ist Professor der deutschen Literatur und unterhält sich gerne mit seinen Freunden über intellektuelle Themen, von denen „Franzie“ schnell gelangweilt ist. (ebd.: 11) Gleich zu Beginn des Romans macht Frederick Kohner „Gidgets“ Meinung über ihre Eltern und über Erwachsene an sich deutlich. In ihrer Vorstellung sind Erwachsenen äußerst vergesslich und langweilig. Sie erkennt jedoch anhand alter Fotoalben, dass ihre Eltern in jungen Jahren ein durchaus lustiges und glückliches Leben gehabt haben mussten. „Gidget“ erwähnt im ersten Kapitel, dass ihr Ausdrucksvermögen nicht besonders elegant ist. Es erscheint ihr aber unnatürlich, wenn sie versucht, sich gewählter auszudrücken. In diesem Zuge erklärt sie auch, dass es ihr hauptsächlich darum geht, ihre Erlebnisse fest zu halten, da sie davon ausgeht, dass ältere Menschen viel vergessen. Dadurch bringt sie ihre Meinung über ihre Eltern zum Ausdruck. (ebd.: 6) „Gidget“ äußert in dem Roman ihre Vorstellung über ältere Personen folgendermaßen:

“I bet old people have forgotten how it was and that goes for my parents too – even though they’re not *too* ancient.“ (Kohner [1957] 2001: 6, Hervorhebung im Original)

⁵⁷ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Hochschule“. (Walther 2013: 163)

„Franzie“ liest nicht gerne, da sie Schwierigkeiten hat sich zu konzentrieren. Im Roman wird diesbezüglich ein Komplex erwähnt, den sie eventuell aufgrund ihres Vaters hat, der ein übermäßiges Leseverhalten aufweist. Im Film hingegen sucht „Gidget“ Antworten in ihren Büchern und erklärt, dass sie dort bisher stets Antworten auf ihre Fragen gefunden hat. (Kohner [1957] 2001: 11f.) Sowohl im Roman, als auch im Film sind es die Eltern, die ihrer Tochter das Leben erschweren, indem sie misstrauisch gegenüber der Surfkultur sind und ihr den Umgang am liebsten verbieten wollen. Es wird deutlich, wie unterschiedlich die Normen und Werte und somit die Wirklichkeiten beider Kulturen sind. Die Surfkultur distanziert sich weitestgehend von materiellen Werten und Eigentum. Es wird vermittelt, dass Surfer, abgesehen von ihrem stetigen Wunsch nach guten Wellen, ein recht einfaches Leben ohne große Ansprüche führen. Außerdem scheinen sie einen großen Sinn für Humor zu haben und sich gerne im wirtschaftlichen Sinne unproduktiv am Strand aufzuhalten. Ihr sozialer Umgang ist stark durch Umgangssprache (s. Kap. 3.3.8) geprägt. Auch der Hang zu sexistischen Äußerungen und Anspielungen (s. „Maskulinität der Surfkultur, Kap. 3.3.8) ist nicht zu verkennen. (Warshaw 2010: 157, 162) Laut Warshaw werden die Surfer in der Hollywood-Interpretation als harmlose „Nichtsnutze“ einer Gegenkultur konstruiert, die kühn, schlagfertig und angeberisch genug sind, um interessant zu sein, aber dennoch stets sympathisch wirken und nie weiter als eine kurze „Handlungswendung“ davon entfernt sind, wieder zur Schule zu gehen oder zu arbeiten. (2010: 189)

3.3.8 DIE MASKULINITÄT DER SURFKULTUR UND DIE MEDIALE KONSTRUKTION DER FRAU ALS HELDIN

Bevor dieses Kapitel auf die mediale Konstruktion der weiblichen Heldin eingeht, wird die maskuline Dominanz innerhalb der Surfkultur thematisiert.

Die Surfkultur weist eine ausgeprägte Form der Maskulinität auf. Der Soziologe und Surfer Clifton Evers spricht von einer homo-sozialen Kultur, die auf asexuellen Beziehungen zwischen Männern beruht. (2009: 895) Er bezieht sich dabei auf Gruppenbildungen unter lokalen Surfern, die oft eine Freundschaft übersteigen und vielmehr Brüderschaften gleichen. Was sie verbindet, ist eine Vielzahl an verschiedenen Gefühlen, denen sie während des Surfens ausgesetzt sind. Sie teilen die gleichen

Erlebnisse miteinander und entwickeln eigene Umgangsformen, Begrüßungen und ein spezifisches Fachvokabular, mit dem sie untereinander kommunizieren. Diese Handlungsmuster der Gruppe führen zu einer ausgeprägten, internen Konstruktion einer eigenen Wirklichkeit. Sie grenzen sich durch Sprachgrenzen eindeutig von anderen gesellschaftlichen Gruppen oder Kulturen ab und lassen sich vollkommen aufeinander ein. Dadurch erschaffen sie sich eigene Werte und Normen, die für sie von hohem Stellenwert sind. Die Funktion der Sprache, die sie um ein spezifisches Fachvokabular erweitern, spielt als konstruierende Komponente der Wirklichkeit eine bedeutende Rolle. In einigen Fällen lassen sie sich sogar ein Gruppensymbol als Zeichen der Zugehörigkeit tätowieren. Dadurch bauen sie eine große physische und psychische Nähe zueinander auf, die für Außenstehende auf eine homophobe Verbindung hinweisen könnte. Er erklärt, dass es daher bestimmte Regeln gibt, um solche Vorurteile nicht zu bestärken. Zum einen zeigen sich Männer ihren Respekt nur durch kurze Berührungen, Blicke oder ein Zunicken und drücken somit auch ihr Vertrauen oder ihren Stolz aus. Zum anderen schildert Evers die Situation auf dem Strandparkplatz, an dem sich viele leichtbekleidete Männer befinden. Eine unausgesprochene Regel ist es, den Blick woanders hin zu richten, wenn ein Surfer im Begriff ist seine Kleidung zu wechseln. (2009: 901)

“Men use woman, objects, and activities to fuel and enable bonds with other men. You are allowed to be with 'the boys', but not to desire them.“ (Evers 2009: 896)

Das Bild des männlichen Surfers ist durch Adjektive wie – geradlinig, stark, hart und unantastbar – geprägt. Aber Surfer kämpfen nicht – so wie es in Mythen geschildert wird – gegen die Kräfte der Natur um ihre Männlichkeit unter Beweis zu stellen. Sie werden vielmehr eins mit der Natur, wodurch ihr sinnliches Leben beeinflusst wird. (Evers 2009: 903f.)

“Men may learn how to control emotions, such as learning not to cry, but they cannot 'intend to feel love or fear or anger ... or turn them off at will'.“ (Tomkins 1963: 62)

Die dominante, gefühlsarme Vorstellung der Surfer weicht daher von der Realität ab. (Evers 2009: 893) Es besteht durchaus eine sinnliche, lustvolle Komponente unter männlichen Surfern, die auf einem Gefühl der „großen Begeisterung“ basiert. In diesem

Zustand bezeichnen sie sich selber als „stoked“⁵⁸ (ebd.: 894). Evers erklärt, dass wenn ein Surfer „stoked“ ist, ihn eine große Zufriedenheit sowie Freude und Stolz überkommt. Dieses Gefühl erfülle den gesamten Körper. Er schreibt: “Stoke is an ongoing felt state of surfers, and it varies according to intensity and duration“ (ebd.: 894). Diese Begeisterung teilen die Surfer untereinander. Evers berichtet, dass auf dem Wasser unter Surfern selten über Gefühle, sondern vielmehr darüber, was jemand erlebt hat gesprochen wird. (ebd.: 894)

Dass Frauen – zumindest während der 1960er-Jahre – in der Surfkultur eine untergeordnete Rolle spielen, liegt an den Umständen, dass sie meist zu schwach, labil und emotional waren, um mit den Wellen umgehen zu können. Der Film *Gidget* (1959) ist unter dem Aspekt der maskulinen Dominanz der Surfkultur eine große Besonderheit. Der weiblichen Heldin „Gidget“ kommt innerhalb der Männerdomäne des Surfens im Hinblick auf die Rolle der Frau in Hollywoodproduktionen eine besondere Bedeutung zu.

“It was a smash hit at the box office⁵⁹ – especially with teenage girls, who hadn’t seen many of their own in take-charge leading roles onscreen.“ (Warshaw 2010: 188)

Der erste Hollywoodfilm, der das Surfen thematisierte war *Gidget* (1959). Für lange Zeit blieb er jedoch auch der einzige Surffilm mit einer weiblichen Protagonistin. Laut Ben Marcus folgten in den nächsten drei Jahrzehnten keine weiteren Filme mit einer weiblichen Surferin. (Marcus 2013: 162) Daran lässt sich deutlich die mediale Wirklichkeitskonstruktion (s. Kap. 2.4) innerhalb der Surfkultur durch Hollywoodproduktionen erkennen, in den der Fokus nach *Gidget* eindeutig auf männliche Surfer gerichtet war. Der fiktiven Figur „Gidget“ kommt somit die Stellung einer „einsamen Heldin“ zu, die ihre Position völlig allein in der Männerdomäne der Surfkultur behaupten muss.

“After 1959, women were taken off the big-screen waves and left barefoot and worried on the beach.“ (Marcus 2013: 162)

Durch die surfende „Gidget“ eröffnete sich eine völlig neue Perspektive auf den Sport. Die Entwicklung leichter Surfbretter machte es möglich, dass neben kräftigen auch zierlichere Personen in den Genuss des Surfens kommen konnten.

⁵⁸ Anm.: „to be stoked about sth.“

⁵⁹ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „(Theater-/Kino)kasse“. (Walther 2013: 110)

“At least Gidget surfed in *Gidget*, and while she may have done so to get a guy more than for the pure surf stoke⁶⁰ of sitting on top of the world, her image was better for women than how they were portrayed in the waxploitation that came with the surfing sensation that swept the nation in the 1960s.“ (Marcus 2013: 162, Hervorhebung im Original)

In den folgenden Jahren wurden viele Hollywoodproduktionen veröffentlicht, die Frauen in einem anderen Licht präsentierten. Sie wurden zu passiven Strandbesucherinnen, die meist damit beschäftigt waren, sich Sorgen um ihren Mann in den Wellen zu machen, aber niemals selber auf ein Surfbrett stiegen. (Marcus 2013: 162) In den so genannten „Beach-Party-Filmen“ wurde demnach die Wirklichkeit der Surfkultur, auf Kosten des Frauenbildes, völlig anders konstruiert, als es bei *Gidget* der Fall gewesen ist.

“Gidget surfed, [...], at least she did more than hold her man’s towel, wringing her hands with worry as her beau risked his neck in the heavies.“ (Marcus 2013: 162)

Obwohl Kohner der weiblichen Figur einen positiven und heldenhaften Status zuschrieb, blieb sein Roman und die anschließende Verfilmung dennoch nicht ganz frei von Vorurteilen. So lassen sich etwa bei „Gidgets“ ersten Surfübungen, bei denen sie gemeinsam mit einem männlichen Surfer auf dem Surfbrett liegt, starke, sexuelle Aspekte erkennen. Es wird deutlich, dass auch in *Gidget* die weibliche Rolle an gewissen Stellen auf ein sexuelles Objekt reduziert wurde. Es lassen sich weiter auch sexistische Anspielungen von Seiten der männlichen Surfer beobachten. „Gidget“ versteht diese Anspielungen meist nicht, wodurch sie ihre Wirkung verfehlen und zur Nebensache werden.⁶¹

Das folgende Kapitel beschreibt die „Popularisierungsschübe“, die durch den Roman und seine Verfilmung ausgelöst wurden und auf die AMT (s. Kap. 2.6) bezogen, dazu geführt haben, andere Akteure zu einer Handlung zu animieren.

⁶⁰ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Begeisterung“. (www.dict.cc)

⁶¹ Vgl.: (Kohner 1958: Kapitel 2 und 5)

3.3.9 ZUSAMMENFASSUNG UND „POPULARISIERUNGSSCHÜBE“

Die „Popularisierungsschübe“ stehen in dieser Arbeit in direkter Verbindung mit der AMT (s. Kap. 2.6) und sollen die Auswirkungen von Medien auf andere Akteure bzw. Gesellschaften und Kulturen hervorheben.

“As one critic smartly stated, if all American literature comes from Huckleberry Finn, all American surf culture comes from Gidget. Kathy Kohner’s story introduced the surfing lifestyle to the world.“ (Marcus 2013: 59)

Matt Warshaw beschäftigte sich in seinem Buch *The History of Surfing* mit der Frage, wie aus Kathy Kohner-Zuckerman, einem unbekanntem, fünfzehn-jährigen Mädchen am Strand von Malibu eine Heldin für einen populären Hollywood-Film werden konnte. Des Weiteren fragte er sich, wie der Film wiederum eine ganze Generation neuer Surfer hervorbringen konnte und somit „Gidget“ zu einer Ikone der Surfkultur werden ließ. (Warshaw 2010: 11)

Eine mögliche erste Antwort auf diese Fragen findet sich in den kulturellen Gegebenheiten dieser Zeit. Die Entstehung einer mobilisierten⁶² Jugendkultur, die in den späten 1950er-Jahren vom Rock’n’Roll angetrieben wurde, harmonierte perfekt mit der Subkultur, welche in dem Roman und dem Film dargestellt wurde. (Kampion 2003: 81) Die Wirklichkeitskonstruktion des Films ließ sich demnach gut auf die aktuellen gesellschaftlichen Gegebenheiten dieser Zeit übertragen und anwenden. Die fiktive Figur „Gidget“ bot der amerikanischen Gesellschaft, vor allem aber der Jugend Ende der 1950er-Jahre erstmalig die Möglichkeit, mit der damals noch marginal verbreiteten und fremden Surfkultur in Kontakt zu treten. Die Rezipienten des Romans und Films bekamen erstmals eine Vorstellung von der faszinierenden Praktik des Surfens und dem Lebensstil der Subkultur. (Chidester 2008: 111) Drew Kampion vertritt die Meinung, dass der Film eine bescheidene Handlung aufweist und die schauspielerische Leistung eher schwach ist. Dennoch fühlte sich die amerikanische Jugend von „Gidget“ so stark angesprochen, dass sich die Surfkultur zum „Mainstream“⁶³ entwickelte. Dieser Trend⁶⁴ wurde auch durch die technologischen Entwicklungen im Bereich der Herstellung von

⁶² Vgl.: „Hot Rod“

⁶³ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Hauptrichtung“. (Walther 2013: 485) Das Wort „Mainstream“ bezieht sich auf eine vorherrschende gesellschaftspolitische, kulturelle Richtung.

⁶⁴ Anm.: Bei einem „Trend“ handelt es sich um eine Entwicklung, die über einen gewissen Zeitraum beobachtet werden kann.

Surfbrettern unterstützt. Als Surfbretter noch aus Balsaholz⁶⁵ gefertigt wurden, wäre laut Hobbie Alter der Schritt zum „Mainstream“ nicht möglich gewesen. Erst die Neuentwicklung innerhalb der Fertigung von Surfbrettern aus einem Kunststoff-Schaum, der mit Fiberglas⁶⁶ überzogen wurde ermöglichte es, eine Herstellung in großer Zahl und relativ kurzer Zeit zu gewährleisten. (Kampion 2003: 65)

“‘The movie *Gidget* was huge,’ wrote Surfer publisher Steve Pezman in 1977. ‘It swung surfing into mainstream prominence at a time when it was ready to accommodate new interest, thanks to foam, wetsuits, and accessibility.’“ (Kampion 2003: 81, Hervorhebungen im Original)

Auf Kampions Aussage bezogen, stellt Nat Young stellt folgende These auf:

“Probably it was the *Gidget* movies, books and magazines that did as much as anything to bring surfing to the masses.“ (Young 2008: 82, Hervorhebung im Original)

Durch „Gidgets“ Abenteuer wurden unzählige Rezipienten mit der Surfkultur in Kontakt gebracht. Es kam zu einem starken Anstieg des gesellschaftlichen Interesses für die Sportart und ihre Subkultur. (Kampion 2003: 79) Nat Young beschreibt, dass der Film *Gidget* den Lebensstil an der Westküste verherrlichte und daraufhin plötzlich jeder surfen wollte. (2008: 83)

“It was the ‘in’ thing to do. By the summer of 1965 the surfing craze was in high gear.“ (Young 2008: 83, Hervorhebung im Original)

Malibu wurde durch „Gidget“ zu einem besonders angesehenen und beliebten Ort. Viele Jugendliche, die entlang der Küste lebten, begannen zu surfen. (Young 2008: 82) Die Verherrlichung der Sportart und der Surfkultur führten letztendlich zu einem neun-jährigen „Surf-Boom“, der tausende begeisterte Surfer hervorbrachte. (Warshaw 2010:

⁶⁵ Anm.: „Smooth, porous blond wood, lighter than cork, grown mainly in Central and South America; the most popular core material for surfboards in the 1940s and 1950s. Surfers first used balsa in combination with redwood; the all-balsa board became standard in Southern California after World War II, when board-makers Bob Simmons, Matt Kivlin, and Joe Quigg developed the „Malibu chip“, which weighed as little as 25 pounds [...]“ (Warshaw 2005: 40)

⁶⁶ Anm.: „Thin, pliable, silica-based fabric that, when saturated in resin, forms the brittle skin on a surfboard. The raw materials in fiberglass are primarily sand, limestone, and clay, which are mixed and melted, strained into filaments, twisted into strands, and woven into a fabric that is chemically treated to bond with resin. Fiberglass was invented in Germany during World War I as a substitute für asbestos, but wasn't commercially available in the United States until the 1930s; surfers at the time were sealing their wooden boards with multiple coats of varnish. In 1946, Southern California surfer/designer Bob Simmons fortified the nose and tail sections of his new board with strips of Owens-Corning fiberglass, and within five years virtually all new boards made in California and Hawaii were being completely wrapped in the new material. (Warshaw 2005: 197)

156) Dadurch wird deutlich, welche große Wirkung das audiovisuelle Medium Film auf seine Rezipienten haben kann. *Gidget* animierte ganze Menschenmassen dazu, surfen zu lernen. (s. „AMT“, Kap. 2.6)

“As the public went nuts⁶⁷ for surfing, the wave-riding population would double, then double again, and again, and probably a fourth time.” (Warshaw 2010: 156)

Dieses kalifornische Phänomen wurde abgesehen von „Gidget“ und den neuen, leichteren Surfbrettern auch durch die Surfmusik bestärkt. Aus dem Zusammenspiel verschiedener Faktoren entwickelte sich ein landesweiter Aufschwung, der wiederum einen neuen internationalen Markt eröffnete. (Kampion 2003: 70; Warshaw 2010: 156) Während das Surfen an sich mit der Zeit immer populärer wurde, war der „Surf-Boom“ hauptsächlich ein kulturelles Phänomen, das große Auswirkungen auf das jugendliche Kaufverhalten hatte. (Warshaw 2010: 187)

“According to Stecyk, Gidget is underestimating her worth. ‘If you add up the raw commerce, based on the *Gidget* movies and television shows alone,’ he said, ‘not to mention the rest of the surf industry which for the most part erupted in the 1960s, you’ve got a multi-billion-dollar empire built almost entirely on Gidget’s back.’” (Stillman 2002: 123, Hervorhebungen im Original)

Die kommerziell-kapitalistische Seite, die „Gidget“ mit sich brachte, eröffnete in vielerlei Hinsicht neue Möglichkeiten für die Wirtschaft. Es entstand unter anderem ein völlig neues Filmgenre, das unter der Bezeichnung „Beach-Party-Film“⁶⁸ bekannt wurde und sich neben den drei „Gidget“-Produktionen vor allem durch die „Frankie und Annette-Filme“⁶⁹ auszeichnet. (Chidester 2008: 157)

“Cast into surreality by the lens of Hollywood, the Malibu beach scene of the mid-’50s was the inspiration for a film genre and for a generation of insouciant⁷⁰ poseurs.” (Kampion 2003: 79)

⁶⁷ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „spinnen“ bzw. „ganz verrückt nach jemand/auf etwas sein“. (Walther 2013: 539)

⁶⁸ Vgl.: (Kapitel 3.2.6)

⁶⁹ Anm.: “Avalon, Frankie: Sweet-faced American teen idol, paired with Annette Funicello in more than a half-dozen Hollywood beach movies of the early and mid-’60s, including *Muscle Beach Party* (1964), *Beach Blanket Bingo* (1965), and *How to Stuff a Wild Bikini* (1965). [...] In the beach movies, Avalon was cast as Funicello’s fun-loving and often jealous boyfriend. Avalon and the silly-but-fun beach films were a hit with young audiences – 1963’s *Beach Party* cost \$400,000 and earned \$4 million – and uniformly dismissed by the critics. (Warshaw 2005: 33)

⁷⁰ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „sorglos, unbekümmert, gleichgültig, lässig“. (Messinger 2001:

Neben dem „Beach-Party-Genre“ führte „Gidget“ zu Entwicklungen im Bereich der Surfmusik, der Modebranche, der Surf-Technologie, sowie innerhalb der Werbebranche. (Chidester 2008: 157)

“The *Gidget* film starred a young Sandra Dee in the title role, and featured elements of what would later become the beach party genre, as well as providing an inspiration for the surf music boom that would reach fruition by 1961.” (Chidester 2008: 157, Hervorhebung im Original)

Die *Beach Boys* griffen in ihrer Musik die populären Themen der neuen Bewegung auf. Ihre erste Single beinhaltete die zwei Lieder *Surfin'* und *Luau*, die beide auf „Gidget“ verweisen. Zusätzlich „coverten“⁷¹ sie das Lied *Moon Dawg* der Band *The Gamblers* für ihr Album *Surfin' Safari*. Wieder ist ein direkter Bezug zu „Gidget“ zu erkennen, der sich auf die Figur „Moondoggie“ bezieht. Die *Beach Boys* verstärkten dadurch die „Mainstream“-Bewegung, die von „Gidget“ ausging. (Chidester 2008: 157f.)

In den frühen 1960er-Jahren wurde Surf-Kleidung größtenteils von kleinen Privatunternehmen hergestellt. Die ambitionierten Hersteller von *Hang Ten* aus San Diego konnten sich während des „Surf-Booms“ mit ihren Produkten durchsetzen und entwickelten sich zur führenden Surf-Marke im Modebereich. *Hang Ten* war die erste Surf-Marke die lizenziert wurde und erwirtschaftete bis Ende der 1960er-Jahre einen Gewinn von \$25.000. (Warshaw 2010: 189f.)

Weltweit gab es plötzlich eine Großzahl an Konsumenten, die an den neuen, leichteren Surfbrettern interessiert waren. Die Entwicklung der neuen Technologie kam genau zur rechten Zeit, da sie die Massenproduktion von Surfbrettern ermöglichte. (Stecyk 2002: 53)

Werbungstreibende verstanden es, die unkonventionelle Surfkultur in ein Produkt des „Mainstream“ zu verwandeln. Brian Chidester erklärt:

“[...] it was the right thing at the right time, and could make a collective impact on American youths.” (Chidester 2008: 157)

Die *Saturday Evening Post* schrieb 1967: „[...] surfing was the most successful California export since the orange.“ (Warshaw 2010: 187) Laut Whitney erwirtschaftete der „Jugendmarkt“ um 1957 über 30 Milliarden US-Dollar im Jahr. (2002: 55ff.) „Gidget“ hat mit dem gewaltigen „Popularisierungsschub“ aber auch zu negativen

⁷¹ Anm.: Mit einer Coverversion ist eine Neuinterpretation eines bereits existierenden Liedes durch einen anderen Interpreten gemeint.

Auswirkungen für die damaligen Surfer und deren Kultur geführt. Wie bereits erläutert, entwickelte sich die Surfkultur einst durch Außenseiter und Aussteiger, die sich bewusst von der konventionellen Gesellschaft abgrenzen wollten. Die Verherrlichung der Surfkultur in „Gidget“, führte schließlich dazu, dass sich diese Subkultur zum „Mainstream“ entwickelte. Die Surfkultur wurde so gesehen samt ihrer Ideologie als neuer Trend vermarktet, ohne dabei Rücksicht auf ihren Lebensstil zu nehmen, der ursprünglich bewusst abseits der gesellschaftlichen Massen verortet war. (Stillman 2002: 122) Dass sich dadurch die Wirklichkeit der Surfkultur stark veränderte, ist anhand der fiktiven Figur „Gidget“ bereits deutlich geworden.

“Gidget caused the explosion that blew the cover on the surfing lifestyle, and Dora lit the fuse. It’s tragically ironic that Dora was a part of the movie that immortalized his 1950s lifestyle and then effectively ended it. Where Malibu and all of those Southern California breaks had been the Private Idaho of Mickey Dora and those Happy Few throughout the 1950s, suddenly the beaches were crowded with Moondoggie wannabes modeling their moves on those of Dora. If he had only known he was opening a Pandora’s box by riding a board through Gidget, he might have stayed home that day.“ (Marcus 2013: 69)

Laut Ben Marcus markierte „Gidget“ das Ende einer Ära und zugleich den Beginn einer Neuen. Bei einem Blick zurück auf das idyllische Leben der kalifornischen Surfer in den 1950er-Jahren sei der „Surf-Wahn“ deutlich zu erkennen, der ironischerweise den Lebensstil der Subkultur für immer verändert habe. (Marcus 2013: 59) Der fiktiven „Gidget“ gelang es auch, sich einen dauerhaften Platz in der Geschichte der amerikanischen „Pop-Kultur“ zu sichern. Durch Kathy Kohner-Zuckerman, ein überschwängliches, jugendhaftes Mädchen und ihren Vater, der ihre abenteuerlichen Geschichten zum Anlass nahm die fiktive Figur „Gidget“ zu erfinden, wurde eine Ikone der Surfkultur geschaffen. (Warshaw 2010: 156)

“It wasn’t all Gidget’s doing. But this loud, young, hard-charging period in surf history would forever be linked in the popular imagination to a barefoot ingenue⁷² with the funny nickname.“ (Warshaw 2010: 156)

Mit „Gidget“ wurde eine neue Sparte in der Wirtschaft kreiert, die bis heute aufrecht erhalten blieb. Über Jahrzehnte hinweg bildete die Surfkultur ein verlässliches Einkommen für tausende Beschäftigte. Auch wenn viele von ihnen das Phänomen, das von „Gidget“ ausging verurteilen, obwohl sie selbst davon profitieren, gibt es wiederum andere, die sich gar nicht der Auswirkungen bewusst sind, die „Gidget“ auf die

⁷² Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „naives Mädchen“. (Messinger 2001: 308)

Surfkultur hatte. (Stillman 2002: 123) Drew Kampion erläutert, dass die Surfkultur nach "Gidget" fast ein ganzes Jahrzehnt dem karikativen "Beach-Party-Genre" ausgesetzt war. (s. „Medienkonstruktivismus“, Kap. 2) Es folgte *Gidget Goes Hawaiian* (1961), *Beach Party* (1963), *Muscle Beach Party* (1964), *Ride the Wild Surf* (1964), *Beach Ball* (1965), *Beach Blanket Bingo* (1965) und *Don't Make Waves* (1967). Laut Kampion bemühte sich keiner dieser Filme die Realität der Surfkultur oder das echte Leben der Surfer darzustellen. Dennoch erzielten sie große Erfolge sowie finanzielle Erträge und führten dazu, dass jedes Jahr aufs Neue tausende Surfer aktuelle Surf-Materialien kauften. (Kampion 2003: 81f.)

Bruce Brown wollte dem verzerrten und nicht der Wirklichkeit entsprechenden Bild des Surfens in den Hollywoodproduktionen ein Ende bereiten. Im folgenden Kapitel wird dieses Vorhaben thematisiert.

3.4 THE ENDLESS SUMMER – FORTFÜHRUNG DER POPULARISIERUNG DES SURFENS IM SPORTDOKUMENTARFILM

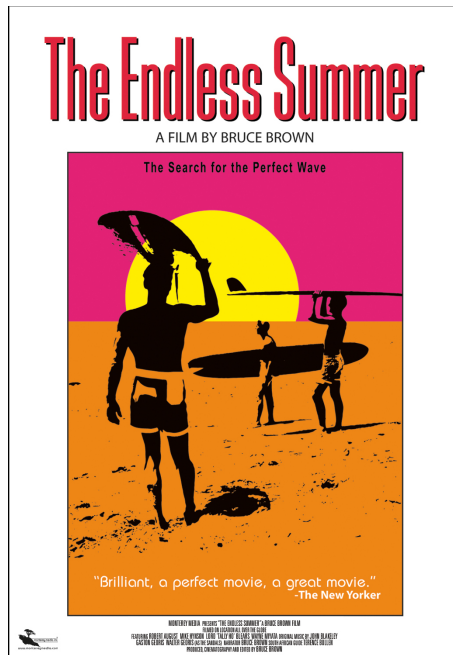


Abbildung 4: *The Endless Summer* (Film von Bruce Brown, 1966)

3.4.1 EINLEITUNG

Der Sportdokumentarfilm⁷³ (Marcus 2013: 116) *The Endless Summer* wurde 1966 landesweit in den amerikanischen Kinos veröffentlicht. Der Produzent und zugleich Regisseur Bruce Brown drehte und produzierte den Independent-Film⁷⁴ aber bereits im

⁷³ Anm.: „Documentary“: „Broadly speaking, any film practice that has as its subject persons, events or situations that exist outside the film in the real world; also referred to as non-fiction film. Documentary films exploit the camera’s affinity for recording the surface of things. Realist film theorist Siegfried Kracauer (1965) refers to the ‚affinity‘ of film as a photographic medium to capture ‚life in the raw‘.“ (Blandford 2001: 73)

⁷⁴ Anm.: „Independent Productions“ (Indie): „A term used to describe an American film produced without sponsorship of the Hollywood studios or produced outside an organized production house that is regularly engaged in the making of motion pictures and television programs. Independent productions often utilize Hollywood technicians and well-known actors who are assembled for the production through individual negotiation. Distribution of independently produced films is frequently handled by the major studios because of the prestige of the studio name, the costs involved in promoting a film, and the uncertainties of film exhibition.“ (Beaver 1994: 191)

Anm.: „Independent filmmaker“: „The term independent filmmaker has come to mean any filmmaker who works outside the commercial mainstream, creating films of personal styling and expression. The resultant film may or may not be distributed for commercial purposes.“ (Beaver 1994: 191)

Jahr 1963, als der „Surf-Boom“ seine Hochphase erreicht hatte. (Warshaw 2010: 228, 231)⁷⁵ Obwohl der Film nach seiner Veröffentlichung für einige Zeit in Vergessenheit geriet, wurde er mittlerweile als Kulturgut eingestuft und in die *National Film Registry* der USA aufgenommen. (Caspers 2011: 113) Drew Kampion findet treffende Worte um die Handlung des Films prägnant zu beschreiben:

„Es ist das Jahr 1963. Mike Hynson und Robert August gehören zu den weltbesten Surfern der 60er Jahre. Zusammen mit dem surfbegeisterten Filmmacher Bruce Brown verlassen sie die überfüllten Strände von Kalifornien und folgen dem Sommer um die ganze Welt - immer auf der Suche nach der perfekten Welle. Ihre Reise führt die drei von Amerika zu den wenig erforschten Gewässern Afrikas über die von Haien bevölkerten Küsten Australiens und Neuseelands bis hin zu den tropischen Paradiesen Tahiti und Hawaii.“ (Kampion 2003: 96)⁷⁶

In diesem Kapitel wird der Surffilm-Klassiker *The Endless Summer* aus dem Jahr 1966 von Bruce Brown behandelt. Zu Beginn (Kap. 3.4.2) wird das Motiv von Brown zur Produktion seines Films beleuchtet. Dabei spielt die Ausbeutung der Surfkultur durch die Filmindustrie in Hollywood eine entscheidende Rolle. Es wird deutlich, dass das „Surf-Image“ durch Hollywoodproduktionen der späten 1950er- und 1960er-Jahre stark gelitten hat und nicht wirklichkeitsgetreu dargestellt wurde. Dies bezüglich werden Browns Absichten, die Subkultur zu würdigen und das „Surf-Image“ wieder herzustellen betrachtet. Unter Kapitel 3.4.3 erfolgt die Einbettung des Films in den zeitlichen Kontext. Es sollen die Lebensumstände und Schwierigkeiten von Surfern der frühen 1960er-Jahre dargelegt werden. Im Anschluss (Kap. 3.4.4) werden die Produktionsbedingungen, sowie die integrierte politische Kritik, als auch die Bedeutung des Titels und des Covers (Abbildung 4) genauer untersucht. Danach (Kapitel 3.4.5) wird die Phase thematisiert, in welcher *The Endless Summer* in den amerikanischen Kinos anlief und große Erfolge erzielte. In diesem Zusammenhang werden einige Kritiken über den Film einflussreicher Zeitungen und Magazine exemplarisch ausgewählt und betrachtet. Das Kapitel endet mit dem „Popularisierungsschub“ (Kapitel 2.3.6), den Bruce Brown durch seinem Film auslöste.

⁷⁵ Anm.: Für weitere Informationen siehe: (Chidester 2008: Kapitel 7)

⁷⁶ Vgl.: (<http://www.endlesssummer-derfilm.de>, Zugriff: 15.07.2014)

3.4.2 DIE KORREKTUR VON HOLLYWOODS KONSTRUKTIONEN DER SURFKULTUR

Zwischen 1959 und 1965 entstanden zahlreiche Hollywoodproduktionen, welche das Surfen und das Leben am Strand aufgriffen (Marcus 2013: 118).

“Hollywood has mishandled, misrepresented, misinterpreted, and misaligned⁷⁷ few other people, places, or sports more than surfing.” (Marcus 2013: 102)

Mit Filmen wie *Gidget* oder den vielen „Beach-Party-Filmen“ verbreitete Hollywoods Filmindustrie weltweit ein stereotypes Bild, das nicht der Wirklichkeit der Surfkultur entsprach, sondern darauf ausgelegt war, möglichst großen Gewinn zu erzielen. Die Surfkultur wurde dadurch regelrecht ausgebeutet (Marcus 2013: 103). Ben Marcus drückt das Problem der Hollywoodproduktionen wie folgt aus:

“Surfing doesn’t get much respect in the transition to the silver screen. When the Sport of the Kings is portrayed by the Hollywood Squares, the result is almost always rated C for Corny, Crummy, Contrived, Commercial, and just altogether Crappy.” (Marcus 2013: 102f.)

In weiteren Ausführungen erläutert er genauer, worin das Dilemma für die Surfkultur bestand:

“In all of these movies, the surfers were played by dark, slight actors – jamocas⁷⁸ who could carry a light tune better than a heavy surfboard, and all had a nasty habit of breaking into song in front of their girlfriends.” (Marcus 2013: 116)

Der durch Hollywood vermittelte Eindruck entsprach demnach nicht ansatzweise der Wirklichkeit von Surfern. Wie das Kapitel über den Film *Gidget* zuvor aufwies, wurden Surfer von Hollywood als „Nichtsnutze“, „Faulenzer“, Außenseiter und Kriminelle dargestellt, die kein geregeltes Leben führten. Hollywood kreierte ein eigenes Bild der Surfkultur, das hauptsächlich wirtschaftlichen Zwecken diente, aber keinen Anspruch auf korrekte Wirklichkeitsrepräsentation dieser Subkultur erhob.

⁷⁷ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „verstellt, falsch ausgerichtet“. (Messinger 2001: 29)

⁷⁸ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: (umg.) „Waschlappen“. (www.dict.cc)

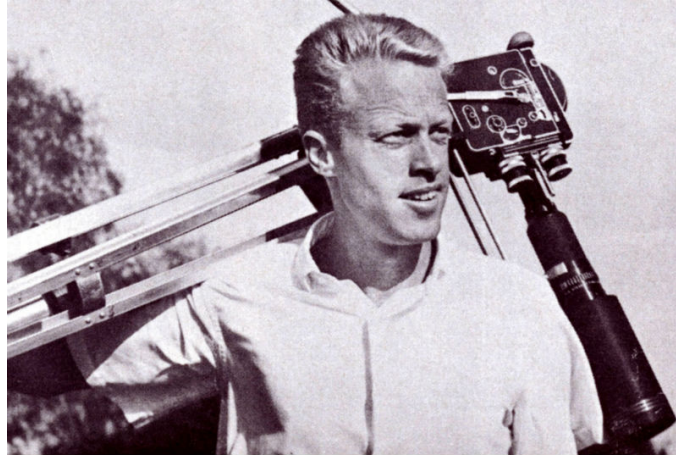


Abbildung 5: Bruce Brown bei den Dreharbeiten zu *The Endless Summer*
(<http://stationtostation.com/wp-content/uploads/2013/08/00011.jpg>)

„Das Surfen hatte einen schlechten Ruf. Es hat mir Spaß gemacht zu zeigen, wie es wirklich war. Es war das erste Mal, dass jemand das Surfen so gesehen hat, wie es wirklich war, ohne all diese Vorurteile.“ (Bruce Brown in: Brown 1966, Bonus-Material: 33:32)

Der leidenschaftliche Surfer und Filmemacher Bruce Brown⁷⁹, der in Long Beach aufwuchs und dort schon früh mit dem Surfen in Kontakt kam, war wie viele andere Surfer, von der Interpretation des Surfens in den Hollywoodfilmen und den vielen Poseuren⁸⁰, die es auf den Ruhm des Surfens abgesehen hatten entsetzt. (Marcus 2013: 116) Mit seinem Film *The Endless Summer*, der 1966 veröffentlicht wurde, verfolgte er gleich mehrere Ziele. In erster Linie beabsichtigte Brown das „Image“ des Surfens, das stark unter den stereotypen Darstellungen der Hollywoodproduktionen litt und völlig falsch dargestellt wurde zu korrigieren. (Marcus 2013: 118) Ben Marcus bringt Bruce Browns Interesse und Absicht folgendermaßen zum Ausdruck:

“In 1964, Brown set forth to conceive a surf movie about real surfers. He wanted to reassure us that surfers weren’t red-eyed bums⁸¹ or google-eyed romancers, and he set out on an around-the-world quest with surfers Mike Hynson and Robert August to show just how cool surfing was, and that surfers were gentleman and scholars who would go to great lengths to get their kicks.” (Marcus 2013: 116)

⁷⁹ Anm.: „Oscar-nominated surf moviemaker from Dana Point, California; producer of 1966’s *The Endless Summer*, the sport’s best and best-known movie. Brown was born (1937) in San Francisco, California, spent his first nine years in Oakland, then moved with his family to Long Beach, in southwest Los Angeles County, where he began surfing.“ (Warshaw 2005: 86) (Für weitere Informationen siehe: (ebd.: 86f.).

⁸⁰ Anm.: Ein „Poseur“ ist in diesem Sinne ein Angeber, Wichtiguer oder auch jemand, der sich ständig in Szene setzt.

⁸¹ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Rumtreiber“, (umg.) „Penner“. (Walther 2013: 120)

Zusätzlich lag Browns Bestreben darin, dem Surfen und der Surfkultur einen Tribut zu erweisen. Dafür wählte er die beiden Surfer, welche in seinem Film portraitiert werden mit Bedacht. (Warshaw 2010: 228f.)

“Robert August was *Endless Summer*’s calm, dark-haired goofyfooter⁸². Mike Hynson was the grinning regularfooter⁸³ with the permanently slicked-back blond hair.” (Warshaw 2010: 228f.)

Robert August war zu der Zeit (1963) im Begriff die Schule zu beenden und wollte Zahnarzt werden, während Mike Hynson hauptsächlich damit beschäftigt war, Marihuana zu konsumieren und der Wehrpflicht zu entgehen. (Warshaw 2010: 228f.) Nichts dergleichen ließ Browns Film später erahnen. Beide Surfer wurden sympathisch und authentisch dargestellt. Sie verkörperten „echte“ Surfer im Gegensatz zu „Moondoggie“ aus *Gidget* (1959). Browns Film handelt aber im Grunde nicht von den beiden Surfern August und Hynson, sondern ist vielmehr ein Tribut an das Surfen. (ebd.: 228f.)

“The two stars were there only to move the action along from country to country, from one surf-related topic to the next.” (Warshaw 2010: 228f.)

Mit den vielen Hollywoodproduktionen der Jahre zuvor, war der Film *The Endless Summer* eine Besonderheit, welche sich vor allem durch den Einsatz von wahren Surfern auszeichnete. Der Film gleicht einer Reise-Dokumentation⁸⁴, obwohl Brown es nicht beabsichtigte, die vier-monatige Reise dokumentarisch festzuhalten. Es ging ihm auch nicht darum, den Sport an sich zu dokumentieren. Vielmehr war es sein Ziel, das Aussehen und das Gefühl des Surfens in den besten Augenblicken zu zeigen. Brown verstand sein Handwerk als Filmemacher und wusste die einzelnen Szenen richtig anzuordnen, bestimmte Dinge zu verbergen, Akzente zu setzen und wenn nötig Kleinigkeiten dazu zu erfinden. Somit schaffte er ein, auf der Surfkultur basierendes, impressionistisches Werk. (Warshaw 2010: 231) An dieser Stelle wird deutlich, dass auch Brown nicht auf das Konstruieren einer gewissen Wirklichkeit der Surfkultur verzichtete. Auch er nutze die Möglichkeiten des Medienkonstruktivismus und der AMT (s. Kap. 2) um die Wirklichkeit dieser Kultur in seinem Film zu konstruieren und

⁸² Anm.: Bezeichnung für eine Surftechnik, bei welcher der rechte Fuß vorne auf dem Brett platziert wird.

⁸³ Anm.: Bezeichnung für eine Surftechnik, bei welcher der linke Fuß vorne auf dem Brett platziert wird.

⁸⁴ Anm.: „Travelogue“: „A type of documentary film that presents, primarily for entertainment purpose, views of interesting places and events – often exotic or historic locations abroad, frequently colorful events surrounding holiday celebrations in different parts of the world.“ (Beaver 1994: 346)

nach seinen Vorstellungen auszulegen. Allerdings tat er das im Vergleich zu den „Beach-Party-Filmen“ im positiven Sinne für die Surfkultur. Ein weiteres Anliegen Browns war es, den „Kernritus“, auf dem die Surfkultur basiert hervorzuheben. Er konstruiert und definiert in *The Endless Summer* Surfer als Nomaden, deren Wesen sich nach der „perfekten“ Welle sehnt. Nach dem Motto „to surf is to seek, and to seek is to roam“⁸⁵ (Kampion 2003: 96), folgt der Film den zwei Weltklasse-Surfern, Robert August und Mike Hynson, dem Sommer durch viele Länder dieser Erde (ebd.: 96), stets mit dem Ziel, die perfekte Welle zu finden. (ebd.: 117)

“Brown’s premise was simple – follow two California surfers around the world in search of the perfect wave – and the end result had a casualness that almost seemed offhand.” (Warshaw 2010: 228)

Drew Kampion gibt zu verstehen, dass eine gute Welle zu finden bedeuten könne, eine weite Strecke zu reisen. Einen Ort zu finden, der nicht von Surfern überfüllt ist, könne allerdings bedeuten, ans Ende der Welt zu reisen. (Kampion 2003: 117)

“Bruce Brown’s *The Endless Summer* actually recapitulated⁸⁶ and promulgated⁸⁷ the core ritual of surf culture: the search for the perfect wave.“ (Kampion 2003: 117)

Des Weiteren erklärt Kampion, dass eine „perfekte“ Welle niemals nur eine „perfekte“ Welle sei. Es sei vielmehr ein Zusammenspiel von „perfektem“ Ort, „perfekter“ Zeit und „perfekten“ Verhältnissen. Manche Surfer fänden sie niemals, einige nur ein oder zwei Mal in ihrem Leben. Andere fänden sie sogar an ihren lokalen Stränden. Aber die Surfer, die sich der Suche nach der „perfekten“ Welle wirklich verschrieben haben, hätten von allen die legendärsten Geschichten zu erzählen. (Kampion 2003: 117)

“In the film, Brown, Hynson, and August cross miles of sun-blasted dunes to finally stand gaping - along with the audience - before a heavenly vista of empty, sparkling-blue, right-breaking point surf.” (Warshaw 2010: 231)

In Cape St. Francis, Südafrika, meint Brown diese perfekte Welle gefunden zu haben. Diesen Ort arbeitet er als eigentliches Schlüsselerlebnis der Reise heraus und betont dies zum Schluss des Films noch einmal. (Brown 1966: 46:44, 87:25)

⁸⁵ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „(herum)wandern“. (Walther 2013: 665)

⁸⁶ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „zusammenfassen“. (Walther 2013: 641)

⁸⁷ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „(öffentlich) bekannt machen, verkündigen“. (Messinger 2001: 466)

“Hitting the most spectacular gusher in surf travel history, they also found what they went looking for – the perfect wave – at a place called Cape St. Francis in South Africa.” (Warshaw 2010: 229)

Drew Kampion ist der Meinung, „Brown habe in dieser Sequenz seine Magie gefunden“ (2003: 96).⁸⁸

3.4.3 ZEITLICHER KONTEXT

Viele junge Surfer aus Kalifornien waren in den 1950er- und 1960er-Jahren kritischen Bemerkungen ihrer Eltern ausgesetzt. Die Eltern gehörten einer Generation an, deren Lebensperspektive durch den Zweiten Weltkrieg, den Vietnamkrieg und die amerikanische Wirtschaftskrise geprägt war. Sie warfen ihren Kindern vor, einer respektlosen und genussfreudigen Kultur zu frönen. Während der 1950er- und zu Beginn der 1960er-Jahre verurteilten Soziologen das Surfen als träge, verschwenderisch, egoistisch und institutionell nicht verbundenen Zeitvertreib. Das Erscheinungsbild der Surfer mit ihren langen, ausgebleichten Haaren, ihr respektloser Jargon⁸⁹, ihr Humor und ihre Rituale sowie ihre nomadische Lebensweise trugen dazu bei, dass sich ein sozial unverantwortlicher Eindruck in der Gesellschaft breit machte. Bruce Brown war ebenfalls vielen Surf-kritischen Personen ausgesetzt. Diese drängten ihn dazu, einer in ihren Augen sinnvollen Beschäftigung nach zu gehen und das Surfen einzustellen. (Booth 2011: 3, zit. n. Kampion 1997: 21) Üblicherweise warteten Surfer an ihren lokalen Stränden auf Wellen. Nach dem Zweiten Weltkrieg änderte sich dieses Verhaltensmuster allmählich, da es mit der Zeit zu einer erhöhten Verbreitung von Privatautos sowie immer günstiger werdenden Flugpreisen kam. Dies eröffnete den Surfern eine größere Mobilität und somit bessere Möglichkeiten nach Wellen und für das Surfen geeigneteren Stränden zu suchen.⁹⁰ Das Reisen auf der Suche nach Wellen

⁸⁸ Anm.: Der Verfasser dieser Arbeit kann Kampions Empfinden an dieser Stelle gut nachvollziehen. Die Sequenz hat einen besonderen Charakter, der seines Erachtens dadurch zustande kommt, dass Brown zuvor die Suche nach der „perfekten“ Welle recht lang und ausgedehnt konzipiert hat. Nur durch die strapaziöse Überquerung einer großen Sanddüne finden sie schließlich den Ort an dem Brown meint, die „perfekte“ Welle gefunden zu haben. Die Zuschauer bekommen regelrecht vermittelt, welche Hindernisse zu überqueren man im Stande sein muss, um einen solch „magischen“ Ort zu finden.

⁸⁹ Anm.: Mit dem Begriff „Jargon“ ist ein spezifischer, umgangssprachlicher Wortschatz gemeint.

⁹⁰ Vgl.: (McTavish 2009)

wurde in der Sprache der Surfer unter dem Begriff „Surfari“⁹¹ bekannt. Bruce Brown präsentierte mit seinem Film die ultimative „Surfari“. Es ist aber nicht nur eine Suche nach guten Wellen, was die „Surfari“ ausmacht. Sie symbolisiert darüberhinaus auch eine kulturelle Befreiung vom weltlichen Leben. (Booth 2011: 6)

3.4.4 PRODUKTION: TITEL, STIL UND POLITIK

Wie bereits in der Einleitung erwähnt, ist *The Endless Summer* ein Independent-Film (Warshaw 2010: 231). Brown war keinem Filmstudio zugehörig und arbeitete mit privaten Mitteln (Caspers 2011: 115f.). Für die Produktion investierte er seine gesamten Ersparnisse in Höhe von \$50,000 (Warshaw 2010: 228). Da das Budget nicht für ein Filmteam reichte (ebd.: 229), begab sich Brown mit den beiden Surfern, Robert August und Mike Hynson, 1963 allein auf die „Surfari“. Sie reisten vier Monate (ebd.: 229) und folgten dem Sommer durch Senegal, Ghana, Nigeria, Südafrika, Australien, Neuseeland, Tahiti und Hawaii. (Kampion 2003: 96)

“From California, over a four-month period, the circumnavigated the globe from west to east. They came upon half-mile long waves in New Zealand, virgin reef surf in Senegal, and backwash swells in Tahiti.” (Warshaw 2010: 231)

Der Ablauf der Reise war nicht genau vorbestimmt. Brown wollte sich die Möglichkeit zu spontanen Entscheidungen offen lassen und sehen, wo sie das Schicksal hinführte. Drew Kampion beschreibt dies folgendermaßen:

“Things didn’t always go the way they were planned, but then Bruce Brown wasn’t the kind of person to do that much planning anyway. He was more in the ‚school of flow‘.” (Kampion 2003: 96)

Das Gepäck der Drei war auf ein Minimum reduziert. August und Hynson hatten je ein Surfbrett und Brown nur das nötigste an Kameraausrüstung im Gepäck. (Warshaw 2010: 229)

⁹¹ Anm.: „Das Reisen auf der Suche nach Wellen wurde in der Sprache der Surfkultur unter dem Begriff „Surfari“ bekannt.“ (Booth 2011: 6)



Abbildung 6: Robert August und Mike Hynson mit Gepäck
(http://stationtostation.com/wp-content/uploads/2013/08/tumblr_l6pxch2e6p1qz8wt5o1_1280.png)

Der Titel *The Endless Summer* stand bereits vor den Dreharbeiten fest. Ursprünglich hatte Brown andere Pläne. Er wollte anfangs lediglich gemeinsam mit zwei der besten kalifornischen Surfer nach Südafrika fliegen und dort nach guten Wellen Ausschau halten. Erst bei der Reiseplanung entstand die Idee, eine globale Suche nach der „perfekten“ Welle anzutreten. Sein Reisebüro teilte ihm mit, dass er \$50 pro Flugticket sparen würde, wenn sie nicht wieder direkt nach Kalifornien zurück flögen, sondern die Reise Richtung Osten weiter führten und die Erde umrundeten. Als Bruce Brown realisierte, dass mit einer Überquerung des Äquators die Möglichkeit auf eine doppelt so lange Sommerperiode besteht, war er begeistert von der Idee. (Warshaw 2010: 228)

Bereits vor der endgültigen Kinofassung von *The Endless Summer* im Jahr 1966, führte Brown sein Filmmaterial kleineren Runden von Surfern vor. Er nutzte die Rückmeldungen und Kommentare nach den Vorführungen um eventuelle Änderungen an dem Film und der Erzählung vorzunehmen. So hatte er auch die Möglichkeit, noch im Nachhinein an seiner medialen Konstruktion der Wirklichkeit (s. Kap. 2.4) zu arbeiten und sie gegebenenfalls an die Meinungen der Rezipienten anzupassen. Matt Warshaw beschreibt Browns Vorgehen:

“Technically the movie was still a work in progress, and Brown often made small edits from one showing to the next, but the basic sequences were finished.” (Warshaw 2010: 230)

Brown führte die Narration in Echtzeit durch und hinterlegte seinen Film manuell mit Musik, die er stoppte, wenn er anfang zu erzählen. Die Surffilme der frühen 1960er-

Jahre hatten noch keinen eigenen Soundtrack⁹². Dadurch kam es nach der Rückkehr der Dreharbeiten 1963 bis zur offiziellen Veröffentlichung 1966 zu zahlreichen Variationen seiner Erzählungen und Musikauswahl. (Marcus 2013: 104)⁹³

Bruce Brown produzierte mit *The Endless Summer* einen auffällig harmlosen Film über das Surfen und das Leben darum herum. Auch wenn Surffilme dieser Zeit nie ordinär oder grausam waren, bestand doch eine klare Tendenz zur übertriebenen Darstellungen eines gesellschaftlichen Ausstiegs. So wie es auch in dem früheren Film *Slippery When Wet* (1958) von Bruce Brown der Fall war, wurde erhöhter Tabak- und Alkoholkonsum sowie der Konsum anderer Drogen häufig gezeigt. In *The Endless Summer* hingegen bestand die anstößigste Darstellung in einer „halbnahen Einstellungen“⁹⁴ auf den Bikini einer Surferin (Brown 1966, 69:45). Von wilden Orgien, Drogenkonsum oder gesellschaftlicher Abgrenzung war keine Spur. Brown riskierte die Kritik an seiner Verharmlosung des Genres und hatte damit Erfolg. (Warshaw 2010: 231)

„Er [Bruce Brown] ist viel metaphorischer als er vorgibt. Ich weiß nicht ob er das bedachte, wenn ich darauf zurück blicke, aber es ist sehr amerikanisch, das Streben nach Glück. Im Grunde sollte man das tun, was man gerne tut. Es ist sehr amerikanisch seinen Träumen nachzugehen.“ (Dana Brown in: Brown 1966, Bonus-Material: 36:38)

Matt Warshaw erklärt, dass *The Endless Summer*, wie es für einen Film üblich sei, in seiner eigenen, unpolitischen Welt existiere (Warshaw 2010: 230). Bruce Brown beschloss, in seinem Film politische und gesellschaftliche Probleme wie Armut, globale Ausbeutung oder Apartheid nur am Rande unter der Anwendung eines gewissen Humors aufzugreifen. So stellte er beispielsweise Einheimische als Kuriositäten dar. (Brown 1966: 45:51; Skinner 2003: 70) In einer anderen Szene schwenkt Brown die Kamera auf eine Gruppe von Delphinen und kommentiert sie wie folgt: “Sharks and porpoises have yet to integrate in South Africa.“ (Brown 1966: 45:35; Warshaw 2010: 230) Eine Anspielung, die sich auf die vorherrschenden Machtverhältnisse Südafrikas beziehen lässt. In Australien trafen Brown, August und Hynson auf Surferinnen (Brown

⁹² Anm.: „Soundtrack“: „The optical or magnetic track at the edge of the film that contains music, dialogue, narration, and sound effects. In most instances these various sound elements are mixed and synchronized to the desired image. [...] Most sound tracks are photographed on the edge of the film (optical sound), and these are technically referred to as variable-density sound tracks. (Beaver 1994: 319) Technically, soundtrack can refer to the channel on which dialogue, music of effects (or a combination of these) are recorded, as well as to the physical optical track on the edge of stripe of celluloid. Soundtrack may also refer to the commercially available compilation on CD or tape of a film’s musical score (and sometimes other sounds).“ (Blandford 2001: 220)

⁹³ Anm.: Für weitere Informationen siehe: (Chidester 2008, Kapitel 7)

⁹⁴ Anm.: Bei einer „halbnahen Einstellungen“ wird die Figur vom Kopf bis zur Hüfte gezeigt.

1966: 70:00). Brown bezog die gesamte Narration an diesem Ort auf sie, was deutlich macht, wie spärlich Frauen noch immer in der Surfkultur vertreten waren. In der Realität diente *The Endless Summer* vielen Rezipienten als eine Art Auszeit der politischen Lage von 1966 in den USA. (Warshaw 2010: 233). Auch Robert August betrachtete den Film vor diesem Hintergrund:

„Der Film war eine große Auszeit vom Vietnam-Krieg’, so hat Robert August, einer der zwei Surfer und Hauptdarsteller in dem Film, den überraschenden Erfolg dieses kleinen Films einmal erklärt. Amerikas Jugend sehnte sich nach dem Schock der Ermordung von Präsident John F. Kennedy, in Zeiten des Kriegsdienstes und der Rassenunruhen nach einem Leben, in dem die Tage nur aus Strand, Sommer und Spaß bestehen.“ (Baumann 2012, Zugriff: 15.07.2014)

Brown produzierte mit *The Endless Summer* den ersten Surffilm, der eine psychedelische Ästhetik aufweist. (Caspers 2011: 113) Das Plakat des Films wurde von John Van Hamersveld, einem zweiundzwanzig-jährigen Kunstschul-Abgänger gestaltet. Das psychedelische Pop-Art Plakat zeigt Brown, August und Hynson in schwarzen Silhouetten am Strand vor der untergehenden Sonne mit ihren Surfbrettern (s. Abbildung 4). Es ist das bekannteste Bild der Surfkultur und wurde zum Pop-Kultur-Phänomen. (Chidester 2008: 229; Warshaw 2010: 230f.) In seinem Buch *Pop – Ein Schnellkurs* schreibt Marcus Caspers:

„Die größte Erweiterung der visuellen Kultur wurde aber nicht von der Pop-Art geleistet, sondern von den vielen Grafikern, Künstlern, Fotografen und Filmemachern, die seit etwa 1964 in vielfältiger Weise an einer Ästhetik arbeiteten, die im tatsächlichen Sinn etwas mit Erweiterung von Wahrnehmung und tradierten Formen zu tun hatte: Psychedelic. Der Gattungsbegriff leitet sich von den bewusstseinsweiternden Substanzen [...] [ab], die in den 1950er-Jahren in subkulturellen Milieus kursierten: LSD, Acid, Marihuana, Haschisch.“ (Caspers 2011: 113)

Des Weiteren erläutert Caspers, dass diese Ästhetik ihren Ursprung an der amerikanischen Westküste nahm. Dort trafen 1964 Einflüsse der Surfkultur, dem Zen-Avantgardismus und Beatnik-Rudimente zusammen. (Caspers 2011: 115f.)

„1964 hatte ein unabhängig produzierter Dokumentarfilm für Furore gesorgt: >>The Endless Summer<< beschreibt die Reise und Suche zweier kalifornischer Surfer nach den besten Surfspots der Welt. Ein visueller Trip, ein psychedelisches Roadmovie, das ein vom Alltag, vom Amerika losgelöstes Leben beschreibt, dessen Inhalt der Moment auf der perfekten Welle ist.“ (Caspers 2011: 115f., Hervorhebung im Original)

Wie es für Surffilme damals üblich war, drehte Brown *The Endless Summer* auf einem 16mm-Film⁹⁵. Als er einen großen Erfolg bei einer seiner frühen Vorstellungen in Salina, Kansas erzielte, entschied er sich, eine qualitativ-hochwertigere 35mm-Fassung⁹⁶ anzufertigen. Diese Fassung wurde schließlich im Jahr 1966 zur landesweiten Veröffentlichung genutzt, nachdem er im selben Jahr einen Vertrag mit dem renommierten Filmverleih *Cinema V Distributing* abschloss (Warshaw 2010: 232). Erst diese Kinofassung von 1966 wies einen Soundtrack der *Sandals* und eine endgültige Narration auf. (Kampion 2003: 96; Warshaw 2010: 230) Marcus erläutert in diesem Zusammenhang:

“The surf movie connection to ‘surf music’ was after the fact. [...] The music came first at surf stomps, then later, due to popular demand the connection to films was made.” (Marcus 2013: 104)

Die lange Phase der Produktion und Fertigstellung des Films endete 1966 schließlich mit der Veröffentlichung in den Kinos.

3.4.5 KINO: ERFOLG UND KRITIK

Dieses Kapitel thematisiert die offizielle Phase der Veröffentlichung von *The Endless Summer* und beschreibt den Erfolg sowie die ausgeübte Kritik.

“When the film went into distribution in 1966, audience reaction was similar to the crowds on the beaches of Senegal and Ghana when Robert and Mike had paddled out and started riding waves in front of their villages – they were stoked! Brown, too, was stoked – his \$50,000 investment brought him millions.” (Kampion 2003: 96)

⁹⁵ Anm.: „16mm“: „Introduced in 1923 as an amateur gauge and used widely for documentary film-making after World War II, when it proved especially useful for combat footage. Cheaper than 35mm film and used in lighter weight cameras, in the post-war period 16mm became the major gauge for industrial films, television news and documentary, particularly in conjunction with the development of fast film stocks, and lightweight cameras and transistorized synchronized sound technology, as well as for experimental and independent film-making.“ (Blandford 2001: 1)

⁹⁶ Anm.: „35mm“: „The standard film gauge for commercial film-making since it was introduced by Thomas Edison and Eastman Kodak in 1899. 65mm and 70mm have been used for images of extra quality, but over time 35mm has been seen to strike a good balance between cost and the ability to project a good quality image for projection.“ (Blandford 2001: 1)

Der Film wurde in achttausend amerikanischen Kinos gezeigt (Warshaw 2010: 232) und wurde ein großer Erfolg. Er zählte bald zu den erfolgreichsten Filmen seiner Zeit. (Marcus 2013: 116). Warshaw erläutert:

“Indeed, when Brown hit this high mark, it was one of the great achievements in the history of independent film.” (Warshaw 2010: 232)

The Endless Summer beginnt mit einer knapp zehn-minütigen Erklärung der verschiedenen Arten des Surfens (Brown 1966, 02:40; Warshaw 2010: 231). Der Hauptfilm knüpft mit der Vorstellung der beiden Surfer an. Wie es 1963 unter Flugpassagieren üblich war, trafen Robert August und Mike Hynson in Anzug und Krawatte gekleidet, mit ihren Surfbretten am Flughafen von Los Angeles ein. So nimmt die „Surfari“ ihren Lauf. (Warshaw 2010: 229)

In der Presse wurde *The Endless Summer* größtenteils sehr gelobt. Die *New York Times* schwärmte: “[...] hypnotic beauty and almost continuous excitement“ (Warshaw 2010: 232). *New Yorker* urteilte: “Great background music. Great movie. Out of sight“ (ebd.: 232). Und die *Time* beschrieb den Film als “an epic“ (ebd.: 232). Die *Newsweek* übte auch ein wenig negative Kritik aus und beschrieb *The Endless Summer* als “not very well made“ (ebd.: 232). Zusätzlich war in dieser Kritik zu lesen: Brown “[...] knew little about the niceties of shooting a documentary“ (ebd.: 232). Schließlich kam der Autor aber zu dem Entschluss, dass der Film zu den zehn besten Filmen von 1966 zähle (ebd.: 232).

Brown passte mit der verzögerten Veröffentlichung seines Films genau die richtige Zeit ab. Was viele nicht ahnten, er aber wusste war, dass das Surfen und die gesamte Surfkultur im Begriff war sich zu verändern und weiter zu entwickeln. Seine Aufnahmen von 1963 waren zur Zeit der Veröffentlichung 1966 zwar noch glaubwürdig und entsprachen recht gut der damaligen Wirklichkeit der Surfkultur, bildeten aber ein Entwicklungsstadium ab, das bereits ein Jahr darauf überholt war. (ebd.: 233) Warshaw beschreibt diesen Prozess wie folgt:

“Nothing better encapsulated the 1960s surf boom, nor more clearly marked its end, than *The Endless Summer*, Bruce Brown’s cheerful crossover documentary hit. Filmed in 1963 at the very height of the boom, *The Endless Summer* wasn’t released to general audiences until fall 1966, at which point the movie played like a coda for a memorable period in the sport that, rather than being endless, vanished almost instantly.” (Warshaw 2010: 228)

The Endless Summer erreichte eine riesige Zahl an Kinobesuchern, wurde jedoch für

keinen einzigen Preis nominiert, obwohl der Film als Klassiker der Surfkultur und als kommerziell erfolgreichster Dokumentarfilm aller Zeiten gilt. (Marcus 2013: 102)

„50.000 US-Dollar kostete der 1964 erstmals vorgeführte Film von Regisseur Bruce Brown, der 1966 auf die große Kinoleinwand kam und nie für möglich gehaltene 30 Millionen US-Dollar einspielte.“ (Baumann 2012, Zugriff: 15.07.2014)

Dieser Erfolg führte zu bedeutenden „Popularisierungsschüben“ für die Surfkultur, deren Auswirkungen die kulturelle Wirklichkeit in gewissem Maße erweiterte.

3.4.6 ZUSAMMENFASSUNG UND „POPULARISIERUNGSSCHUB“

Die vorangestellten Ausführungen über *The Endless Summer* gaben Aufschluss über das Mysterium des Erfolgs, wie Brown es selbst nennt:

“What was the film’s special attraction? ‘I don’t know,’ Bruce Brown admits. ‘I’ve run into so many people who saw *The Endless Summer*, particularly back East, and said it had some effect on them. But a lot of ’em, they didn’t surf, and they never did surf. It’s always been a mystery to me’.“ (Kampion 2003: 96)

Innerhalb weniger Jahre hatte sich der zuvor geschilderte zeitliche Kontext (Kap. 3.4.3) drastisch verändert. Mitte der 1960er-Jahre war das Surfen bereits weit in der amerikanischen Gesellschaft verbreitet. Surfen war vor allem unter den Jugendlichen sehr beliebt und viele wollten Teil der Surfkultur sein. Browns Hommage an das Surfen passte daher perfekt in die Zeit. (Marcus 2013: 116)

„Bruce Brown hat mit THE ENDLESS SUMMER Filmgeschichte geschrieben. Er legte nicht nur den Grundstein für einen völlig neuen und außergewöhnlichen Stil des Sportdokumentarfilms, er löste auch eine unglaubliche Welle der Begeisterung für den Surfsport aus und vermittelte wie kaum ein anderer das Lebensgefühl der 60er Jahre: Freiheit und Abenteuer, jede Menge Spaß und ein Sommer, der niemals enden soll.“ (DCM Film Distribution GmbH, Hervorhebung im Original, Zugriff: 18.07.2014)

The Endless Summer hatte gleich mehrere beeinflussende Wirkungen auf die Surfkultur und ihre Wirklichkeit. Mit seiner psychedelischen Ästhetik und den abenteuerlichen Aussagen sprach er nicht nur Surfer, sondern ein weites Publikum der amerikanischen Gesellschaft an. Selbst Rezipienten, die der Sportart und ihrer Kultur kritisch gegenüberstanden, waren begeistert. (Skinner 2003: 134)

“What had been a secret thrill to a stoked elite through the 1940s and 1950s, was now a worldwide sensation. By 1965, everybody wanted to be surfing all across the USA.” (Marcus 2013: 116)

Auf die AMT (Kap. 2.6) bezogen, erreichte der Film demnach eine besonders große Zahl an menschlichen Akteuren, die zu einer Handlung motiviert wurden, indem sie sich der Surfkultur anschlossen und Surfen lernten.

Zudem würdigte Brown die Surfkultur mit seinem Werk, das zu einem der bedeutungsvollsten und einflussreichsten Surffilme aller Zeiten wurde. Brown bereicherte die Subkultur um einen wichtigen Bestandteil, indem er den ersten Impuls für die weltweite Suche nach der „perfekten“ Welle und der damit verbundenen „Surfari“ gab. Diese Suche erklärte er zum „Kernritus“ der Surfkultur. Mit dem Erwachen einer großen Reiselust unter den Surfern, entwickelte sich schließlich der Surftourismus. (Kampion 2003: 117) Es blieb demzufolge nicht ausschließlich bei dem „Popularisierungsschub“, der dafür sorgte, dass die Surfkultur einen großen Zulauf an neuen Anhängern registrierte. Darüber hinaus wurde die Kultur auch in ihrer Wirklichkeit erweitert, indem ihr durch die aktive Suche nach der „perfekten“ Welle neue Werte zugeschrieben wurden. Somit kann auf medientheoretischer Ebene auf eine mediale Konstruktion der sozialen Wirklichkeit (s. Kap. 2) verwiesen werden.

“But it was the epiphany⁹⁷ of Cape St. Francis – that perfect, peeling wave waiting at the end of a long trek over the dunes in *The Endless Summer* – that ignited⁹⁸ the explosion in surf travel that would shape the sport for the rest of millennium.” (Kampion 2003: 98)

Die Suche nach der „perfekten“ Welle hatte auch einen Effekt auf einige Filmemacher, die sich dem Surffilm verschrieben hatten. Drew Kampion erläutert diese Entwicklung folgendermaßen:

“By the mid-‘60s, traveling surfers (many of them filmmakers looking for even more exotic waves) had spawned cultural outposts around the world – Peru, England, Puerto Rico, New Zealand, Japan, South Africa, and France. Each outpost was not only a destination, but a jumping-off point for further exploration. A silent network of prototypical travelers was always out there working the edges, riding new waves in places no one back home had ever even heard of. Soon they would report back, and the travel fever would be stoked even further.” (Kampion 2003: 98)

Durch die große Zunahme begeisterter Surfer seit Beginn der 1960-Jahre, wurden die Strände immer voller. 1966 sahen sich viele Surfer gezwungen, ihre lokalen Strände zu

⁹⁷ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „göttliche Erscheinung“. (Messinger 2001: 200)

⁹⁸ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „entzünden“. (Walther 2013: 406)

verlassen und auf die Suche nach anderen Orten zu gehen. *The Endless Summer* sorgte für die nötige Motivation und die „Surfari“ wurde zum essenziellen Bestandteil der Surfkultur. (Kampion 2003: 117)

“At a time when the national anthem was ‘Let’s go surfin’! a major irony had come to a head: surfers, the core culture of escape, were feeling in serious need of escape. Besides, the magazines and films had revealed a world of untapped waves. Brown’s film had crystalized a vision of a new grail and the next phase in surfing-adventure-travel and *The Endless Summer* instantly became the central vision of surfing.” (Kampion 2003: 96)

Browns Absicht, das verfälschte „Surf-Image“ Hollywoods zu korrigieren, gelang ihm theoretisch auch mit seinem Film, allerdings konnte er sich nicht gegen die Stereotypisierung anderer Filme, Werbung und Musik durchsetzen. (Marcus 2013: 116)
In einem Interview erklärt Bruce Brown:

„Als die breite Masse den Film sah, war ich stolz darauf, dass nun das Surfen in einem anderen Licht dastand.“ (Bruce Brown in: Brown 1966, Bonus-Material: 27:26)



Abbildung 7: Bruce Brown und Robert August montieren die Kamera am Surfbrett
(http://stationtostation.com/wp-content/uploads/2013/08/endless_summer_786397190_north_628x.jpg)

The Endless Summer beeinflusste nicht nur die Surfkultur, sondern rief darüber hinaus einen völlig neuen Stil des Sportdokumentarfilms ins Leben. Die Innovation des Stils bestand vor allem in der partizipatorischen, humorvollen und interaktiven Narration Browns. (DCM Film Distribution GmbH, Zugriff: 18.07.2014) Der partizipatorische bzw. interaktive Modus wurde von Filmemachern als Kritik an den naiven Ansprüchen der Neutralität entwickelt. Allerdings wurde Kritik an der beeinflussenden Wirkung der Filmemacher geäußert und daher diesen Filmen vorgeworfen, sie seien das Ergebnis der Interaktion zwischen Filmemacher und Thematik, wodurch nicht zwingend die Realität gespiegelt wurde. (McDonald 2007: 214)

“Interactive documentary stresses images of testimony or verbal exchange and images of demonstration (images that demonstrate the validity, or possibly, the doubtfulness, of what witnesses state). Textual authority shifts towards the social actors recruited: their comments and responses provide a central part of the film’s argument. Various forms of monologue and dialogue (real or apparent) predominate.” (Nichols 1991: 44)

An dieser Stelle kann kritisch hinterfragt werden, ob eine Dokumentation, die mit Originalton auskommt und der interaktive Modus nicht zur Anwendung kommt, überhaupt die Realität wiedergeben kann. Diese Frage muss eindeutig verneint werden, da jeder Film, egal welcher narrative Modus benutzt wird, eine Konstruktion der Wirklichkeit bzw. Realität ist (s. Kap. 2).

Ian McDonald erklärt, dass sich partizipatorische Dokumentationen als dominante Form im Bereich der Sportdokumentationen im Kino durchgesetzt haben. Die meisten der erfolgreichsten Sportdokumentationen seit den 1990er-Jahren können als solche gekennzeichnet werden. (McDonald 2007: 214) Dana Brown, Filmemacher und Sohn von Bruce Brown, sagte: „Abgesehen vom Filmgenre hat [...] [Bruce Brown] auch einen Sport legitimiert.“ (Dana Brown in: Brown 1966, Bonus-Material: 33:15)

3.5 SURFMUSIK – DIE POPULARISIERUNG DES SURFENS IM EIGENEN MUSIKGENRE

3.5.1 EINLEITUNG

In diesem Kapitel wird die Surfmusik thematisiert, die in dieser Arbeit als eigenständiges Medium behandelt wird. Wie sich zeigen wird, wurde die Surfkultur in ihrer Entfaltung und Entwicklung maßgeblich durch die Surfmusik geprägt. Das eigene Genre gab den nötigen Antrieb für das Aufleben und die tiefgreifende Festigung der Subkultur in der amerikanischen Gesellschaft.

“A tribute to the power of their music was the way surf culture rode its swell farther and farther inland, as the euphoric glow of postwar America carried into the early ‘60s and, perhaps for the last time, pop music had a naive quality that suggested life was great and everyone was having fun.” (Kampion 2003: 83)

Dieses Kapitel beginnt mit einer historischen Einführung in die Ursprünge der frühen Surfmusik (s. Kap. 3.5.3). Die Einflussnahme und Wirklichkeitskonstruktion der Musik auf die Sportart des Surfens begann schon bei den Polynesiern, als sie Hawaii besiedelten. „Kahuna“⁹⁹, die durch ihre schamanischen Gesänge Wellen herbei rufen sollten, waren ein fest integrierter Teil der hawaiianischen Kultur. In dem darauf folgenden Kapitel (s. 3.5.4) wird die kalifornische Surfmusik der 1960er-Jahre untersucht. Viele Jahrhunderte nach den schamanischen Gesängen der „Kahuna“ führte die Entstehung des „Instrumental-Rocks“ zu einer neuzeitlichen Art von Musik, welche mit dem Surfen in engem Zusammenhang stand. „Instrumental-Rock“ wurde zum ersten und einzigen „Subgenre“ der Surfkultur. Es war das erste Mal in der Geschichte der Popkultur, dass ein Genre aus einer Sportart hervor ging. Das Gedeihen der Surfmusik ging mit der Intention einher, das Gefühl des Wellenreitens musikalisch zu vermitteln. In diesem Zusammenhang wird auf den Begriff des „Menschmediums“¹⁰⁰ Bezug

⁹⁹ Anm.: „Stricly defined as a Hawaiian word for priest, wise men, witch doctor, or sorcerer. Surfers in the mid-20th century playfully adopted Kahuna as their own pagan god of waves, and over the decades have ritually sacrificed thousands of surfboards – usually by immolation – to honor Kahuna and bring up the big surf. Kahuna was also the name of the sage older surfer in Frederick Kohner’s 1957 novel *Gidget*. Two years later, when Kohner’s book was turned into a movie, Kahuna was played with predatory cool by Cliff Robertson.“ (Warshaw 2005: 310)

¹⁰⁰ Anm.: „Sich abhebend vom üblichen Sprachgebrauch, nach dem Medien aller Art (vom Buch bis zum Computer) grundsätzlich und in jedem Fall Instrumente, Hilfsmittel im Dienst des Menschen sind,

genommen, der als menschliches Medium fungiert. Der Tanz der Surfer (s. Kap. 3.5.4.1) war lautstark, impulsiv und energisch. Der „Rendezvous Ballroom“ (s. Kap. 3.5.4.2) wurde für Surfer und andere Begeisterte zum zentralen Treffpunkt, an dem sie ihre, von der Surfmusik getragenen Gefühle durch den „Surfer Stomp“ ausleben konnten. Dieser Tanz entwickelte sich mit der Surfmusik. Es werden auch die Tänzer als „Menschmedien“ betrachtet. Die Verbindung zwischen Surfmusik und Surffilmen, die in den folgenden Jahren vollzogen wurde, hatte einen großen Einfluss auf das Surffilm-Genre und die Surfkultur an sich. *Dick Dale* (s. Kap. 3.5.5) ist als Surfer und als Mitbegründer der Surfmusik bekannt. Er ebnete den Weg für das Aufleben des „Instrumental-Rocks“. Neben einigen Auftritten in Surf- und „Beach-Party-Filmen“, sowie der Beteiligung an Soundtracks von Surffilmen, war er auch an zahlreichen Innovationen für Verstärker und Gitarren beteiligt. Auch *the Ventures* (s. Kap. 3.5.6) hatten enormen Einfluss auf die Surfmusik und somit auf die Surfkultur. Sie inspirierten mit ihrer Musik eine Großzahl von anderen Surfbands und können ebenfalls unter dem Aspekt von „Menschmedien“ betrachtet werden. Außerdem ist es ihnen zu verdanken, dass die Surfmusik landesweit verbreitet wurde und auf Begeisterung stieß. Für die Fernsehserie „Hawaii Five-O“, die Verbindungen zum Surfen aufweist, steuerten sie die Titelmusik bei. Des Weiteren wird der Musikstil des „Doo-Wop“ (s. Kap. 3.5.6.1 und 3.5.6.2) thematisiert. Er entstand als gesangliches Pendant zum „Instrumental-Rock“. Dieser Musikstil nahm durch die Inhalte und Titel der Lieder Bezug auf die Surfkultur. Somit können die Sänger ebenfalls als „Menschmedien“ bezeichnet werden. Jan & Dean (Kapitel 3.5.6.1) waren eine der ersten Vertreter des „Doo-Wop“. Sie veröffentlichten weltweit das erste Lied das auf Platz 1 der Charts landete und den Begriff „surf“ im Titel trug. Außerdem gaben sie der Surfkultur mit ihrem modischen und eleganten Kleidungsstil ein unverwechselbares Aussehen. Die *Beach Boys* (Kapitel 3.5.6.2) waren mit dem musikalischen Genie Brian Wilson¹⁰¹ ebenfalls eine harmonisierende „Doo-Wop-Band“. Sie wurden eine der erfolgreichsten und einflussreichsten Bands der USA. Durch ihren nationalen Erfolg und ihre inhaltliche Bezugnahme auf das Leben der Surfer in Verbindung mit den fröhlichen Melodien und Harmonien, bereicherten sie die Surfkultur in großem Maße, sodass viele Filmemacher ihre Lieder in Soundtracks ihrer Surffilme integrierten. Zum Schluss werden die

fungieren hier Menschen selbst als Instrumente, genannte ‚Menschmedien‘, vor allem in vor- und frühgeschichtlicher Zeit.“ (Hertkorn 2006: 410f.)

¹⁰¹ Anm.: Für weitere Informationen siehe: (Chidester 2008: Kapitel 25)

„Popularisierungsschübe“ (Kapitel 3.5.7), die durch die Surfmusik ausgelöst wurden herausgearbeitet. Zudem wird noch einmal verdeutlicht, wie das Medium „Musik“ die Surfkultur sowie ihre Wirklichkeit beeinflusste und zur Popularisierung beitrug.

3.5.2 DEFINITION DES BEGRIFFS „MENSCHMEDIUM“

Mit der Fokussierung auf die Surfmusik wird der, durch Werner Faulstich geprägte Begriff des „Menschmediums“ eingeführt. Eine allgemeine Definition der Medien formuliert Faulstich wie folgt:

„Medien sind institutionalisierte Systeme um organisierte Kommunikationskanäle von spezifischem Leistungsvermögen mit gesellschaftlicher Dominanz.“ (Faulstich 2002: 9)

Um von Faulstichs allgemeinen Begriff des Mediums zu seinem Begriff des „Menschmediums“ zu gelangen, bietet Hertkorn folgende Annäherung:

„Sich abhebend vom üblichen Sprachgebrauch, nach dem Medien aller Art (vom Buch bis zum Computer) grundsätzlich und in jedem Fall Instrumente, Hilfsmittel im Dienst des Menschen sind, fungieren hier Menschen selbst als Instrumente, genannte ‚Menschmedien‘, vor allem in vor- und frühgeschichtlicher Zeit.“ (Hertkorn 2006: 410f.)

Faulstich versteht unter „Menschmedien“ demnach „[...] von Menschen übernommene bzw. ausgefüllte Medienfunktionen in einer gegebenen Gesellschaft“ (Schäffer 2003: 91). Schäffer betont zu dem, dass Faulstich mit dem Begriff des „Menschmediums“ „[...] mediale Funktionen in nicht literaten Gesellschaften beschreibt“ (2003: 91). Die frühen Hawaiianer lebten in solch einer analphabetischen Gesellschaft (Marcus 2013: 27, 84). Bei der Surfkultur der 1960er-Jahre handelt es sich zwar um eine literate Gesellschaft, dennoch lässt sich die mediale Funktion des „Menschmediums“ in gewisser Hinsicht anwenden, wie in den folgenden Ausführungen deutlich wird. Des Weiteren erläutert Schäffer, dass es diese Perspektive erlaubt, „einzelne Rollen und Typen, wie z.B. ‚der Narr‘, ‚der Priester‘ oder ‚die Hexe‘, aber auch Rituale, Zeremonien, Feste - allgemein: Kulte - hinsichtlich ihrer medialen (vermittelnden) Funktionalität in der jeweiligen Gesellschaft zu hinterfragen“ (2003: 91, Hervorhebungen im Original). In diesem Sinne werden die frühzeitlichen Surfer von Hawaii und die heiligen „Kahuna“, ebenso wie gewisse Interpreten der Surfmusik und

Tänzer des „Surfer Stomps“ als „menschliche Medien“ betrachtet. An den jeweiligen Stellen des Kapitels wird diese Funktion der menschlichen Medien genauer thematisiert. Sie alle haben gemeinsam, dass sie kulturspezifische Werte, Gefühle, Emotionen und Energien vermitteln und diese auf ihre eigene Weise vermitteln. Mit kultischen Handlungen kann vor allem die mediale Funktionalität der „Kahuna“ in Verbindung gebracht werden.

3.5.3 FRÜHE SURFMUSIK

Bevor der Fokus auf Surfmusik der 1960er-Jahre gelegt wird, gibt dieses Kapitel einen Überblick über die frühzeitliche Musik, die mit der Surfkultur in Verbindung stand.

“The first surf music was sung in ancient Polynesia on the islands of Tahiti and Hawai’i where the surf was as integral to life as air.” (Marcus 2013: 84)

Die ersten Gesänge, die mit dem Surfen in Verbindung gebracht werden können, traten vor über 1600 Jahren¹⁰² (Marcus 2013: 23) auf. Bereits während des 4. Jahrhunderts n. Chr., als Polynesier Hawaii besiedelten, war das Surfen für sie eine heilige Tätigkeit, die stark in ihrer Kultur verankert war (ebd.: 23). Das Vergnügen, die Verbindung von Seele, Körper und Ozean, der Status und der Wettkampf um Eigentum oder Begünstigungen waren die wesentlichen Motivationen des Surfens (ebd.: 84).

Diese frühen Surfer können in Faulstichs Sinne als „Menschmedien“ betrachtet werden, da ihnen eine mediale Funktionalität zukommt, die darauf ausgelegt ist, bestimmte Werte ihrer Gesellschaft zu vermitteln und zu würdigen. Zusätzlich wiesen sie der Tätigkeit des Surfens eine Bedeutung zu, die eine Verbindung zu den Glaubensstrukturen der Gesellschaft herstellte. Der Mensch diente in diesem Fall als Instrument, welches Faulstich als Medium beschreibt (Hertkorn 2006: 410f.). Demnach können die frühen hawaiianischen Surfer als „Menschmedien“ bezeichnet werden.

Es gab Heilige – so genannte „Kahuna“ – denen man unterschiedliche Fähigkeiten zusprach. Von manchen hieß es, sie könnten die Zukunft voraus sagen, andere wiederum segneten die Ernte. Einige „Kahuna“ sollen sogar in der Lage gewesen sein,

¹⁰² Anm.: Ben Marcus schreibt: „Migrating due to the push of population and the pull of the horizon, the first Polynesians arrived in the Hawai’ian Islands in the fourth century AD.“ (Marcus 2013: 23)

durch ihre Gesänge mächtige Wellen heraufzubeschwören, falls der Ozean mal zum Erliegen gekommen sein sollte. (Marcus 2013: 84)

Sie spielten eine wesentliche Rolle bei der Wirklichkeitskonstruktion (s. Kap. 2.4) für die hawaiianische Gesellschaft. Durch den Blick in die Zukunft war es ihnen beispielsweise möglich, die soziale Wirklichkeit zu beeinflussen und zu lenken. Zugleich hatten sie auch die Funktion von „Menschmedien“, da sie durch ihre Fähigkeiten nicht nur zur Konstruktion der sozialen Wirklichkeit beitrugen, sondern ihre Weisheiten und Vorhersagen auch vermittelten. Sie fungierten dabei als Mittler zwischen höheren Mächten und der Gesellschaft und waren aktiv daran beteiligt Werte und Normen zu vermittelten. Ben Finney und James D. Houston beschreiben den „heiligen“ Ablauf des Beschwörens von Wellen in ihrem Werk *Surfing: A History of the Ancient Hawaiian Sport* wie folgt:

“When the ocean was flat the Hawaiians took measures¹⁰³ to address the return of rideable waves. If a group of surfers wanted to address the ocean, they might gather on the beach, find strands¹⁰⁴ of pohuehue¹⁰⁵, swing them around their heads together and lash¹⁰⁶ the surface of the water chanting in unison¹⁰⁷.” (Finney/Houston 1996: 48)



Abbildung 8: Hawaiianischer Kahuna

(http://3.bp.blogspot.com/_yutCHs4NLCg/TBxEoirCoEI/AAAAAAAAADw/NeBHth2r2Bg/s1600/pretre1784.jpg)

¹⁰³ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Maßnahme“. (Walther 2013: 497)

¹⁰⁴ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Strang“. (Walther 2013: 754)

¹⁰⁵ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „beach morning glory“ (Pflanze). (www.dict.cc)

¹⁰⁶ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „(Peitschen)schlag“. (Walther 2013: 454)

¹⁰⁷ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Einklang“. (Walther 2013: 825)

Da die Hawaiianer kein eigenes Schriftsystem hatten, gibt es so gut wie keine schriftlichen Überlieferungen dieser Zeit. Jedoch gelang es Wissenschaftlern anhand mündlicher, über Generationen weiter getragener Überlieferungen, einen Auszug eines solchen Gesangs zu rekonstruieren und zu übersetzen. (Marcus 2013: 27, 84)

Hawaiianisch:

*Kū mai! Kū mai! Ka nalu nui mai Kahiki mai,
'Alo po'i pū! Kū mai pōhuehue,
Hu! Kaiko'o Loa.*

Englische Übersetzung:

*Arise! Arise!, ye great surfs from Kahiki,
The powerful curling waves.
Arise with pōhuehue
Well up, long raging surf.*

(Finney/Houston 1996: 48)

Weitere Gesänge huldigten herausragende Leistungen während des Surfens und beschrieben besondere Tage, die durch fantastische Wellen geprägt waren (Marcus 2013: 84). Die Musik, die wir heute aus Hawaii kennen, ist eine Kombination aus den historischen Gesängen der „Kahuna“ und dem Einsatz von Instrumenten, die sich nach der Ankunft von Kapitän James Cook im Jahr 1778 (ebd.: 23) auf der Insel verbreiteten. (Marcus 2013: 84)

Da die Hawaiianer eine nicht literate Gesellschaft waren, blieb ihnen ausschließlich der Einsatz von „Menschmedien“ um Wissen und Informationen zu vermitteln. So lässt sich auch die Integration von heiligen „Kahuna“ innerhalb der hawaiianischen Gesellschaft erklären, die eine maßgeblich vermittelnde Funktion hatten. Die „Kahuna“ fungierten in der hawaiianischen Gesellschaft als „Menschmedien“, denen verschiedene Fähigkeiten bzw. Funktionalitäten zugesprochen wurden. Alle ihre Rituale, Zeremonien und Feste hatten eine höhere Bedeutung und dienten stets einem gesellschaftlichen Zweck. Die Trennung und Verteilung unterschiedlicher Funktionen auf verschiedene „Kahuna“, also „Menschmedien“ lässt darauf schließen, dass das System medialer Organisation einer komplexen Struktur zugrunde lag.

Die frühzeitlichen Gesänge der Hawaiianer, die nicht schriftlich konserviert wurden, konnten dank der „Menschmedien“ (s. Kap. 3.5.2) durch Überlieferungen bis heute bestehen bleiben und nachträglich verschriftlicht werden. (Marcus 2013, Kap. 1, 2 & 3)

3.5.4 SURFMUSIK DER 1960ER-JAHRE

Dieses Kapitel thematisiert die Surfmusik der 1960er-Jahre. John Blair¹⁰⁸ – Mitglied einer Surfband – schrieb in *The Illustrated Discography of Surf Music* (1959-1965):

“Surfing music was the first, and only, regional sub-genre of instrumental rock as well as the first time in pop history that a style of music grew out of, and around, a sport.” (Kampion 2003: 82f., zit. n. John Blair)

Durch die allmähliche Verbreitung des Surfens in Kalifornien, die im Wesentlichen den bereits thematisierten Medien (s. Kap. 3.3 & 3.4) zu verdanken war, entstanden erste Züge einer Surfkultur. Ende der 1950er-Jahre kam es zur Entwicklung einer neuen Art von Surfmusik, die auf den ersten Blick keine Gemeinsamkeiten mit den historischen Gesängen aufzuweisen schien (Marcus 2013: 80). Eine gewisse Verbindung lässt sich dennoch durch die inhaltliche Verherrlichung und Lobpreisung des Ozeans und der Inspiration durch den Klang der Wellen erkennen (ebd.: 85).

Auch wenn die „Surf-Verrücktheit“ der 1960er-Jahre hauptsächlich durch Filme¹⁰⁹ und Literatur¹¹⁰ ausgelöst wurde (s. „Popularisierungsschübe“, Kap. 3.3.9 & 3.4.6), war der eigentliche Antrieb für die Entstehung der Surfkultur die Surfmusik. Hawaiianische Musik wurde schon lange mit dem Surfen in Verbindung gebracht. Da aber viele der kalifornischen Surfer selbst musizierten und teilweise in Bands spielten, entwickelte sich daraus ein eigenes Genre – die Surfmusik. So nahm die Entwicklung der Surfmusik ihren Lauf. (Kampion 2003: 82f.)

Nach kurzer Zeit gab es einige bekannte Surfmusik-Bands, wie beispielsweise *Dick Dale and the Del-Tones*, *The Rhythm Rockers*, *The Ventures*, *Duane Eddy*, *Al Casey*, *Jan & Dean* und *The Beach Boys*. Nicht aber die Musiker selbst, sondern die Surfer kamen auf die Idee, die musikalische Entwicklung „Surfmusik“ zu taufen (Marcus 2013: 87). Die erste Surfmusik der frühen 1960er-Jahre wurde größtenteils von Surfern für Surfer gemacht (ebd.: 80). John Blair – Mitglied einer Surfband – erklärte, dass sie nach einer Möglichkeit suchten dem Gefühl, das sie während des Surfens verspürten, musikalisch Ausdruck zu verleihen (Kampion 2003: 82, zit. n. John Blair).

¹⁰⁸ Anm.: Der Jazzgeiger und Sänger John Franklin Ellington Blair ist am 8. November 1943 in Toledo (Ohio) geboren und starb am 3. Juni 2006 in New York City. (<http://www.jazzreview.com/index.php/component/k2/item/14267->; Zugriff: 11.01.2014)

¹⁰⁹ Vgl.: *Gidget* (Wendkos, 1959) und *The Endless Summer* (Brown, 1966)

¹¹⁰ Vgl.: *Gidget, the Little Girl with Big Ideas* (Kohner)

“As Dale said, this new music matched ‘the feeling I had while surfing; the vibration and pulsification, and the tremendous¹¹¹ power.’” (Marcus 2013: 82)

Wenn die Sonne unterging und die Surfer voller Adrenalin und Begeisterung gezwungen waren, das Wasser zu verlassen, hatten sie nun durch die Musik ein Medium erschaffen, durch das sie ihren Gefühlen freien Lauf lassen konnten. Die instrumentelle und alles übertönende Surfmusik schien laut Marcus den richtigen Nerv der Surfer getroffen zu haben. (2013: 80) John Blair äußerte sich dazu wie folgt:

“Simply stated, surf music was an attempt to express the feeling one received from riding the waves on a surfboard.” (Kampion 2003: 82, zit. n. John Blair)

An dieser Stelle kann wieder von Faulstichs Begriff des „Menschmediums“ Gebrauch gemacht werden. Einzelne Vertreter der Surfmusik, wie etwa *Dick Dale* verkörperten und vermittelten durch die Musik spezifische Werte der Surfkultur und vor allem ihre eigenen Gefühle, die sie während des Surfens verspürten. Das Resultat dessen war laut Faulstich mitunter „Gemeinschaftsbildung sowie Werte- und Traditionsbildung“ (Faulstich 2002: 9) und *Dales* Musik erzeugte eine energiegeladene Atmosphäre, die vor allem andere Surfer zum Tanzen motivierte. Laut Faulstich „[...] regulieren Medien seit Beginn der Menschheit als zentrale Steuerungs- und Orientierungsinstanzen den gesellschaftlichen Wandel“ (2002: 9). Diese Auswirkung kann auch in diesem Fall registriert werden, da vor allem *Dick Dale* zur Entwicklung des „Instrumental-Rock“ beitrug und somit die Kultur um ein eigenes Musikgenre bereicherte. Somit förderte *Dales* Einfluss als „Menschmedium“ zweifellos den gesellschaftlichen Wandel innerhalb der Surfkultur. Daher kann von einer medialen Wirklichkeitskonstruktion der sozialen Gesellschaft (s. Kap. 2) gesprochen werden und ebenso auf die AMT (s. Kap. 2.6) verwiesen werden, da *Dick Dale* als „Menschmedium“ andere Akteure zum Tanzen (Handlung) brachte.

3.5.4.1 „SURFER STOMP“

Neben der Entwicklung der neuartigen Surfmusik, die in Kalifornien ihren Anfang nahm, entstand ein neuer Tanzstil – der so genannte „Surfer Stomp“¹¹². Dieser Paartanz

¹¹¹ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „gewaltig“. (Walther 2013: 807)

war relativ simpel, aber impulsiv. Die Füße gleiten dabei abwechselnd im Takt nach hinten und werden anschließend laut aufgestampft. Befinden sich dabei viele Paare gleichzeitig auf der Tanzfläche, ergibt der „Surfer Stomp“ ein ohrenbetäubendes „Donnern“, das laut Ben Marcus an das „Grollen“ einer näher kommenden Welle erinnert. (2013: 87)

Auch die Tänzer des „Surfer Stomp“ können als „Menschmedien“ betrachtet werden. Durch ihre impulsiven, rhythmischen Bewegungen vermittelten sie eine bestimmte, der Surfkultur eigene Stimmung, die durch ihre Gefühle des Surfens geprägt war. Hertkorn erklärt, dass „[...] Medien aller Art grundsätzlich und in jedem Fall Instrumente bzw. Hilfsmittel im Dienst des Menschen sind und im Fall der ‚Menschmedien‘ Menschen selbst als Instrumente fungieren“ (Hertkorn 2006: 410f.). Menschen übernehmen demnach selbst die Funktion eines „Hilfsmittels“ für die Gesellschaft. Übertragen auf die Tänzer des „Surfer Stomp“ lässt sich feststellen, dass sie sich zusammen finden um im Kollektiv ihren Gefühlen Ausdruck zu verleihen und sie auf eine spezielle Weise zu vermitteln. Ohne eine gewisse Anzahl anderer Tänzer, würde das bei diesem kulturellen Tanz jedoch nicht funktionieren. Somit ergibt sich eine symbiotische Beziehung zwischen verschiedenen Tänzern, wodurch die gesellschaftliche Komponente der „Menschmedien“ deutlich wird.

¹¹² Anm.: Für weitere Informationen siehe: (Chidester 2008: Kapitel 13)

“DO THE SURFER STOMP”

DONNA
#1354

FEET SLIGHTLY APART, STRAIGHT AHEAD
PARTNERS STAND ABOUT 1 1/2 FEET APART FACING EACH OTHER
BOTH PARTNERS AT SAME TIME:

Snap your fingers

- A. SLIDE YOUR RIGHT FOOT BACK, THEN FORWARD STOMP,
do it again
- B. SLIDE YOUR LEFT FOOT BACK, THEN FORWARD STOMP,
do it again

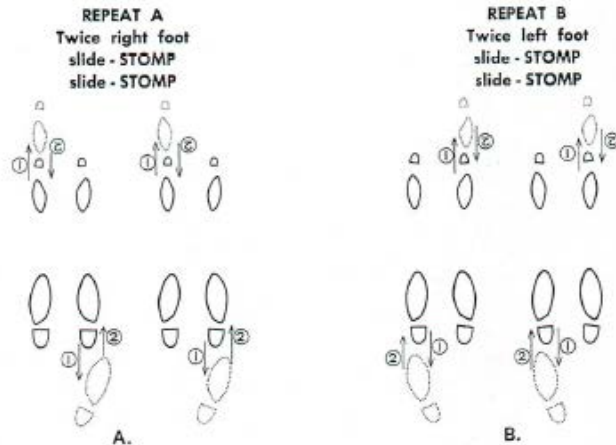


Abbildung 9: „Surfer Stomp“ (Tanzschritte) (Marcus 2013: 87)

3.5.4.2 „RENDEZVOUS BALLROOM“

Das bekannteste und beliebteste Tanzhaus dieser Zeit war der „Rendezvous Ballroom“ – kurz: „Rendezvous“ – am Strand des sonst relativ ruhigen Ortes Balboa.¹¹³ Es wurde 1928 eröffnet und bot eine etwa 3.700 Quadratmeter¹¹⁴ große Tanzfläche, die für über 1.500 tanzende Paare Platz bot. (Marcus 2013: 80)

¹¹³ Anm.: Für weitere Informationen siehe: (Chidester 2008: Kapitel 14)

¹¹⁴ Anm.: Ben Marcus gibt „twelve-thousand-square-foot“ an. (Marcus 2013: 80)



Abbildung 10: Der „Rendezvous Ballroom“ an der Küste von Balboa
(<http://renewestblog.com/wp-content/uploads/2011/09/pg-58-b.jpg>)

Mit Anbruch der 1960er-Jahre änderte das „Rendezvous“ den Musikstil und der bis dahin vorherrschende Swing musste dem neu aufgekommenen Trend der Surfmusik weichen. (ebd.: 80)

“A guitarist named Dick Dale was rocking the Rendezvous with screaming licks backed by honking horns and tribal drumming from his Del-Tones band. And Dale played it loud.” (Marcus 2013: 80)

Im „Rendezvous“ trafen sich von nun an viele Surfer. Getrieben durch Musik ihrer eigenen Subkultur, die sich aus R&B-Elementen, Countrymusik und Rock’n’Roll ergab, belebten sie durch das Tanzen des „Surfer Stomps“ die Tanzfläche mit einer unglaublichen Energie. (ebd.: 80) Pat McGee, eine berühmte Skateboarderin der 1960er-Jahre sagte:

“We drove all the way up from San Diego in my 1950 Mercury, because the Rendezvous was the scene. It was a big deal for a bunch of girls to drive from San Diego to Newport Beach. Anybody who had gas money could go, and gas was 35 cents a gallon. There were more really cute surfer guys in one place than a young surfer girl could dream of. And the music filled your body and mind. Back in San Diego we did the Surfer Stomp at our high school dance that year and we made the gym floor ripple. The principal made the band change music.” (Marcus 2013: 82)

In den 1960er-Jahren verbreitete sich die Surfmusik rasant. Neben dem „Instrumental-Rock“, entwickelte sich auch eine neue gesangliche Stilrichtung der „Vokalmusik“, die unter dem Namen „Doo-Wop“ bekannt wurde. Während der Musiker *Dick Dale*, neben anderen Bands wie den *Ventures* oder den *Surfaris* maßgeblich an dem Aufleben des „Instrumental-Rocks“ beteiligt war, waren *Jan & Dean* und die *Beach Boys* die führenden harmonisierenden Bands des „Doo-Wop“. (ebd.: 80) Ihnen folgten bald

andere Bands (Kampion 2003: 83; Marcus 2013: 80), die teilweise keinen Bezug zum Surfen hatten, sich aber dennoch im Titel oder im Inhalt ihrer Lieder auf die Surfkultur bezogen, (Marcus 2013: 87) um an dem großen Erfolg der Surfmusik teilzuhaben (Kampion 2003: 83; Marcus 2013: 80). Zu der Verwendung von Surfmusik in Surffilmen kam es erst, nachdem das neue Musikgenre bereits einen festen Platz in der amerikanischen Gesellschaft errungen hatte. (Marcus 2013: 104)

3.5.5 *DICK DALE AND THE DEL-TONES* („INSTRUMENTAL-ROCK“)

Ben Marcus beschreibt *Dick Dales* Verbindung zur Surfkultur und Bedeutung für Surfmusik, indem er erklärt: “Dick Dale was a surfer, so he’s often credited as one of the founders of surf music” (2013: 80). Auch Drew Kampion fand in seinem Buch *Stoked! A History of Surf Culture* sehr treffende Worte, um den Einfluss von *Dick Dale* auf die Surfmusik zu beschreiben:

“The ‘king of the guitar’ and the father of surf music, Dick Dale and his Del-Tones emerged from out of the inland dust and smog of Riverside, California. Dale was so taken with the developing surfing scene – and surfing itself – that he took up the sport in the late ‘50s. He never got very good on a surfboard, but he could sure as hell wail on a fingerboard.” (Kampion 2003: 82f.)

Auch wenn *Dale* nicht zu den besten Surfern gehörte, richtete er seine Auftritte im „Rendezvous“ jedoch speziell an die Subgruppe der Surfer. Auf seiner Gitarre spielte er eine Mischung aus Country-Musik, R&B-Melodien und seinen eigenen Kompositionen, die von Surfern zur „Surfmusik“ getauft wurde. (Marcus 2013: 80)

Der Musiker und Surfer *Dick Dale* wurde 1937 in Boston, Massachusetts als Richard Monsour geboren. Sein Vater war libanesischer Abstammung und seine Mutter hatte polnische Wurzeln. Als Kind brachte er sich selbst das Spielen der Ukulele und der Gitarre bei. Er entwickelte sich zum leidenschaftlichen Musiker, der neben Gitarre viele weitere Instrumente beherrschte (ebd.: 80ff.). Als er mit seiner Familie Mitte der 1950er-Jahre nach El Segundo zog, entdeckte er an den Stränden von Southern Bay seine Begeisterung für das Surfen. Zusätzlich fing er an, instrumentelle Country-Western Stücke zu schreiben, änderte seinen Musikstil aber recht bald zu Rock’n’Roll. Im Jahr 1956 gewann er einen „Elvis Presley-soundalike-Wettbewerb“ (ebd.: 82). 1958 veröffentlichte er sein erstes Album unter dem Bandnamen *Dick Dale and the Rhythm*

Wranglers. Von nun an war Richard Monsour unter dem Künstlernamen *Dick Dale* beziehungsweise *Dale* bekannt. Als er ein Jahr später seinen ersten Auftritt im „Rendezvous“ feierte, trat er mit seiner Band unter dem Namen *Dick Dale and the Del-Tones* auf. *Dale* erklärte, dass der „Instrumental-Rock“ sein Gefühl aufgriff, das er beim Surfen verspürte - ein pulsierendes, vibrierendes und kraftvolles Gefühl. (ebd.: 82) An dieser Stelle wird noch einmal auf vorherige Ausführungen zu Faulstichs Begriff des „Menschmediums“ (s. Kap. 3.5.2.) verwiesen.

“Dale was riding a big wave. Because his Rendezvous gigs were attended by surfers, his sound was called ‘surf music’.” (Marcus 2013: 82)

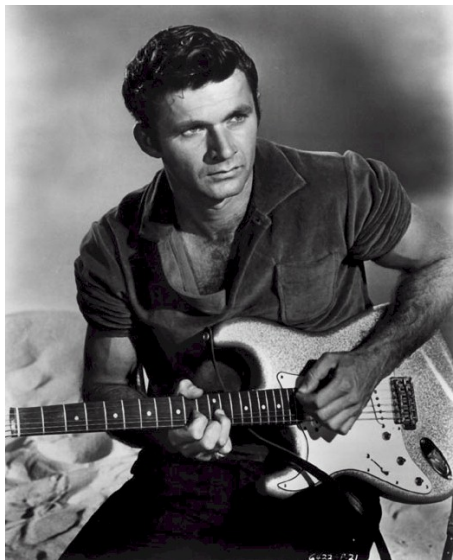


Abbildung 11: *Dick Dale* mit seiner Gitarre (Marcus 2013: 81)

“Kids called it ‘surf music’; I didn’t call it that. The kids called me ‘King of the Surf Guitar’. I surfed sun up to sun down. I don’t claim to be a musician, I didn’t go to Julliard. I’m into just chopping, chopping at 60 gauge, 50 gauge strings. That’s the sound, the sound of the waves chopping. The surfing sound is not the reverb... So when historians, so-called historians, say the reverb’s the surf sound... they don’t know what they’re talking about. It’s the heavy machine gun, staccato sound. The waves.” (Marcus 2013: 86, zit. n. *Dick Dale*, 1994)

Ende der 1950er-Jahre lernte *Dick Dale* Leo Fender kennen, der sich auf die Herstellung von E-Gitarren spezialisiert hatte. Gemeinsam entwickelten sie eine ganze Reihe von neuen Gitarren und sorgten auch im Bereich von Audio-Verstärkern für zahlreiche Innovationen. Fender hatte mit *Dale* den passenden Gitarristen gefunden, um seine neu entwickelten Audio-Verstärker zu testen. Nachdem bereits viele Verstärker und Lautsprecher durchgebrannt waren, fragte Leo Fender *Dale*, warum er unbedingt so laut spielen wolle. (Marcus 2013: 83) *Dale* erklärte:

„[...] that he wanted to create the sound of Gene Krupa the famous jazz drummer that created the sounds of the native dancers in the jungles along with the roar of mother nature's creatures and the roar of the ocean.” (Marcus 2013: 83)

Daraufhin bauten sie gemeinsam einen spezielle 85-Watt-Endstufe, die *Dales* Verstärker auf bis zu 100-Watt Leistung bringen konnte. Zusätzlich mussten Lautsprecher angefertigt werden, die für solch eine Leistung ausgelegt waren. Das Resultat war ein in dieser Form noch nie dagewesener Sound, nachdem sich *Dick Dale* immer gesehnt hatte. (ebd.: 83)

“When Dale plugged his Fender Stratocaster guitar into the new Showman Amp and speaker cabinet, Dale became the first creature on earth to jump from the volume scale of a modest quiet guitar player on a scale of 4 to blasting up through the volume scale to TEN! With all that power at his fingertips, Dale unleashed classic surf music on the world.” (Marcus 2013: 83)

Paul Johnson, der Gitarrist der Band *Belairs* sagte über einen von *Dales* Auftritten im Rendezvous:

“It was a powerful experience; his music was incredibly dynamic, louder and more sophisticate than the Belairs, and the energy between the Del-Tones and all of those surfers stomping on the hardwood floor in their sandals was extremely intense. The tone of Dale's guitar was bigger than any I had ever heard, and his blazing technique was something to behold.” (Marcus 2013: 86)

Dale gründete sein eigenes Label namens „Deltone“ und veröffentlichte seine erste Schallplatte mit den Liedern „Let's Go Trippin“ und „Del-Tone Rock“ im Jahr 1961. Kurz darauf folgte eine weitere Schallplatte mit den Liedern „Jungle Fever“ und „Shake N'Stomp“. Die lebhaft Melodie von 'Let's Go Trippin' war im Jahr 1961 ein regionaler Hit in Südkalifornien. (Marcus 2013: 80ff.) Auf dem Cover seines ersten Albums „Surfer's Choice“ von 1962 war er beim Surfen zu sehen.

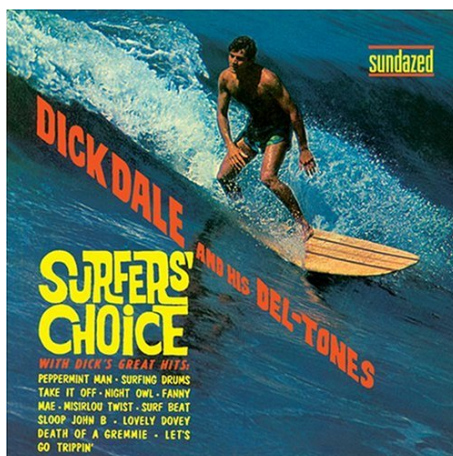


Abbildung 12: „Surfers’ Choice“ (erstes Album von Dick Dale and the Del-Tones, 1962)
 (<http://dickdale.com/images/surferchoicecover.jpg>)

Es dauerte nicht lange, bis 80.000 Platten von „Surfer’s Choice“ verkauft worden waren. Neben anderen bekannten Liedern auf diesem Album, landete „Misirlou Twist“ direkt auf Platz Nummer 1 der Charts¹¹⁵ des Radiosenders „Hollywood KFWB aus Los Angeles. Surfer liebten „Misirlou Twist“, da das Lied mit einem atemberaubenden Glissando¹¹⁶ begann. (Marcus 2013: 82) Dales Musik kam so gut an, dass er bereits 1961 eine Legende war (Kampion 2003: 82f.). Pat McGee erklärte, dass *Dick Dale* der „Gott an der Surf gitarre“ und Idol der Jugendlichen war. 1963 trat *Dale* in der *Ed Sullivan Show* auf und das *Life-Magazine* würdigte ihn für seinen „Instrumental-Rock“ in einem Artikel. *Dale* wurde von *Capitol Records* unter Vertrag genommen und veröffentlichte unter diesem Label in kurzer Zeit vier Alben – „King of the Surf Guitar“¹¹⁷ und „Checkered Flag“ im Jahr 1963 sowie „Mr. Eliminator“ und „Summer Surf“ im Jahr darauf. *Dick Dale* trat auch gemeinsam mit seiner Band in Filmen auf. Die bekanntesten Filme sind *Let’s Make Love* (1960), *A Swinging Affair* (1963) und zwei der berühmten „Frankie-und-Annette-Filme“ – *Beach Party* (1963) und *Muscle Beach Party* (1964). (Marcus 2013: 82) Für den Film *Beach Party* (1963) von Regisseur William Asher steuerten *Dick Dale and the Del-Tones* auch einige Lieder für den Soundtrack bei (Kampion 2003: 82f.).

¹¹⁵ Anm.: Der Begriff „Charts“ entspricht einer Art „Hitliste“.

¹¹⁶ Anm.: „Der Begriff Glissando meint in der Musik die kontinuierliche, gleitende Veränderung der Tonhöhe.

¹¹⁷ Anm.: Auf dem Album „King of the Surf Guitar“ war auch eine „Stomp-Version von „Hava Nagila“ enthalten. (Marcus 2013: 82)

“As goofy as those beach movies could be, they also had their moments, and one of the best was Dick Dale jamming with Little Stevie Wonder, then making his first appearance to the world. And it all began at the Rendezvous.” (Marcus 2013: 82f.)

Dale erkrankte an Krebs und befand sich im April 1967 in einem kritischen Zustand. Als der Musiker Jimi Hendrix während seiner Aufnahmen von „Third Stone from the Sun“ im April 1967 erfuhr, dass *Dick Dale* im Sterben liege, entschied er sich dazu, sein neues Lied mit den kryptischen Worten „[...] and you’ll never hear surf music again [...]“ (Marcus 2013: 96) zu beenden. Doch *Dale* besiegte den Krebs und hinterließ auf seinem Album „Spacial Disorientation“ von 2001 eine Botschaft an Hendrix, der mittlerweile verstorben war. Er sagte „Jimi, I’m still here. Wish you were“ (ebd.: 97).

3.5.6 THE VENTURES („INSTRUMENTAL-ROCK“)

Eine der Bands deren Mitglieder weder surfen konnten noch anderweitige Verbindungen zum Surfen und der Kultur hatten, war *The Ventures*. Obwohl sie nicht aus dem Süden Kaliforniens stammten und sich nicht einmal auf das Spielen von Surfmusik spezialisierten, hatten sie dennoch einen großen Einfluss auf das Musikgenre. Durch ihre außerordentliche Begabung an den Gitarren und ihre energische Spieltechnik kam *The Ventures* eine gewisse Vorbild-Funktion zu, die mit der Funktion eines „Menschmediums“ gewisse Parallelen aufweist. Sie inspirierten nahezu jede Surf-Band in ihrer Entwicklung. Letztendlich waren auch sie es, die der Surfmusik den Sprung auf nationale Ebene ermöglichten. (Marcus 2013: 86)

Die beiden Mitglieder der Band Don Wilson und Bob Bogle fingen 1958 an, Musik zu machen (ebd.: 86). Sie kamen aus Seattle, Washington und spielten „Instrumental-Rock“. Berühmt wurden die Musiker im Jahr 1960 durch ihren „Hit“¹¹⁸ „Walk, Don’t Run“, den sie unter dem *Horizon-Label*, das Don’s Mutter Josie Wilson gehörte, veröffentlichten. Der Weg zu diesem Erfolg war aber nicht ohne Schwierigkeiten. Sie waren auf die Hilfe eines einflussreicheren Labels angewiesen. Nachdem Bob Reisdorff, der Label-Betreiber von *Dolton* sie vorerst abwies, hatten sie Glück, dass „Walk, Don’t Run“ in Pat O’Days Show des Sport-Radiosenders *Seattle KJR* gespielt wurde. Bob Reisdorff kam daraufhin auf die Musiker zurück und bot ihnen nun doch

¹¹⁸ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Erfolg, Schlager, ‘Knüller‘“ (Messinger 2001: 283) Der Begriff bezieht sich auf ein besonders erfolgreiches Lied, welches häufig im Radio gespielt wird.

einen Vertrag an. Beide Labels bekamen gleiche Rechte von „Walk, Don’t Run“, wobei dem *Horizon-Label* und *The Ventures* die alleinige künstlerische Kontrolle blieb. Durch die nationale Reichweite des *Dolton-Labels* landete ihr Lied im August 1960 auf dem zweiten Platz der amerikanischen Charts. (ebd.: 86)



Abbildung 13: „Walk, Don’t Run“ (Lied von *The Ventures*, 1960)
 (http://www.albumartexchange.com/gallery/images/public/ve/ventur-walkdo_07.jpg)

Für die Fernsehserie *Hawaii Five-O* (1968-1980) produzierten *The Ventures* im Mai 1969 das Titellied. Es ist ihr bekanntestes Surf-Lied und landete auf Platz 4. (Marcus 2013: 86) In seinem Buch *Surfing: An illustrated History of the coolest sport of all time* fasst Ben Marcus zusammen, dass *The Ventures* in der Zeitspanne von 1961 bis zum 21. Jahrhundert mehr als tausend Melodien entwickelt hatten. Sie nahmen dreitausend Lieder auf, wovon es vierzehn in die *Billboard Top 100* schafften. *The Ventures* veröffentlichten mehr als zweihundertfünfzig Alben und hatten zu einem Zeitpunkt fünf LPs gleichzeitig unter den Top 100. (ebd.: 86)

3.5.6.1 JAN & DEAN – („DOO-WOP“)

Wie bereits erwähnt wurde, entwickelte sich im Bereich der Surfmusik neben dem „Instrumental-Rock“ auch noch ein gesangliches Pendant – der „Doo-Wop“.

“While Dick Dale, the Ventures, and a long string of other instrumental bands were hammering out their Surfer Stomps, a new school of surf music was emerging.” (Marcus 2013: 88)

Die Tradition des „Doo-Wop“ (Vokalmusik)¹¹⁹ hielt Einzug in die Surfkultur. Jan Berry und Dean Torrence waren Surfer und Sänger. Ihre gemeinsam harmonisierten „Doo-Wop“-Gesänge mit Texten über das Leben eines Teenager, geprägt durch Surfen, „Hot Rods“ und Mädchen, klangen laut Ben Marcus sehr gut (2013: 88). Er erläutert:

“This was 1959, rock’n’roll was only a few years old, and Jan and Dean were on the cusp between the crew-cut, frat-pin look of the 1950s and something entirely new.” (Marcus 2013: 88)

Neben dem „Instrumental-Rock“ von *Dick Dale*, der bereits unter dem Aspekt des „Menschmediums“ betrachtet wurde, spielt bei den harmonisierenden „Doo-Wop“-Bands vor allem die inhaltliche Ebene eine entscheidende Rolle. Mit ihren Texten vermitteln sie Werte und Lebenseinstellungen der Surfkultur. Die Musiker des „Doo-Wop“, die als „Menschmedien“ betrachtet werden können, hatten einen enormen Einfluss auf die Wertevermittlung der Surfkultur. Das lag vor allem an der großen Reichweite ihrer Musik, die im Radio gespielt wurde. Zudem bestand auch für Zuhörer, die keine Verbindung zur Surfkultur hatten die Möglichkeit, die Texte zu verstehen und somit deren Werte vermittelt zu bekommen. Als Folgewirkung traten viele neue Mitglieder der Subkultur bei.

Die beiden Musiker Jan und Dean wuchsen an der Westküste der USA auf. Jan war ein talentierter Sportler und vorbildlicher Schüler. Dennoch war er zugleich ein Rebell, der wie „Moondoggie“ (vgl. *Gidget*, 1959) zwischen dem anständigen und dem lässigen Leben der Surfer hin und her gerissen war.

Ihre erste Band – *The Barons* – entstand durch gemeinsames Singen mit Freunden während dem Duschen nach Fußballspielen auf der *high school*¹²⁰. Bald verlagerten sich die Proben in die Garage von Jan Berrys Eltern, wo sie sich einen Proberaum einrichteten. Dort verfügten sie über ein Klavier und ein Aufnahmegerät. Jan Berry leitete *The Barons* und übernahm die Rolle des Organisators und Produzenten. Gemeinsam studierten sie ihre mehrstimmigen Harmonien ein und nahmen sie auf. (Marcus 2013: 88) Obwohl sie viele Sympathisanten hatten, verließen alle Mitglieder bis auf Jan und Dean die Band, weil sie sich mehr für „Hot Rods“ als für Musik interessierten. Jan und Dean blieben als Duett zurück. Da Dean seinen Militärdienst ableisten musste, landete Jan seinen ersten „Top-10-Hit“ „Jenny Lee“ mit Arnie

¹¹⁹ Anm.: Für weitere Informationen siehe: (Chidester 2008: Kapitel 17)

¹²⁰ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Oberschule“. (Walther 2013: 388)

Ginsberg, einem alten Mitglied der *Barons*. Veröffentlicht wurde das Lied unter dem Label von *Arwin Records*. Jan und Arnie traten einige Male gemeinsam auf – unter anderem in der *Dick Clark Show* und der *Jack Benny Show*. Dean hatte glücklicherweise nachdem er seinen Dienst beim Militär beendet hatte die Chance, wieder mit Jan ein Duett zu bilden, da Arnie nach dem Erfolg von „Jenny Lee“ ein Architekturstudium begann. (ebd.: 89)

“From 1959 through 1962, Jan & Dean had hit after hit with singles and albums. They were essentially an R&B doo-wop band, and listeners who never saw them perform assumed they were African American.” (Marcus 2013: 89)

Die erfolgreichen Musiker, die sich ganz simpel *Jan & Dean* nannten und gerade ihr Lied „Tennessee“ veröffentlicht hatten, erfuhren 1963 von einer anderen „Doo-Wop“-Gruppe aus dem Süden Kaliforniens, die sich *The Beach Boys* nannten. Diese hatten einen lokalen „Hit“ mit „Surfin“ gelandet und kurz darauf erschien ihr „Hit“ „Surfin’ Safari“, der ein landesweiter Erfolg wurde. (ebd.: 89)

“Let’s go surfin’ now, Everybody’s learning how – Come on a safari with me!” (Marcus 2013: 80, zit. n. *The Beach Boys* – “Surfin’ Safari”, 1962)

Etwa zur selben Zeit sollten *Jan & Dean* ein Konzert für die *Hermosa Beach High School* (LA) ausrichten. Da sie bis dahin allerdings noch keine Band hatten, die sie begleitete, lud der Organisator eine lokale Band ein. Es stellte sich heraus, dass es sich um *The Beach Boys* handelte. Sie traten als Vorband auf und die Besucher waren begeistert. Nach dem Konzert spielten *Jan & Dean* gemeinsam mit *The Beach Boys* als Abschluss zwei Lieder, welche das gelungene Konzert abrunden sollten. Die Kombination der Musiker stieß auf große Begeisterung. Auf diese Weise lernten sich die Musiker kennen und wurden Freunde. Noch im selben Jahr (1963) kam es zu weiteren Kooperationen zwischen *Jan & Dean* und Brian Wilson, dem Frontsänger und Texter der *Beach Boys*. Gemeinsam komponierten sie das Lied „Surf City“, das drei Monate darauf auf Platz 1 der landesweiten Charts landete. (Marcus 2013: 92)

“Among aficionados¹²¹ there is ongoing debate over what defines surf music, who was the first surf band, and what was the first surf song to top the charts. All agree, however, that Jan & Dean’s ‘Surf City’ was the first song with the word ‘surf’ in the title to reach number one.” (Marcus 2013: 92)

¹²¹ Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet: „Liebhaber(in)“. (Walther 2013: 36)

1963 veröffentlichten sie auch ihr Album „Jan & Dean Take Linda Surfin““. Auf dem Cover waren sie gemeinsam mit einer blonden Dame am Strand vor einem „Hot Rod“ in Shirts, Shorts und farbenfrohen Surfbrettern abgebildet. (ebd.: 92)

“The West Coast now had a sound and a look - surfing was it.” (Marcus 2013: 92)



Abbildung 14: „Jan & Dean Take Linda Surfin““ (Album von *Jan & Dean*, 1963)
(http://cdn.7static.com/static/img/sleeveart/00/010/403/0001040347_500.jpg)

3.5.6.2 THE BEACH BOYS („DOO-WOP“)

Im vorherigen Kapitel wurde deutlich, dass *The Beach Boys* eine sehr erfolgreiche und einflussreiche Surfband waren. Kampion erläutert ihren Aufstieg wie folgt:

“While Dale and company defined the genre and suggested the lay of the land with their instrumental music, another musician was ensconced in his soon-to-be-famous ‘room’ in Hawthorne, California, translating the poetry of surf for America’s heartland. Brian Wilson was lead singer and lyricist for the Beach Boys, who originally called themselves The Pendletons (the most popular brand of cool-weather shirt among surfers). His brother Dennis was the only actual surfer in the group. The alienated moodiness of songs like ‘In My Room’, the brokenhearted up-tempo pleas of ‘Help Me, Rhonda’, and the weekend cruising bop of ‘Little Ceuce Coupe’ perfectly captured the mood of the times.” (Kampion 2003: 83)

Brian Wilson stammt aus einer musikalischen Familie und gründete gemeinsam mit seinen Brüdern Carl und Dennis, sowie ihrem Cousin Mike Love und einem Freund namens Alan Jardine die Band – *The Beach Boys*. Brian Wilson war der Dreh- und Angelpunkt der *Beach Boys*, da von ihm der unersättliche Wille nach Erfolg ausging. Als Kind teilte er sich mit seinen Brüdern ein Zimmer. Dort brachte er ihnen die Kunst

des gesanglichen Harmonisierens bei. Mike Love hatte ebenfalls gesangliches Talent. Im Jahr 1959 sollte Brian eine Sonate für die Schule schreiben. Er nannte sie „Surfin“ und wurde mit der amerikanischen Note C bewertet, was dem europäischen „Durchschnittlich“ gleicht. Als die Eltern der Wilson-Brüder 1961 in den Urlaub fuhren und ihnen 300 Dollar für Lebensmittel zurück ließen, investierten sie das gesamte Geld in den Kauf neuer Instrumente. Sie begannen Brians Song „Surfin“ zu proben und gaben sich den Namen *The Pendletones*. Zuvor nannten sie sich *The Cadets* und darauf *Carl and the Passions*. Als die Eltern zurückkehrten, hatten ihre Söhne bereits den ersten Auftritt hinter sich gebracht. Ihr Vater – Murray Wilson – stellte daraufhin den Kontakt zu seinem Freund Hite Morgan – dem Besitzer von *Guild Music* – her, der sie am 15. September zu einem Vorspielen einlud. Durch die Performance ihres Liedes „Surfin“ konnten die Band, die sich nun *The Pendletones* nannte, noch am selben Tag einen Plattenvertrag unterschreiben. (Marcus 2013: 92) Bereits am 3. Oktober 1961 nahmen sie ihre ersten Lieder – „Surfin“, „Luau“ und „Lavender“ – in den *Los Angeles' World Pacific Studios* auf. Die Aufstellung bestand aus Brian am Schlagzeug, Carl an der Gitarre und Alan Jardine an der Bassgitarre, sowie Dennis der ebenso wie der Rest der Band sang. Die Hörproben der frisch aufgenommenen Lieder reichte Murray Wilson anschließend bei Herb Newman – dem Besitzer von *Candix* und *Era Records* ein. Er war begeistert von der Musik der *Pendletones* und nahm sie am 8. Dezember 1961 unter Vertrag. Die Musiker wurden dazu veranlasst, ihren Bandnamen zu ändern. So wurde noch im selben Monat ihre erste „Single“¹²² „Surfin“ unter dem neuen Namen *The Beach Boys* veröffentlicht. „Surfin“ landete prompt auf Platz 3 in Südkalifornien und nahm Platz 75 in den landesweiten Charts ein. Trotz des Erfolgs, begann Alan Jardine ein Studium der Zahnmedizin und verließ die *Beach Boys*. Im Februar 1962 entstanden durch die Kooperation zwischen Brian und Dennis Wilson und Val Poliuto von den *Jaguars* neue Lieder¹²³. Als *Candix* im Mai 1962 den Vertrag mit den *Beach Boys* kündigte, begab sich Murray Wilson auf die Suche nach einem anderen Label. Noch im Juni des selben Jahres nahm *Capitol's Nick Venet* die Musiker unter Vertrag. Den Verlust von Alan Jardine glich das neue Mitglied David Marks aus. Sie überarbeiteten „Surfin' Safari“ und veröffentlichten das Lied zusammen mit dem „Hot Rod“-Lied „409“. (Marcus 2013: 94) Marcus schreibt: „Just like that, the Beach Boys

¹²² Anm.: Im Gegensatz zu einem Album, befindet sich auf einer Single meist nur ein (oder zwei) Lieder.

¹²³ Anm.: Die Lieder hießen: „Surfin“, „Surfin' Safari“, „Karate“, „Little Surfin' Girl“, „Luau“ und „Judy“.

were sitting on top of the world.”¹²⁴ (ebd.: 94) Am Silvesterabend 1962 hatten *The Beach Boys* ihren ersten großen Auftritt im *Long Beach Municipal Stadium*. Es handelte sich um ein Konzert im Rahmen einer Gedenkfeier für „Ritchie Valens“, „Buddy Holly“ und „Big Bopper“, die durch einen Flugzeugabsturz ums Leben kamen. (ebd.: 94f.) Als Alan Jardine davon erfuhr, entschloss er sich, sein Studium abzubrechen und zu seiner alten Gruppe zurückzukehren. Ihr nächster gemeinsamer „Hit“ „Surfin U.S.A.“ nahm Platz 3 der amerikanischen Charts ein. In England wurde es Platz 32 und in Australien Platz 9. Das erste Album der *Beach Boys* hieß „Surfin’ Safari“ (1962). Es war eine gleichmäßig ausgewogene Konstellation aus Surf- und „Hot Rod“-Liedern und enthielt außerdem Cover-Versionen von *Dick Dales* „Let’s Go Trippin’“ und „Miserlou“.



Abbildung 15: „Surfin’ Safari“ (Album von *The Beach Boys*, 1962)
<http://i1500.listal.com/image/1453395/500full.jpg>

Etwa zur selben Zeit veröffentlichten sie ein „Hot Rod“-Album namens „Little Deuce Coupe“, das eine Hommage auf James Dean und außerdem den Hit „Fun, Fun, Fun“ enthielt, der kurz darauf sehr erfolgreich wurde. Auch danach erzielten *The Beach Boys* noch viele Erfolge. (Marcus 2013: 95)

“Like the Beatles, the Beach Boys evolved from simple pop roots to more sophisticated music, becoming one of the most influential and successful American bands of all time.” (Marcus 2013: 97)

¹²⁴ Anm.: Das ist eine Anspielung auf folgenden Liedtext der *Beach Boys*: „Catch a wave and you’re sitting on top of the world“, Lied: „Catch A Wave“ von 1964. (Marcus 2013: 97)

Ein langsames Ende nahm die Blütezeit der *Beach Boys* sowie der Surfmusik allgemein im Jahre 1964. Durch die stetig wachsende Belastung, die der Erfolg mit sich brachte, wurde das Bandmitglied Brian Wilson psychisch labil. Er erlitt mehrere Nervenzusammenbrüche und wurde drogenabhängig. Wilson zog sich darauf hin zurück und trat nicht mehr regelmäßig bei Konzerten auf. Er konzentrierte sich auf die Produktion seines neuen Albums „Pet Sounds“ (1966), welches die Stücke „God Only Knows“, „Wouldn't It Be Nice“, „Caroline No“ und „Sloop John B.“ enthielt. Der Erfolg von „Pet Sounds“ hielt sich nach Angaben von Ben Marcus allerdings in Grenzen, obwohl es ein künstlerisch gelungenes Album sei. (ebd.: 95)



Abbildung 16: „Pet Sounds“ (Album von *The Beach Boys*, 1966)

(<http://assets.fontsinuse.com/static/use-media-items/9/8220/full-600x600/52cb226b/R-1751993-1241032180.jpeg>)

“‘Rolling Stone’ magazine voted *Pet Sounds* number two on its Greatest Album list; *Sgt. Pepper’s* was number one.” (Marcus 2013: 96f., Hervorhebungen im Original)

Daraufhin begann Wilson direkt mit der Arbeit an „Smile“, dem nächsten Album, das er allerdings wegen seiner großen Probleme nie fertig stellte. Ein paar Lieder des unfertigen Albums wurden dennoch veröffentlicht, darunter auch „Good Vibrations“ - welches ein „Nummer-1-Hit“ wurde. Im Juni 1967 wurde den *Beach Boys* der Auftritt auf dem *Monterey International Pop Festival* wegen Brian Wilsons unberechenbaren Verhaltens verweigert. Jimi Hendrix hingegen hatte dort seinen Debüt-Auftritt und begann seine Karriere als Star der amerikanischen Rockmusik.

“Although the Beatles and the British Invasion of 1964 dealt a blow to the careers of the Beach Boys and other surf musicians, the imagery of surf music and the early surf movies continued to underpin and inspire surf culture. While surf music appeared to be dead, thousands of new surfers had been implanted with seductive images from the land of stoke.” (Kampion 2003: 84)

Auch wenn die große Zeit der *Beach Boys* bereits vorüber war, wurden einige ihrer Lieder in den 1970er-Jahren in Filmen wieder aufgegriffen. 1972 wurden die Songs „Sail On Sailor“ und „Water“ für den Soundtrack des Films *Five Summer Stories* verwendet und zwei Jahre später erschien der Film *On Any Morning* ebenfalls mit Liedern der *Beach Boys*. (Marcus 2013: 97)

Im Rückblick ihrer Karriere war die Akzeptanz der *Beach Boys* bei Surfern eher gering. Dennis Wilson war der Einzige der Gruppe, der wirklich surfte. In der Surfszene wurde daher die Kritik geäußert, dass die *Beach Boys* den Aufschwung der Surfkultur für ihren eigenen Erfolg ausnutzen. Weiterhin bemängelten Surfer an dem „Surf-Image“, das sich *The Beach Boys* zulegten, dass sie keinen „Instrumental-Rock“ spielten, der als die eigentliche Surfmusik definiert wurde. (ebd.: 96)

“I remember the first time we heard ‘Surfer Girl’,’ surfing legend Mike Doyle says. ‘We started hissing and hooting because we thought it was so dumb.’” (Marcus 2013: 96, zit. n. Mike Doyle)

Trotz der ernüchternden Einschätzung vieler Surfer kann man das Talent von Brian Wilson nicht leugnen. Paul McCartney erklärte einst, dass die *Beach Boys* viele andere Bands wie *Rubber Soul* oder *Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band* inspirierten. Außerdem lobte er das Album „Pet Sounds“ als das vielleicht beste Album des Jahrhunderts. (ebd.: 96)

3.5.7 ZUSAMMENFASSUNG UND „POPULARISIERUNGSSCHUB“

Dieses Kapitel hat verdeutlicht, wie wichtig die Entstehung der Surfmusik für die Surfkultur war. Ähnlich wie bei der frühen Surfmusik der Polynesier auf Hawaii, wurde die Surfmusik der 1960er-Jahre zu einem wesentlichen Bestandteil und zum eigentlichen Antrieb der Surfkultur.

Auf Grund der Tatsache, dass sich die Surfmusik durch musizierende Surfer entwickelte, wurde die Subkultur durch ein eigenes Genre bereichert, das ausschließlich aus surf-spezifischen Einflüssen hervorging. Die Intention dieser Musiker war es, ihren Emotionen, die sie während des Surfens erlebten, musikalisch Ausdruck zu verleihen. Diesbezüglich wurde bereits auf Faulstichs Begriff des „Menschmediums“ verwiesen. Mit der Surfmusik entstand auch der „Surfer Stomp“ als eigener Tanz der Subkultur.

Die Kombination aus Surfmusik und „Surfer Stomp“ ergab eine temperamentvolle Wechselwirkung, die als Interdependenzgeflecht in Kleiners Sinne (s. Kap. 2) aufgefasst werden kann. Sie führte schließlich dazu, dass viele Begeisterte, die keine Verbindung zur Surfkultur hatten, dennoch Interesse und Spaß daran fanden. Demnach ging eine große Attraktivität und Anziehungskraft von der Surfmusik aus. Ben Marcus bezieht sich in diesem Kontext auf Pat McGee: „[...] she was drawn north by the siren call of the Surfer Stomp“ (2013: 82). Von der Surfmusik waren überdies einige Bands wie etwa *The Trashmen* fasziniert, die ursprünglich andere Musik spielten, sich aber schließlich umorientierten. *The Trashmen* kamen aus Minneapolis und hörten Surfmusik zum ersten Mal im Radio. Sie wollten mehr über die Musik und die Kultur erfahren und fuhren deshalb nach Kalifornien. Dort stellten sie sich als *The Trashmen* vor und wollten Surfen lernen. (ebd.: 90f.) Als sie im „Rendezvous“ *The Chantays* und *Dick Dale* sahen, waren sie so begeistert, dass sie dieses Erlebnis nach Minnesota bringen wollten (ebd.: 91). Ihr „Hit“ „Surfin’ Bird“ landete 1964 unter den „Top Five“ (ebd.: 90).

“Surf music is all about having fun and getting crazy, and it’s unlikely any surf band got crazier or had more fun than the Trashmen when they cut ‘Surfin’ Bird’. This song is berserk. It rocks, it makes no sense, and it probably scared parents to death – which is the Triple Crown for surf music.” (Marcus 2013: 90)

The Trashmen nahmen die Funktion von „Menschmedien“ ein, indem sie ihr Erlebnis im „Rendezvous Ballroom“ in ihren Heimatort brachten. Sie fungierten als menschliche Vermittler einer, an anderem Ort vorgefunden Situation, die sich aus der Summe von Surfmusik, „Surfer Stomp“, der Auslebung spezifischer Werte und Gefühle sowie einer besonderer Atmosphäre im „Rendezvous“ ergab.

Des Weiteren beeinflusste die Surfmusik die Filmindustrie. Es wurde die Verbindung zwischen Surffilmen und Surfmusik geknüpft. Viele Surffilme waren durch einen Soundtrack unterlegt, der aus Surfmusik bestand. Außerdem kam es zu einigen Auftritten von Surfbands innerhalb der Surffilme. Auch Auftritte in Fernsehshows blieben nicht aus. Am stärksten verbreitete sich die Surfmusik aber über das Radio. Dadurch, dass die Surfmusik so populär wurde, wirkte sie sich auch popularisierend auf die Surfkultur aus.

3.6 ZUSAMMENFASSUNG

Dieses Kapitel hat ausgewählte Medien, die in Verbindung mit dem kalifornischen „Surf-Boom“ von 1957 bis 1966 stehen und auch thematisch dort verortet sind hinsichtlich ihrer medialen Konstruktion auf inhaltlicher Ebene analysiert. Die theoretische Auseinandersetzung im Rahmen des zweiten Kapitels mit dem Medienkonstruktivismus und der Akteur-Medien-Theorie dienten dabei als analytisches Instrument. Dabei wurden so genannte „Popularisierungsschübe“ herausgearbeitet, die durch den medialen Einfluss ausgelöst wurden und maßgeblich zum gesellschaftlichen sowie wirtschaftlichen Aufschwung der Surfkultur beitrugen, wodurch sich die Surfkultur schließlich von einer Gegenkultur zur „Mainstream-Kultur“ entwickelte. Dazu wurden die „Popularisierungsschübe“ mit der Akteur-Medien-Theorie in Verbindung gebracht, da sie die Handlungsimpulse aufzeigen, denen viele Menschen folgten, nachdem sie durch diese Medien inspiriert und begeistert wurden. Daraus ergibt sich ein repräsentativer Überblick über die konstruktivistische und konstitutive Wirkung von Medien auf die Surfkultur der 1950er- und 1960er-Jahre. Zudem wird deutlich, wie die ausgewählten Medien aktiv bei der Entwicklung und Festigung der Surfkultur beteiligt waren und sie letztlich populär werden ließen. Im übergeordneten Kontext lässt sich durch diese Analyse schließlich eine Antwort auf die Forschungsfrage finden, welche im Fazit erörtert wird.

Zu Beginn wurde die fiktive Figur „Gidget“ betrachtet, die zur Ikone der Surfkultur wurde.

Die jugendliche Surferin „Gidget“, ist eine Schöpfung des Autors Frederick Kohner und wurde durch den Roman *Gidget, the Little Girl with Big Ideas* von 1957 bekannt. Der Roman markiert gewissermaßen den Beginn der Popularisierung der Surfkultur. Durch die Heldin des Romans wurde die Surfkultur zum ersten Mal der amerikanischen Gesellschaft präsentiert. Die Darstellung der Surfkultur aus der Sicht einer 16-jährigen Jugendlichen, die am Strand von Malibu eine Gruppe von Surfern kennen lernt, dort mit dem Surfen beginnt und sich in einen der Surfer verliebt, traf auf große Begeisterung und wurde landesweit bekannt.

Spätestens durch die Verfilmung des Romans wurde „Gidget“ zur Ikone der Surfkultur und löste einen gewaltigen „Popularisierungsschub“ auf gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Ebene aus. *Gidget* kam 1959 in die Kinos, wobei die mediale Konstruktion der Surfkultur durch Columbia Pictures und den Regisseur Paul Wendkos

im Vergleich zur Romanvorlage teilweise stark verändert beziehungsweise erweitert wurde. Bestimmte Handlungsstränge wurden wiederum verworfen. Somit konstruierte die Verfilmung eine andere Darstellung der Surfkultur, die von der Wirklichkeit abrückte, aber dennoch mit Begeisterung rezipiert wurde.

Sowohl im Roman, als auch im Film wurde die Position der Surfer als Außenseiter deutlich, die sich durch ihre Werte eindeutig von der konventionellen Gesellschaft abgrenzten. Zusätzlich wurde auf die von Männern dominierte Surfkultur verwiesen, die durch die bewusste Einführung einer weiblichen Heldin durchkreuzt wurde.

Daraufhin wurde der Sportdokumentarfilm *The Endless Summer* von Bruce Brown aus dem Jahr 1966 analysiert. Brown setzte sich zum Ziel, mit seinem Film die fehlerhafte Darstellung der Surfkultur aus Filmen wie *Gidget* und anderer, ähnlicher „Beach-Party-Filme“ zu korrigieren und zugleich der Surfkultur einen Tribut zu erweisen. Er wollte den Sport des Surfens in seinen besten Momenten festhalten und der Gesellschaft eine möglichst wirklichkeitsnahe Konstruktion der Surfkultur präsentieren. Dazu wählte er zwei der weltbesten Surfer für seine „Surfari“ um die Erde und erschuf damit eines der wesentlichen Elemente der Surfkultur – die Suche nach der perfekten Welle.

Abschließend wurde das eigens entwickelte Genre der Surfmusik anhand bestimmter, einflussreicher Musiker und Bands untersucht. Dabei wurden zwei verschiedene musikalische Entwicklungen betrachtet. Zum einen der „Instrumental-Rock“ und zum anderen der „Doo-Wop“ als gesangliches Pendant. Beide Musikrichtungen werden als Surfmusik bezeichnet, wobei der „Instrumental-Rock“ als eigentlicher, ursprünglicher Stil betrachtet wird, da durch ihn, dem Gefühl während des Surfens musikalisch Ausdruck verliehen wird und es somit zu einer Vermittlung der energischen Begeisterung kommt. Der „Doo-Wop“ hingegen greift die Werte der Surfkultur auf inhaltlicher Ebene auf und vermittelt sie durch ihre Liedtexte. In diesem Zusammenhang wurden Musiker und Bands als „Menschmedien“ betrachtet, die als Vermittler von Normen und Werten, die Position und Funktion eines Mediums einnahmen. Zudem wurde der „Surfer Stomp“ als wesentlicher Teil der Surfmusik thematisiert, der auch den Tänzern die Möglichkeit bot, ihren Emotionen Ausdruck zu verleihen.

Diese Analyse gibt einen Überblick über die fundamentalen, medialen Konstruktionen und Popularisierungen der Surfkultur während des „Surf-Booms“ von 1957 bis 1966. In folge wird ein kurzer Überblick der Medien hinsichtlich des Surfens bis zur Metapher *surfing the internet* gegeben.

Nach den einflussreichen Filmen *Gidget* (1959) und *The Endless Summer* (1966), die maßgeblich an der Konstruktion der Surfkultur beteiligt waren, ließ der große „Surf-Boom“ zwar allmählich nach, aber dennoch war eine fortwährende mediale Bezugnahme auf das Thema Surfen zu registrieren. So wurden nach wie vor Surffilme in Hollywood produziert. (Marcus 2013: 118)

Ride the Wild Surf (1964) – entspricht dem „Beach-Party-Stil“, erzielte aber keine großen Erfolge.

Big Wednesday (1978) – war sehr erfolgreich und wurde selbst von Surfern durch Applaus hervorgehoben. Allerdings litt der Film unter der noch größeren Beliebtheit des zur selben Zeit angelaufenen Films *Saturday Night Fever* (1978).

North Shore (1987) – war stilistisch und thematisch *Ride the Wild Surf* (1964) nachempfunden und wurde daher belächelt.

Point Break (1991) – ist halb Surffilm und halb kalifornischer Kriminalfilm. Seit *Gidget* (1959) war dies der erste Film, in dem wieder eine weibliche Surferin im Film zu sehen war. Aus der Sicht von Surfern war er miserabel, da bei zusammen geschnittenen Surfszenen nicht auf anschlussfähige, logische Aspekte geachtet wurde.

The Endless Summer II (1994) – ist, mit zwei neuen Darstellern, eine Aktualisierung der Surfgeschichte seit dem ersten Teil.

In God's Hands (1998) – ist aus Sicht der Surfer wenig authentisch.

Thicker than Water (1999) – ist ein Film von Surfer und Musiker Jack Johnson.

Blue Crush (2002) - dieser Film kehrte das übliche Schema um und fokussierte sich auf drei weibliche Surferinnen, die einer Gruppe von Football-Spielern das Surfen beibringen.

Step into Liquid (2003) – ist eine Dokumentation von Dana Brown über die Besessenheit beim Wellenreiten.

Riding Giants (2004) – ist ein Klassiker im Bereich Big Wave Surfing und Tow-in Surfing.

Die meisten der Spielfilme weisen eine ähnliche Thematik und einen vergleichbaren Aufbau der Handlung auf. Ein wesentliches Element dieser Filme ist es, den Protagonisten in gefährlichen Situationen während des Surfens, wie etwa bei einem Sturz in einer hohen Welle zu zeigen, um möglichst große Spannung aufzubauen und

somit Zuschauer anzulocken. Viele dieser Filme enden mit einem großen Showdown in besonders gewaltigen Wellen, in denen sich der Protagonist seinen Ängsten stellen und sich selbst sein Können beweisen muss.

Neben Spielfilmen und Dokumentarfilmen, wurde die Surfkultur vor allem in Surf-Magazinen, Cartoons und der Kunst aufgegriffen. Das Magazin *The Surfer* wurde 1960 durch John Severson gegründet. Vorerst wurde es quartalsweise herausgegeben, bald erschien es aber schon alle zwei Monate. (Marcus 2013: 134f.)

Während der späten 1980er- und der 1990er-Jahre entstanden einige Surfschulen, die sich auf wettbewerbsfähige Leistungen konzentrierten. Der Sport war im Begriff eine Wendung, hin zum Wettkampf zu erleben. In den 1990er-Jahren veränderte Kelly Slater – heute 11-facher Weltmeister im Profisurfen – den Sport radikal, indem er sich zur neuen Ikone des Surfens entwickelte und großen Einfluss im Bereich des Profisurfens erlangte. Es entstanden viele Surffirmen, wie Quiksilver, Billabong, Rip Curl, O’Neill, Ocean Pacific oder Gotcha. Zudem entwickelte sich das Sponsoring und Surfen wurde zu einem Beruf. Während dieser Anfangszeit einer neuen Ära des Surfens entwickelte die Bibliothekarin Jean Polly im Jahr 1992, wie bereits im ersten Kapitel beschrieben, die Metapher *surfing the internet* und nutzte geschickt die Popularität der Surfkultur, um mit ihrem Begriff auf ein anderes Phänomen aufmerksam zu machen. Polly beeinflusste damit maßgeblich die Welt des World Wide Web und beschrieb eine mögliche Art der Navigation im Internet. Das Navigieren von Internetseite zu Internetseite durch Hyperlinks, lässt sich metaphorisch mit dem Surfen von Welle zu Welle vergleichen.

4 FAZIT

Ziel der vorliegenden Arbeit war es zu klären, *welchen konstruktivistischen Einfluss Print-, audiovisuelle und auditive Medien sowie „Menschmedien“ auf die soziale Wirklichkeit der kalifornischen Surfkultur während des „Surf-Booms“ von 1957 bis 1966 hatten.* Zu diesem Zweck wurden weitere Unterfragen aufgestellt, die zu einer Antwort der übergeordneten Forschungsfrage führen sollten.

So wurde einleitend der Unterschied zwischen der sportlichen Tätigkeit des Surfens und einer bestimmten Art der Navigation im Internet erläutert. Zusätzlich wurde die Entstehung der Metapher *surfing the internet* beschrieben.

Anschließend wurde auf medientheoretischer Ebene der Medienkonstruktivismus und die Akteur-Medien-Theorie thematisiert. Daraus ging die mediale Wirkung auf die soziale Wirklichkeitskonstruktion von Gesellschaften hervor. Es wurde deutlich, dass innerhalb einer Mediengesellschaft von einer Medienherrschaft gesprochen werden kann, was wiederum auf den konstitutiven Einfluss der Medien verweist. Darüber hinaus wurde festgestellt, dass es Netzwerke aus menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren gibt, in denen sich unter anderem Menschen und Medien – aber auch Objekte, Artefakte, Institutionen usw. – untereinander beeinflussen und zu Handlungen animieren können.

Daraufhin wurden einflussreiche Medien aus dem Print-, audiovisuellen sowie auditiven Bereich untersucht, die sich inhaltlich auf die kalifornische Surfkultur beziehen und die gesamte Zeitspanne des „Surf-Booms“ von 1957 bis 1966 abdecken. Die Einbeziehung der Begriffe „Menschmedium“ sowie „Popularisierungsschub“ bereicherte die Untersuchung um wesentliche Aspekte.

Dabei ergab sich, dass die analysierten Medien auf inhaltlicher Ebene einen eindeutig konstitutiven sowie konstruktivistischen Einfluss auf die Surfkultur und ihre soziale Wirklichkeit hatten und wesentlich an der Popularisierung der kalifornischen Surfkultur während der 1950er- und 1960er-Jahre beteiligt waren. Zu berücksichtigen ist dabei allerdings, dass durch den Gebrauch des Begriffs „Menschmedium“ auch gewisse „menschliche Akteure“ – im Sinne der Akteur-Medien-Theorie – als Medien beziehungsweise menschliche Vermittler betrachtet wurden.

Daraus folgt einerseits, dass ohne die mediale Konstruktion und Wirkungskraft, die Surfkultur samt ihrer sozialen Wirklichkeit, nicht um wesentliche Werte, Normen, Gefühle, Legenden Mythen oder auch spezifisches Vokabular bereichert worden wäre, was sie sich wiederum auf die Attraktivität und Popularität auswirkte.

Andererseits wäre die Surfkultur ohne die mediale Reichweite und vermittelnde Eigenschaft nicht so populär geworden, dass sich eine landesweite Anhängerschaft entwickeln konnte und sie sowohl gesellschaftlich als auch wirtschaftlich besonders reizvoll schien.

Was die „Popularisierungsschübe“ betrifft, so konnte anhand der ausgewählten Medien gezeigt werden, dass es durchaus positive Auswirkungen für die Surfkultur hatte, inhaltlich durch Medien thematisiert zu werden. Andererseits wurden auch weniger positive Folgen festgestellt, da durch die „Popularisierungsschübe“ und den damit verbundenen „Surf-Boom“, der ursprüngliche Geist und Lebensstil der Surfer verloren ging. Daher musste durch den rasanten Anstieg an Surfern, vielerorts an entferntere, weniger besuchte Stände ausgewichen werden.

Zwar kann anhand dieses Befundes darauf geschlossen werden, dass Medien grundsätzlich einen elementaren und konstruierenden Einfluss auf Gesellschaften und Kulturen haben, doch kann dies durch die Untersuchung dieser Arbeit nur für die ausgewählten Medien sicher bestätigt werden.

Abschließend kann festgestellt werden, dass die Frage, *welchen konstruktivistischen Einfluss Print-, audiovisuelle und auditive sowie „Menschmedien“ auf die soziale Wirklichkeit der kalifornischen Surfkultur während des „Surf-Booms“ von 1957 bis 1966 hatten*, differenziert beantwortet werden muss. Übergreifend lässt sich eine konstitutive und konstruierende Komponente erkennen, die stets zu einem „Popularisierungsschub“ führte. Im Detail wird aber deutlich, dass alle untersuchten Medien auf ihre eigene, individuelle Weise an der Konstruktion der Surfkultur beteiligt waren und daher auch sehr unterschiedliche Auswirkungen hervorbrachten. Dennoch kann somit schlussendlich der fundamentale Einfluss der medialen Konstruktion der kalifornischen Surfkultur während des „Surfbooms“ von 1957 bis 1966 bestätigt und betont werden.

In weiteren Forschungen wäre es interessant, die mediale Konstruktion der heutigen Surfkultur zu untersuchen. Ein spannendes Themengebiet wäre die Repräsentation der Sportart und ihrer Kultur im Social Net. Dabei könnte vor allem die mediale Interaktion

zwischen aktiven Surfern, ihren Sponsoren und der Fangemeinde interessante Informationen über die Wirklichkeit der Surfkultur des 21. Jahrhunderts bereithalten. Diese Erkenntnisse könnten wiederum mit den Ergebnissen der vorliegenden Arbeit verglichen werden, um dadurch den Entwicklungsprozess der letzten 50 Jahre erkennbar werden zu lassen.

5 BIBLIOGRAFIE

5.1 PRINTQUELLEN

Adoni, H. / Mane, S. (1984). Media and the Social Construction of Reality. Toward an Integration of Theory and Research. *Communication Research. An International Quarterly* 11 (3), 323-340.

Assmann, A. / Assmann, J. (1990). Einleitung: Schrift - Kognition - Evolution. Eric A. Havelock und die Technologie kultureller Evolution. In E. A. Havelock, *Schriftlichkeit. Das griechische Alphabet als kulturelle Revolution* (S. 2-18) Weiheim: VCH.

Beaver, F. E. (1994). *Dictionary of Film Terms. The Aesthetic Companion to Film Analysis*. New York: Twayne.

Belliger, A. (2006). *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*. Bielefeld: Transcript.

Belliger, A. / Krieger, D. / Herber, E. / Waba, S. (2013). Die Akteur-Netzwerk-Theorie. Eine Techniktheorie für das Lernen und Lehren mit Technologien. In M. Ebner / S. Schön, *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien* (2. Auflage), (S. 335-342). Berlin: epubli GmbH.

Berger, P. / Luckmann, T. (1996). *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch.

Bickenbach, M. / Maye, H. (2009). *Metapher Internet. Literarische Bildung und Surfen*. Berlin: Kadmos.

Blandford, S. / Grant, B. K. / Hillier, J. (2001). *The Film Studies Dictionary*. London: Arnold.

Bolz, N. (1999). *Die Konformisten des Andersseins. Ende der Kritik*. München: Fink.

Booth, D. (2011). *Surfing. The Ultimate Guide*. Santa Barbara: Greenwood.

Caspers, M. (2011). *Pop. Ein Schnellkurs*. Köln: DuMont.

- Chidester**, B. (2008). *Pop Surf Culture. Music, Design, Film, and Fashion from the Bohemian Surf Boom*. Santa Monica: Santa Monica Press LLC.
- Couldry**, N. (2006). Akteur-Netzwerk-Theorie und Medien: Über Bedingungen und Grenzen von Konnektivitäten und Verbindungen. In A. Hepp, *Konnektivität, Netzwerk und Fluss* (S. 101-117). Wiesbaden: VS.
- Faulstich**, W. (2002). *Die bürgerliche Mediengesellschaft. (1700 - 1830)* (Bd. 4). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Finney**, B. R. / **Houston**, J. D. (1996). *Surfing. A History of the Ancient Hawaiian Sport*. San Francisco: Pomegranate.
- Foerster**, H. v. / **Pörksen**, B. (1998). *Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners. Gespräche für Skeptiker*. Heidelberg: Carl-Auer-Systeme.
- Haller**, M. (1994). Recherche und Nachrichtenproduktion als Konstruktionsprozesse. In K. Merten / S. J. Schmidt / S. Weischenberg, *Die Wirklichkeit der Medien* (S. 276-290). Opladen: Westdt.-Verl.
- Hertkorn**, O. (2006). Werner Faulstich: Mediengeschichte von den Anfängen bis 1700 und Mediengeschichte von 1700 bis ins 3. Jahrtausend. *Rezensionen. MEDIENwissenschaft [o.J.]* (4), 410-412.
- Iványi**, N. (2003). *Die Wirklichkeit der gesellschaftlichen Konstruktion. Ein institutionalisierungstheoretischer Medienwirkungsansatz*. Konstanz: UVK.
- Kampion**, D. (2003). *Stoked!. A History of Surf Culture* (2., überarb. Ausg.). Salt Lake City: Gibbs Smith.
- Karpenstein-Eßbach**, C. (2004). *Einführung in die Kulturwissenschaft der Medien*. Paderborn: Fink.
- Kasper**, M. (1999). Cross-Current. *The North American Review* 284 (5), 6-7.
- Kleiner**, M. S. (2006). *Medien-Heterotopien. Diskursräume einer gesellschaftskritischen Medientheorie*. Bielefeld: Transcript.
- Kobert**, T. (1999). *Das Taschenbuch. Internet Explorer 5*. Kaarst: BHV.

- Kohner**, F. (1958). *Gidget*. New York: Bantam.
- Kohner**, F. (2001). *Gidget*. New York: Berkley.
- Kohner-Zuckerman**, K. (2001). Foreword. In F. Kohner, *Gidget* (S. 7-10). New York: Berkley.
- Krämer**, S. (2004). Kann eine performativ orientierte Medientheorie den >Mediengenerativismus< vermeiden? In G. J. Lischka / P. Weibel, *Act! Handlungformen in Kunst und Politik* (S. 66-83). Bern: Benteli.
- Lazarsfeld**, P. F. / **Berelson**, B. / **Gaudet**, H. (1969). *Wahlen und Wähler. Soziologie des Wahlverhaltens*. Neuwied: Luchterhand.
- Luhmann**, N. (1996). *Die Realität der Massenmedien* (2., erw. Aufl.). Opladen: Westdt.-Verl.
- Marcus**, B. (2013). *Surfing. An Illustrated History of the Coolest Sport of All Time*. Minneapolis: MVP.
- McDonald**, I. (2007). Situating the Sport Documentary. *Journal of Sport & Social Issues* 31 (208), 208-225.
- McLuhan**, H. M. (1992). *Die magischen Kanäle. Understanding media*. Düsseldorf: Econ.
- McTavish**, B. (2009). *Stoked*. Huskisson: Hyams Publishing.
- Messinger**, H. / **Brough**, S. (2001). *Langenscheidts Handwörterbuch Englisch*. Berlin: Langenscheidt-Redaktion.
- Nash**, I. (2002). Nowhere Else to Go: Gidget and the Construction of Adolescent Femininity. *Feminist Media Studies* 2 (3), 341-356.
- Nichols**, B. (1991). *Representing Reality. Issues and Concepts in Documentary*. Bloomington: Indiana University Press.
- Nietzsche**, F. (1977). Briefwechsel. In Ders., *Kritische Gesamtausgabe* (Abt. 3; Bd. 1.: Briefe an Nietzsche, Januar 1880 - Dezember 1884). München: Gruyter.

Nietzsche, F. (1988). Die fröhliche Wissenschaft. In Ders., *Sämtliche Werke - Kritische Studienausgabe in 15 Einzelbänden* (Bd. 3: Morgenröte/Idyllen aus Messina/Die fröhliche Wissenschaft, S. 343-651). München: DTV.

Pörksen, B. (2014). *Konstruktivismus. Medienethische Konsequenzen einer Theorie-Perspektive*. Wiesbaden: Springer VS.

Reichertz, J. (2007). *Die Macht der Worte und der Medien*. Wiesbaden: VS.

Rupp, H. K. / **Gourd**, A. (1997). Zwischen Brecht und Virilio. Wahrnehmung zu Fernsehen und Demokratie. In H. K. Rupp / H. Wolfgang, *Auf dem Weg zur Telekratie? Perspektiven der Mediengesellschaft* (S. 7-19). Konstanz: UVK.

Rusch, G. / **Schmidt**, S. J. (1999). *Konstruktivismus in der Medien- und Kommunikationswissenschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Schäffer, B. (2003). *Generationen - Medien - Bildung. Medienpraxiskulturen im Generationenvergleich*. Opladen: Leske & Budrich .

Schenk, M. / **Donnerstag**, J. / **Höflich**, J. R. (1990). *Wirkungen der Werbekommunikation*. Köln: Böhlau.

Schmidt, S. J. (1994). Die Wirklichkeit des Beobachters. In K. Merten / S. J. Schmidt / S. Weischenberg, *Die Wirklichkeit der Medien* (S. 3-19). Opladen: Westdt.-Verl.

Schmidt, S. J. (2000). *Der Diskurs des radikalen Konstruktivismus* (8. Aufl.). Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Schulz, W. (1994). Nachricht: Das Problem der Öffentlichkeit. In E. Noelle-Neumann / W. Schulz / J. Wilke, *Fischer Lexikon. Publizistik, Massenkommunikation* (S. 359-396). Frankfurt am Main: Fischer.

Skinner, J. (2003). *Some Like It Hot. The Beach as a Cultural Dimension*. Oxford: Meyer & Meyer Sport.

Skirl, H. / **Schwarz-Friesel**, M. (2013). *Metapher* (2., überarb. Aufl.). Heidelberg: Winter.

- Spahr, A.** (1997). Magische Kanäle. Marshall McLuhan. In D. Kloock / A. Spahr, *Medientheorien. Eine Einführung* (S. 39-76). München: Fink.
- Stecyk, C.** (2002). Surfen. In B. T. Colburn / B. Finney / T. Stallings / C. R. Stecyk / D. Stillman / T. Wolfe, *Surf Culture: The Art History of Surfing* (S. 53). Laguna Beach: Laguna Art Museum.
- Stillman, D.** (2001). Introduction. In F. Kohner, *Gidget* (S. 6-18). New York: Berkley.
- Stillman, D.** (2002). Gidget. In B. T. Colburn / B. Finney / T. Stallings / C. R. Stecyk / D. Stillman / T. Wolfe, *Surf Culture: The Art History of Surfing* (S. 123-125). Laguna Beach: Laguna Art Museum.
- Tomkins, S.** (1963). *Affect, imagery, consciousness*. New York: Springer.
- Vaihinger, D.** (2000). *Auszug aus der Wirklichkeit. Eine Geschichte der Derealisierung vom positivistischen Idealismus bis zur virtuellen Realität*. München: Fink.
- Walther, W. / Pleisteiner, H.** (2013) *Langenscheidt Taschenwörterbuch Englisch* (Neubearbeitete Auflage). Berlin: Langenscheidt-Redaktion.
- Warshaw, M.** (2005). *The Encyclopedia of Surfing*. Orlando: Harcourt.
- Warshaw, M.** (2010). *The History of Surfing*. San Francisco: Chronicle.
- Weber, S.** (2003). Konstruktivistische Medientheorien. In Ders., *Theorien der Medien - Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus* (S. 180-201). Konstanz: UVK.
- Whitney, A.** (2002). Gidget Goes Hysterical. In F. Gateward / M. Pomerance, *Sugar, Spice and Everything Nice: Cinemas of Girlhood* (S. 55-71). Detroit: Wayne State Univ. Press.
- Witzig, J.** (2013). *A Golden Age. Surfing's Revolutionary 1960s and '70s*. New York: Rizzoli.
- Young, N.** (2008). *The Complete History of Surfing from Water to Snow*. Layton: Gibbs Smith.

5.2 DIGITALE QUELLEN

Brown, B. (Regie, Drehbuch, Produktion). (1966). *The Endless Summer. Digitally Remastered* [Sportdokumentarfilm]. USA: Bruce Brown Films.

Brown, D. (Regie, Drehbuch). (2000). *The Endless Summer Revisited* [Dokumentarfilm]. USA: Monterey Media.

Wendkos, P. (Regie). (1959). *Gidget* [Spielfilm]. USA: Columbia Pictures.

5.3 INTERNETQUELLEN

Baumann, M. (2012). Surf-Klassiker „The Endless Summer“. Auf der fast perfekten Welle. *Tageszeitung*. Zugriff: 04.08.2014 von <http://www.sueddeutsche.de/kultur/surf-klassiker-the-endless-summer-im-stream-auf-der-fast-perfekten-welle-1.1428481>

DCM Film Distribution GmbH (o.J.). The Endless Summer. *Presstext*. Zugriff: 04.08.2014 von <http://www.endlesssummer-derfilm.de>

Ermer, M. (1996). Konstruktivismus. *Wissenschaftl. Artikel*. Zugriff: 04.08.2014 von <http://wwwuser.gwdg.de/~mermer/puk/konstruktivismus.PDF>

Mohs, J. (2014). Rezensionen: Kommunikation: Medien. *Rezension*. Zugriff: 04.08.2014 von <http://www.rkm-journal.de/archives/16204?output=pdf>

Polly, J. A. (1994). Surfing the Internet. *Artikel* Zugriff: 04.08.2014 von <http://www.netmom.com/about-net-mom/26-surfing-the-internet>

6 ANHANG

6.1 ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABBILDUNG 1: „INTERNET-SURFER“	11
ABBILDUNG 2: <i>GIDGET, THE LITTLE GIRL WITH BIG IDEAS</i> (ROMAN VON FREDERICK KOHNER, 1957).....	39
ABBILDUNG 3: <i>GIDGET</i> (FILM VON PAUL WENDKOS, 1959)	39
ABBILDUNG 4: <i>THE ENDLESS SUMMER</i> (FILM VON BRUCE BROWN, 1966)	69
ABBILDUNG 5: BRUCE BROWN BEI DEN DREHARBEITEN ZU <i>THE ENDLESS SUMMER</i>	72
ABBILDUNG 6: ROBERT AUGUST UND MIKE HYNSON MIT GEPÄCK.....	77
ABBILDUNG 7: BRUCE BROWN UND ROBERT AUGUST MONTIEREN DIE KAMERA AM SURFBRETT	84
ABBILDUNG 8: HAWAIIANISCHER KAHUNA (HTTP://3.BP.BLOGSPOT.COM/_YUTCHs4NLCg/TBxEoirCoEI/AAAAAAAAADW/NEBHth2R2Bg/s1600/PRETRE1784.JPG)	90
ABBILDUNG 9: „SURFER STOMP“ (TANZSCHRITTE) (MARCUS 2013: 87)	95
ABBILDUNG 10: DER „RENDEZVOUS BALLROOM“ AN DER KÜSTE VON BALBOA	96
ABBILDUNG 11: <i>DICK DALE</i> MIT SEINER GITARRE (MARCUS 2013: 81)	98
ABBILDUNG 12: „SURFERS’ CHOICE“ (ERSTES ALBUM VON <i>DICK DALE AND THE DEL-TONES</i> , 1962) (HTTP://DICKDALE.COM/IMAGES/SURFERCHOICECOVER.JPG)	100
ABBILDUNG 13: „WALK, DON’T RUN“ (LIED VON <i>THE VENTURES</i> , 1960) (HTTP://WWW.ALBUMARTEXCHANGE.COM/GALLERY/IMAGES/PUBLIC/VE/VENTUR-WALKDO_07.JPG)	102
ABBILDUNG 14: „JAN & DEAN TAKE LINDA SURFIN’“ (ALBUM VON <i>JAN & DEAN</i> , 1963) (HTTP://CDN.7STATIC.COM/STATIC/IMG/SLEEVEART/00/010/403/0001040347_500.JPG).....	105
ABBILDUNG 15: „SURFIN’ SAFARI“ (ALBUM VON <i>THE BEACH BOYS</i> , 1962) (HTTP://1500.LISTAL.COM/IMAGE/1453395/500FULL.JPG)	107
ABBILDUNG 16: „PET SOUNDS“ (ALBUM VON <i>THE BEACH BOYS</i> , 1966)	108

6.2 TABELLENVERZEICHNIS

TABELLE 1: ÜBERSICHT DER HAUPTCHARAKTERE.....	39
---	----

6.3 ABSTRACT

Dass Medien einen großen Einfluss auf gesellschaftliche Strukturen haben, ist allgemein bekannt. Diese Arbeit hat sich das Ziel gesetzt, die konstruktivistischen und konstitutiven Einflüsse bestimmter Print-, audiovisueller und auditiver Medien sowie „Menschmedien“ mit inhaltlichem Bezug zur kalifornischen Surfkultur der 1950er- und 1960er-Jahre zu untersuchen. Dabei werden so genannte „Popularisierungsschübe“ herausgearbeitet, die wesentlich zum gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Aufschwung dieser Kultur beitrugen. Im ersten Kapitel wird die Metapher *surfing* thematisiert und die ursprüngliche Bedeutung sowie die spätere Entstehung des Begriffs *surfing the internet* erläutert. Das zweite Kapitel setzt sich auf medientheoretischer Ebene mit dem Medienkonstruktivismus und der Akteur-Medien-Theorie auseinander. Abschließend werden ausgewählte Medien und ihre Inhalte anhand der theoretischen Erkenntnisse analysiert und im Detail erforscht, um somit zu einem Ergebnis hinsichtlich des formulierten Forschungsziels zu gelangen. Es zeigt sich, dass die Surfkultur fundamental durch Medien beeinflusst, konstruiert, bedingt und mitbestimmt wurde.

6.4 LEBENSLAUF

Persönliche Daten

Name	Niklas Johannes Steinhöfer
Geburtsort	Gießen
Derzeitiger Wohnort	Wien

Akademischer Werdegang

Schulausbildung

1994 – 1998	Grundschule Pohlheim – Watzenborn-Steinberg
1998	Grundschule Fernwald – Steinbach (2. Halbjahr)
1998 – 2007	Gesamtschule Gießen-Ost (Abschluss mit Abitur)

Studium

2008 – 2014	Theater-, Film- und Medienwissenschaft (Diplomstudium), Universität Wien
-------------	---

Ausgewählte Berufserfahrungen

09/2007 – 05/2008	Zivildienst – Albertschweizer Schule, Gießen <ul style="list-style-type: none">• Zuständigkeitsbereich: Körperbehindertenabteilung
11/2011	Garage X – Theater Petersplatz GmbH, Wien <ul style="list-style-type: none">• Arbeitsaufgabe: Unterstützung im künstlerischen Betriebsbüro, Organisation, Recherche, Ticketing und Kartenreservierung.
06/2012 – 07/2012	PreTV – Gesellschaft für Videoproduktion mbH Nfg. & Co KG, Wien <ul style="list-style-type: none">• Assistent der Aufnahmeleitung und Produktionsfahrer bei der deutsch-österreichischen Koproduktion von taglicht media/Köln und preTV der Spiel-Doku „Karl der Große“. (Ausstrahlung: ARD, SF, ServusTV)
08/2012	KGP – Kranzelbinder Gabriele Production GmbH, Wien <ul style="list-style-type: none">• Assistent der Aufnahmeleitung und Produktionsfahrer bei der französisch-österreichischen Koproduktion von Les Films Velvet/Paris und KGP des Kinofilms „RZ2 – Grand Central“.
10/2012 – 11/2012	ZDF – Redaktion Naturwissenschaft und Technik, München/LS Bayern <ul style="list-style-type: none">• Journalistisch-redaktionelle Arbeiten• Aktive Mitarbeit bei diversen Sendungen

- Abenteuer Forschung, Faszination Erde, Faszination Universum, Spezialsendungen

Sprachkenntnisse

Sprachen

Deutsch: Muttersprache

Englisch: fließend in Wort und Schrift

Französisch: Grundkenntnisse

Spanisch: Grundkenntnisse