

Vorträge und Aufsätze

Arbeitsbereich Allgemeine Pädagogik

Institut für Erziehungs- und Bildungswissenschaft

Karl-Franzens-Universität Graz

Jg. 2021

Denkwerkstatt

Allgemeine Pädagogik

Heft 23

Agnes Trattner

Der Totenkopf als symbolisches Mittel zur Inszenierung von Jugendlichkeit.



Der Totenkopf als symbolisches Mittel zur Inszenierung von Jugendlichkeit

Der vorliegende Beitrag untersucht Praktiken der Bricolage am Beispiel des Totenkopfmotivs. Denn dieses wurde – als wohl eines der prominentesten Todessymbole – insbesondere in jugendkulturellen Zusammenhängen mit neuen Sinnkonstruktionen versehen, wo es seit den 1970/80ern vermehrt in vielförmigen Ausführungen erscheint – wie z.B. auf Kleidungs- und Schmuckstücken, auf Accessoires, Plattencovers, Titelseiten von Fanzines, auf Konzertplakaten sowie -flyern oder in Form von Tattoos. Angehörige von zum Teil sehr unterschiedlichen Szenen stellen den Totenkopf damit in einen neuen Kontext, deuten gesellschaftlich etablierte Interpretationsmuster um bzw. fügen weitere Bedeutungen hinzu.

Obwohl das Totenkopfmotiv zu Beginn des 21. Jahrhunderts Einzug in den Massenwarenmärkte hält, bleibt der Rekurs darauf in jugendkulturellen Szenen ungebrochen, da der Totenkopf nach wie vor eine besondere emotionale Qualität und ein hohes Erregungspotenzial aufweist. In dem Beitrag wird daher gefragt: 1) welche symbolischen Bedeutungsebenen weist der Totenkopf als historisches Alltagsobjekt auf, 2) wie deuten Angehörige verschiedener jugendkultureller Stile das Motiv um bzw. um welche alternativen Interpretationsmöglichkeiten erweitern sie es, 3) in welche Sinnkonstruktionen ist der Totenkopf als Symbol im Kontext seiner massenhaften Verbreitung eingebettet und 4) welche Rolle spielt er in der Dar- und Herstellung von Jugend und Jugendlichkeit?

Um diese Fragen zu beantworten, wird neben einer historischen Herangehensweise der Forschungsstand zu Todessymbolen in Jugendkulturen systematisch zusammengefasst und auf die Ergebnisse einer empirischen Studie zur Bedeutung von Todessymbolen in Jugendkulturen (vgl. Trattner 2015)¹ zurückgegriffen.

¹ Im Rahmen meiner Dissertation wurden Jugendliche befragt, die in ihrem Stil Todessymbole verwenden und die unterschiedlichen Szenen angehören. Die Datenerhebung erfolgte im Zeitraum von 2008-2011, wobei neun Jugendliche mithilfe von Leitfaden-Interviews (vgl. Flick/Kardoff/Steinke 2007, S. 17ff.; Mayring 2008, S. 42ff.; Reinders 2005, S. 151ff.) und darauf aufbauend 57 Jugendliche mittels Fragebogen befragt wurden. Dabei wurden die Bedeutungen von Todessymbolen für Jugendliche erforscht und ihr Verhältnis zum Tod jenseits individual-psychologischer Erklärungen und Pathologisierungen untersucht (vgl. Trattner 2015, S. 122).

Vorweg sei angemerkt, dass Symbole niemals nur eine Bedeutung haben, sondern immer durch Mehrdeutigkeit, Bedeutungsoffenheit, Komplexität und Kontextgebundenheit gekennzeichnet sind (vgl. Cassirer 1990, S. 64f.; Korff 1997, S. 27ff.). Insofern kann der Beitrag auch keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben z.B. hinsichtlich aller möglichen divergenten individuellen Bedeutungszuschreibungen oder der Chronologie des Auftauchens des Totenkopfmotivs in sämtlichen Szenen. Der Beitrag stellt vielmehr den Versuch dar, die jugendkulturelle Aneignung und die damit verbundene neue Kontextualisierung des Totenkopfmotivs auf einer allgemeinen Ebene nachvollziehbar zu machen und dabei mögliche Unterschiede und Gemeinsamkeiten in der Symbolverwendung offenzulegen.

1 Historische Bedeutungsebenen von Todessymbolen

1.1 Vergegenwärtigung des Todes und Bußaufforderung

In der Frühen Neuzeit ist der Totenschädel nicht nur ein medizinischer Gebrauchsgegenstand für Studienzwecke, sondern wird zudem ein beliebter Dekorationsgegenstand und findet sich z.B. in den Arbeitszimmern bürgerlicher und adeliger Familien oder auf Porträts in den Händen des Abgebildeten (vgl. Ariès 1982, S. 420; Günther 2011, S. 279). Überhaupt erlebt der Bereich der sogenannten „Ars moriendi“ im Barock einen regelrechten Boom, um die Menschen mit Hilfe von Kleinkunstwerken auf ihre letzte Stunde vorzubereiten. „Vor allem der Totenschädel war beliebt und zierte viele Alltagsgegenstände, etwa Rosenkränze, Tabaksdosen [sic!], Schmuckstücke, Uhren oder Stockgriffe“ (Günther 2011, S. 280). Die aufkommende Mode von Totenkopfmotiven findet ihren Ausdruck auch in Form von Stundenbüchern, Gravuren auf Möbelstücken oder in der bildenden Kunst in Form des sogenannten Vanitas-Stilllebens (vgl. Ariès 1982, S. 420ff.; Günther 2011, S. 279).

All diese Gegenstände erinnern nicht nur an die eigene Vergänglichkeit, sondern an die Endlichkeit sämtlichen irdischen Seins und stehen unter dem Gedanken des Memento mori (gedenke des Todes!). Indem sie die Zukunft allen Seins vor Augen führen, verweisen sie auf die Flüchtigkeit, Nichtigkeit und Eitelkeit des irdischen Lebens und mahnen zur Buße und Umkehr (vgl. Ariès 1982, S. 423; Günther 2011, S. 277, 279). Meditationen über den Tod rücken in den Mittelpunkt der frühneuzeitlichen

Lebensgestaltung. Dabei wird der Totenschädel zu einem unentbehrlichen Hilfsmittel des Gebetes und der Einkehr (vgl. Ariès 1982, S. 385ff.). Diese Meditationen über den Tod sind aber keinesfalls eine Einladung zu Lebensgenuss und -lust, vielmehr stellen Enthaltbarkeit und Mäßigkeit die Kardinaltugenden der Zeit dar (vgl. ebd., S. 397). Die Todessymbole, insbesondere der Totenschädel bzw. Totenkopfmotive, sind fest im christlich-religiösen Kontext verankert und dienen der moralisierenden Mahnung. Eine ähnliche Funktion erfüllen die spätmittelalterlichen Totentänze aus dem 14. und 15. Jahrhundert. Ihr Ziel ist ebenfalls ein Aufruf zur Buße und Umkehr. Hier wird der Tod in Bildzyklen auf Friedhofs- und Kirchenmauern als hämisch grinsendes, halb verwesendes und tanzendes Skelett dargestellt, das alle – egal ob reich oder arm, jung oder alt, ob König oder Bauer – zum Tanz zwingt und damit hinfort rafft (vgl. Günther 2011, S. 276; Reudenbach 1998, S. 73ff.). Ihr Zweck ist eine moralisierende Warnung, wengleich ihnen durchaus ein ironisches Moment anhaftet, da der Tod zum einen als Gleichmacher auftritt, der alle Unterschiede zwischen den Machtlosen und den Mächtigen aufhebt, und zum anderen da seine Darstellungen als lebendiges, sich wild bewegendes und diabolisch grinsendes Gerippe an Narrenhaftigkeit grenzen. Neben der Vergegenwärtigung des Todes bzw. der Moralisierung hat eine weitere Bedeutungsebene in Bezug auf Todessymbole bzw. auf Totenkopfmotive eine historisch lange Tradition vorzuweisen, nämlich die der Gefahr für Leib und Leben.

1.2 Der Totenkopf als Gefahrensymbol

Schon lange dient das Totenkopfmotiv als universelles und unmissverständliches Zeichen für tödlich giftige Substanzen oder lebensgefährliche Situationen (vgl. Pfeifenroth 2011, S. 353). Das Totenkopfmotiv hat aber auch eine historisch weit zurückreichende Tradition in der Kennzeichnung der Zugehörigkeit zu lebensgefährlichen, potenziell todbringenden sozialen Gruppen wie etwa der Piraten oder militärischer Spezialeinheiten und dient gleichzeitig als Warnung vor diesen. So versetzten z.B. Piraten, die sich mittels Totenkopfflaggen als solche zu erkennen gaben, vom 16. bis zum 18. Jahrhundert insbesondere Handelsschiffe in Angst und Schrecken. Fiktive literarische und filmische Darstellungen haben in weiterer Folge zur Verankerung des Totenkopfs als Symbol für Piraterie in unserem kollektiven Gedächtnis beigetragen (vgl. ebd.). In militärischen Zusammenhängen begegnet uns das Totenkopfmotiv im 18. Jahrhundert auf den Pelzmützen der sogenannten Totenkopfhusaren (vgl. ebd., S. 354) oder

auf den schwarzen Tellermützen der SS-Totenkopfverbände der NS-Zeit, die mit einem silbernen Totenkopf bestickt waren (vgl. Höhne 2002, S. 126). Zudem wurden bewährten SS-Angehörigen silberne Ringe mit einem Miniatur-Totenkopf als Ehrenzeichen verliehen (vgl. ebd., S. 141).

Die Totenkopfmotive der Piraten oder der genannten militärischen Einheiten stehen für deren absoluten Siegeswillen sowie deren Erbarmungs- und Gnadenlosigkeit. In beiden Fällen dienen die Motive v.a. der Einschüchterung ihrer Gegner (vgl. Pfeiferoth 2011, S. 353f.). Indem die Totenkopfmotive die Bereitschaft anzeigen, jederzeit im Kampf sein eigenes Leben zu geben oder das anderer zu nehmen, signalisieren sie zudem Furchtlosigkeit und Tapferkeit. Während im militärischen Zusammenhang mit Totenkopfmotiven darüber hinaus Treue, Gehorsam und unerschütterliche kameradschaftliche Zusammengehörigkeit bestätigt werden – wie es beispielsweise im Eid, den ein neuer SS-Anwärter schwören musste, zum Ausdruck kommt (vgl. Höhne 2002, S. 138) – haftet den Piraten ein rebellisches Moment an. Im Unterschied zum Militär definieren sie sich als Outlaws, indem sie sich den herrschenden Gesetzen sowie den herkömmlichen Hierarchien verweigern und stattdessen nach ihren eigenen Regeln leben.

Als Gefahrensymbol ist das Totenkopfmotiv bis heute zur Kennzeichnung von giftigen Substanzen oder tödlichen Situationen im Alltag erhalten geblieben. Ansonsten ist es aber aus dem Alltag weitestgehend verschwunden, bis es im jugendkulturellen Kontext eine fulminante Renaissance erlebt, wo es neu interpretiert wird.

2 Bedeutungen des Totenkopfmotivs in Jugendkulturen

Zunächst lässt sich festhalten, dass es in der Verwendung von Totenkopfmotiven eine Simultaneität von sehr unterschiedlichen Bedeutungen und Intentionen gibt, wobei die ursprünglichen Bedeutungen der Gefahr und der Vergegenwärtigung des Todes in den verschiedenen jugendkulturellen Szenen unterschiedlich stark nachhallen. Die im jugendkulturellen Setting neu hinzukommenden Bedeutungsebenen werden im Folgenden beispielhaft anhand einzelner jugendkultureller Stile demonstriert.

2.1 Inszenierung einer generationalen Differenz

Im jugendkulturellen Kontext ist das Totenkopfmotiv bereits bei den Wandervögeln anzutreffen, wie ein Bild einer Wandervogelgruppe aus dem Jahr 1929 im Schweizerischen Sozialarchiv zeigt.² Auf dem Bild, das u.a. mit „Gruppenporträt der Wandervögel vor einem Gebäude – Flagge mit Piratensymbol“ betitelt ist, sieht man eine fünfzehnköpfige Gruppe Jugendlicher, wobei ein Junge eine Flagge hält, die einen Totenschädel mit vier jeweils seitlich wegstehenden Knochen zeigt. Im Zusammenhang mit den Abgrenzungsbemühungen der Wandervögel von der Erwachsenenwelt und dem Versuch, eine eigene Welt der Jugendlichen zu inszenieren, kann dieser Rekurs auf die Piraterie als rebellisches Moment gedeutet werden, der das Totenkopfmotiv gleichzeitig mit einer weiteren und neuen Bedeutungsebene belegt, nämlich jener der generationalen Abgrenzung.

Stellt das Totenkopfmotiv in der Gruppe der Wandervögel noch eine absolute Ausnahme dar, ist es spätestens seit den 1970er und 1980ern aus dem jugendkulturellen Kontext kaum mehr wegzudenken. Todessymbole und insbesondere Totenkopfmotive tauchen nicht nur in den unterschiedlichsten Formen auf, sondern auch in den verschiedensten Szenen wie etwa Heavy Metal, Punk, Skinhead, Rockabilly, HipHop, Gothic, Ultras oder Emo. Die verschiedenen jugendkulturellen Stile beinhalten zwar deutlich mehr Elemente als Todessymbole, dennoch wird das Totenkopfmotiv in vielen Szenen zu einem wesentlichen Element der Untermauerung des jeweiligen Gesamterscheinungsbildes. Die neue und den verschiedenen Szenen gemeinsame Bedeutungsebene stellt hierbei die Demonstration der Zugehörigkeit zu Jugendkulturen dar, womit gleichzeitig auch eine Distinktionslinie gegenüber der Mehrheitsgesellschaft bzw. der Erwachsenenkultur und damit der am Mainstream orientierten Gleichaltrigen gezogen wird. Mit den visuellen Abgrenzungsmöglichkeiten, die der Totenschädel als Motiv bietet, gehen eine spielerische, oftmals auch scherzhafte Herausforderung der Erwachsenen und eine besondere Akzentuierung des rebellischen Moments einher, eignen sich die Motive doch als auffallendes bzw. schockierendes Stilelement, wie z.B. die jugendkulturellen Stile Heavy Metal, Punk oder Gothic besonders eindrucksvoll zeigen.

So erinnert die Symbolverwendung im Heavy Metal oder Punk z.B. stark an die Todesdarstellungen der spätmittelalterlichen Totentänze. Auch hier trifft man

²Abrufbar unter: http://www.bild-video-ton.ch/bestand/objekt/Sozarch_F_5000-Fx-579 [19.07.2017]

unweigerlich auf das Motiv spöttisch grinsender und beweglicher Skelette bzw. Totenschädel. Diese Motive dienen im Gegensatz zu früheren Zeiten aber wohl kaum der Vergegenwärtigung des Todes oder gar der Aufforderung zu Buße, sondern entfalten in jugendkulturell geprägten Szenen ihr provokatives Potenzial und beinhalten ein starkes rebellisches Element im Sinne von Unangepasstheit gegenüber der am erwachsenkulturell geprägten Mehrheitsgesellschaft. Richard, Grünwald und Recht betonen, dass der Totenkopf in Jugendkulturen „zur ästhetischen Geste der Abstand gebietenden Drohung („dread“) und der visuellen Aggression“ gehört (Richard/Grünwald/Recht 2010, S. 122). Die Bedeutungsebene der Gefahr spielt hier offensichtlich eine wesentliche Rolle, wobei Eigenschaften wie Furchtlosigkeit, Härte, Stärke, Gefährlichkeit, Wildheit betont werden und um den Aspekt der „Coolness“ erweitert werden.

In der altersheterogenen und -übergreifenden Heavy Metal-Szene (vgl. Elflein 2010, S. 170) können martialische Symbole auch älteren Personen zur Abgrenzung vom Mainstream und damit einer bürgerlichen Erwachsenengesellschaft dienen, womit sie sich gleichzeitig das Attribut jugendlich und jung geblieben im Gegensatz zu spießig, konservativ, alt und althergebracht sichern. Ähnliches gilt auch für andere Szenen, wie z.B. der Punks.

2.2 Der Totenkopf als politisches Symbol?

Im Zusammenhang mit der Punk-Szene kann das Totenkopfmotiv auch mit einem linken und antifaschistischen Statement verknüpft werden (vgl. Pfeifenroth 2011, S. 353). Eine ebenfalls links gerichtete politische Assoziation ruft das Totenkopfmotiv beim Hamburger Fußballfanverein des FC St. Pauli hervor, der dem Motiv zum Einzug in die Fußballszene und der derzeit aktuellen Szene der Ultras verhalf (vgl. Mathar 2008, S. 75; Pfeifenroth 2011, S. 355). Als allgemein linkes politisches Symbol kann der Totenkopf aber nicht verstanden werden, denn „keine Jugendkultur besitzt ein universelles Motiv wie den Totenschädel allein“ (Richard et al. 2010, S. 122) und von daher findet sich das Motiv auch in mehrheitlich rechts positionierten Jugendkulturen wie z.B. der Skinhead-Szene (vgl. El-Nawab 2007, S. 58; Krüger 2010, S. 26).

Gemeinsam ist den Szenen der Skinheads, Ultras und Punks aber, dass sie in ihrer Symbolverwendung an die Präsentation einer männlichen Bedrohlichkeit anschließen (vgl. Dembowski 2013, S. 56f.; El-Nawab 2007, S. 110, 335; Gabler 2013, S. 65).

2.3 Herstellung männlich konnotierter Eigenschaften

Neben der Inszenierung einer Aura des Bösen eignen sich die Todessymbole mit ihrem Bedeutungsnachhall von Gefahr in einer traditionellen Geschlechterrollenvorstellung offenbar auch dazu, mit Männlichkeit assoziierte Eigenschaften wie z.B. Stärke, Härte, Tapferkeit, Furchtlosigkeit und Coolness im Sinne von Emotionskontrolle im Unterschied zu empfindsam, gefühlsbetont, ängstlich oder schwach zu markieren (vgl. Meuser 2005, S. 311; Phoenix/Frosh 2005, S. 24; Trattner 2008, S. 26f.). In männlich dominierten Szenen wie etwa Heavy Metal, Rockabilly, Skinhead, Punk, HipHop oder Ultras (vgl. El-Nawab 2007, S. 310; Zentner 2013, S. 3) signalisieren die Todessymbole – in den Worten von Richard et al. – eine „‘männliche‘ bedrohliche Einzigartigkeit“ (Richard et al. 2010, S. 120).

In diesem Zusammenhang lässt sich auch Göppels überspitzte Formulierung der Kernaussage von Heavy Metal anführen, die sich sowohl im Habitus als auch im äußeren Erscheinungsbild der Szeneangehörigen manifestiert: „Man ist kein Weichei, sondern liebt das Echte, Harte, Extreme. Man ist nicht angepasst, sondern provokativ, konfrontativ, unerschrocken. [...] Man fürchtet weder Tod noch Teufel“ (Göppel 2007, S. 232). Totenköpfe, Leichen oder okkulte Symbole kommen hier gerade recht, um sich „absichtlich nach außen hin ein abschreckendes Image [zu] verpassen“ (Nolteernsting 2001, S. 161). Allerdings ist hier aber auch – wie Göppel formuliert – „viel Mummenschanz und Maskerade im Spiel“ (Göppel 2007, S. 228).

Im Punk unterstützen die Symbole ebenfalls eine aggressive und abschreckende Selbstdarstellung (vgl. Rohde 2001, S. 117), die trotz antisexistischer Attitüden auf die Inszenierung einer vorwiegend männlichen bedrohlichen Einzigartigkeit beruht. Denn wie z.B. El-Nawab (2007) resümiert, war Punk „immer härter und machomäßiger, als er vorgab zu sein“ (S. 335).

Obwohl auch Mädchen und Frauen die Symbole in männerdominierten Szenen zur visuellen Abschreckung und im Sinne männlich konnotierter Eigenschaften verwenden (können), zeigt sich doch ein auffallender Unterschied in der Symbolverwendung zu mädchen- bzw. frauendominierten Szenen wie den Gothics und Emos, in denen ein androgyner Stil vorherrscht.

2.4 Bekundung von Todesreflexion

In der Gothic-Szene, in der Todessymbole das zentrale Stilelement darstellen (vgl. Buhl 2011, S. 327f.; El-Nawab 2007, S. 204), spielt die Bedeutungsebene der Gefahrensignalisierung und damit der Abstand-Gebietung zwar auch eine Rolle, rückt aber im Verhältnis zu anderen Szenen in den Hintergrund, denn: „In der schwarzen Szene weist der Totenschädel insbesondere auf die Beschäftigung mit dem Tod hin“ (El-Nawab 2007, S. 205). Die Verwendung von Totenkopfmotiven bzw. von Todessymbolen steht bei den Gothics also durchaus im Kontext des Memento mori-Gedankens (vgl. Buhl 2011, S. 329) und erinnert an die Symbolverwendung der frühen Neuzeit. Den Gothics geht es um eine Entdämonisierung und Enttabuisierung des Todes sowie der Schattenseiten des Lebens (vgl. Farin 2001, S. 162, 165). Mit ihrem Stil grenzen sie sich bewusst von der materialistischen und oberflächlichen Spaß- und Konsumgesellschaft ab, indem sie ihr mit Symbolen des Todes, des Verfalls und der Nichtigkeit einen Spiegel vorhalten (vgl. ebd., S. 164f.).

Im Zuge seiner Verbreitung in der Emo-Szene wird das Totenkopfmotiv zu Beginn des 21. Jahrhunderts mit zusätzlichen Sinnkonstruktionen belegt.

2.5 Offenbarung jugendlicher Gefühlswelten

Als Musikrichtung reicht Emo bzw. Emocore (abgeleitet von Emotional Hardcore) bis in die 1970er bzw. 1980er zurück und etablierte sich als Teil der Hardcorebewegung, die wiederum als eine Weiterentwicklung bzw. Abspaltung von Punk gilt (vgl. Großegger 2013, S. 11). Bis in die 1990er war Emo v.a. die Bezeichnung einer Musikrichtung, in der es darum ging, die Komplexität der eigenen Gefühlswelt zu thematisieren und zum Ausdruck zu bringen. Etwa zu Beginn des 21. Jahrhunderts verbreitete sich Emo öffentlichkeitswirksam als Mode-Stil (vgl. Wächter/Triebswetter 2009, S. 14). Im Sinne von Techniken der Bricolage (wörtlich übersetzt: „Bastelei“) (vgl. Baacke 2007; S. 218ff.; Jacke 2009, S. 146ff.) greifen Emos dabei auf bekannte Symbole aus anderen Jugendkulturen zurück und kreieren durch einen Mix dieser Symbole einen neuen Stil, der die komplexe und widersprüchliche Gefühlswelt ihrer Träger_innen optisch zum Ausdruck bringt:

„Das gleichzeitige Benutzen von harten Stilelementen wie dem Nietengürtel, den Totenköpfen und den schwarz gefärbten Haaren, sowie weicher Attribute wie rosa Klamotten, *Hello Kitty*-Accessoires und Kirschspangen im Haar, verrät die Einstellung der Emos. [...] Sie verkörpern beides, Härte und Schwäche,

Traurigkeit und Glück, Positivität und Negativität.“ (Mecklenbrauck 2009, S. 52; Hervorh. im Orig.).

Neu an diesem Stilmix ist, dass Emos Todessymbole mit Lebenssymbolen verbinden, indem sie Totenkopfmotive oder die Farbe schwarz mit Kirschen, Blumen, Herzen oder bunten sowie grellen Farben kombinieren.

Neben der Unterstreichung von Szenezugehörigkeit, dienen Totenkopfmotive bei den Emos dazu, die Ambivalenz der eigenen jugendlichen Gefühlswelt zur Schau zu stellen (vgl. Großegger 2013, S. 11; Rebstock 2009, S. 40). „Coolness“ wird hier umkonnotiert und steht nicht mehr im Kontext traditioneller männlich assoziierter Eigenschaften. Hier heißt cool zu sein, seine Gefühle (auch negative wie Trauer) öffentlich auszuleben und zur Schau zu stellen. Obendrein bedeutet das mit dem gesellschaftlich geforderten Jugendlichkeitsideal zumindest ein Stück weit zu brechen (vgl. Trattner 2015, S. 184f.).

In Folge der massenmedialen (v.a. negativen) Aufmerksamkeit gegenüber Emos (vgl. Großegger 2013, S. 9f.) wurde das Totenkopfmotiv, das in den letzten Jahrzehnten im Wesentlichen jugendkulturellen Stilen vorbehalten war, tauglich für den Mainstream.

3 Der Totenkopf im Kontext seiner massenhaften Verbreitung

Laut Richard et al. vollzieht das Totenkopfmotiv ab ca. 2005 einen „ikonischen Drift in den Mainstream“ (Richard et al. 2010, S. 120). Neben der Vereinnahmung und Verbreitung von Emo als Modestil durch die Massenwarenindustrie hat sicherlich auch die Wiederbelebung des Piratenthemas durch Blockbuster wie „Fluch der Karibik“, der 2003 ein durchschlagender Erfolg in der Mainstreamfilmindustrie war, dazu beigetragen.

Mittlerweile gibt es unzählige Varianten des Totenschädelmotivs auf dem Massenwarenmarkt für alle Altersschichten, insbesondere auch für Kinder. Todessymbole werden zum einen durch ihre Kombination mit Lebenssymbolen versteckter und weniger auffallend dargestellt und zum anderen erfährt das Totenkopfmotiv eine zunehmende Verniedlichung, indem es von realistischen Totenköpfen durch eine Darstellung in Richtung Kindchenschema immer stärker abweicht.

In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, ob das Totenkopfmotiv dadurch der Beliebtheit anheimfällt oder ob es noch immer Wirkungen im Sinne seiner jugendkulturell geprägten Verwendungen beibehält.

3.1 Das Versprechen jugendkultureller Einzigartigkeit

Die „Überpräsenz des Totenschädels als Motiv im 21. Jahrhundert in Medien und Mode“ (Richard et al. 2010, S. 120) weicht mit ihren visuellen Verniedlichungs- und Verharmlosungsstrategien die ursprünglichen sowie jugendkulturell erweiterten Bedeutungen des Totenschädelmotivs auf: „So verliert der Totenkopf auf rosafarbenen Babyklamotten all seinen Schrecken und entzückt die Elternherzen, die mit den Outfits ihrer Kleinsten wenn überhaupt, dann wahrscheinlich nur die Großeltern provozieren können“ (Pfeifenroth 2011, S. 355).

Das Symbol fällt einer gewissen Beliebtheit anheim und lässt Richard et al. zufolge „eine neue, teilweise auch sinnbefreite Sicht zu“ (Richard et al. 2010, S. 118). Dennoch bleibt – mitunter durch die lange Tradition des Totenkopfmotivs in so vielen und so unterschiedlichen Szenen – ein jugendkultureller Bezug erhalten und von daher auch die Attitüde von Rebellion und Provokation. „Die damit verbundene rebellische Geste ist zwar noch anwesend, aber dekontextualisiert“ (ebd.). So ist das Totenkopfmotiv „ein stilistisches Muster unter vielen“, verspricht aber jugendkulturelle Einzigartigkeit (vgl. ebd.). Dieser Rest des jugendkulturellen Bezugs spielt eine entscheidende Rolle auf dem Siegeszug des Totenkopfmotivs im Mainstream, wie beispielsweise der sogenannte „rebels club“ der Sportartikelfirma Head zeigt. Dieser Klub, dem offenbar viele prominente Skisportathlet_innen angehören, wartet seit der Winterskisaison 2016/17 mit einem äußerst verwässerten Totenkopfmotiv als Logo auf: Rudimentär, aber dennoch eindeutig als Totenkopf zu identifizieren, zeigt er sich in Form eines Pokals mit zwei gekreuzten Skiern darunter und erinnert damit an die im kollektiven Gedächtnis verankerte Piratenflagge mit Totenkopf und gekreuzten Knochen.³ Dezent ist dieses Logo auf dem Ski Klettband aller Athlet_innen, die von Head ausgestattet werden, bei Interviews im öffentlich-rechtlichen Fernsehen zu sehen. Die Firma verpasst sich so ein jugendliches Image und wirbt mit jugendkulturell assoziierten Eigenschaften wie Rebellion, Furchtlosigkeit, Coolness und Wildheit.

Trotz einer offensichtlichen Beliebtheit des Totenkopfsymbols in der Mainstream-Kultur merken Richard et al. an, dass der Totenkopf seine subversive Kraft behält, da die weiterhin existierenden jugendkulturellen Stile wie z.B. Gothic oder Metal den symbolischen Kern des Motivs bewahren (vgl. Richard et al. 2010, S. 122).

³ Abrufbar unter: <https://rebelsclub.head.com/de/home/> [15.2.2017]

3.2 Vereinnahmungen, Abgrenzungen und Zugehörigkeiten

Bereits Anfang des 20. Jahrhunderts wurde Jugendlichkeit zu einem altersunabhängigen Habitus, der mit positiven Eigenschaften konnotiert ist (vgl. Merkens 2007, S. 253) und in der Folge wurden Jugendliche zu den gesellschaftlichen Trendsettern, v.a. im Bereich der Mode (vgl. König 2011, S. 155). Mittlerweile bietet die Massenwareindustrie jugendliche Attribute auf eine vielfältige Weise an, Jugendlichkeit ist eine Verkaufsstrategie (vgl. Bogner 2008, S. 185; Ferchhoff 2007, S.24f.).

Die Kehrseite davon ist, dass für Jugendliche Abgrenzungen zu Erwachsenen, aber auch zu Kindern und damit eine Inszenierung als jugendlich, immer schwieriger werden (vgl. Zentner 2005, S. 137). Jugend und Jugendlichkeit sind umkämpfte Konzepte, wobei Jugendliche mit Hilfe ihrer Selbstinszenierungen versuchen sich die Attribute von Jugendlichkeit symbolisch zu sichern (vgl. Ferchhoff 2007, S. 24).

Während Jugendliche Kindern, die versuchen sich mit jugendlichen Symbolen und Attributen dem Jugendstatus anzunähern, eher Verständnis entgegenbringen (vgl. Trattner 2015, S. 169), erwarten und fordern sie von Erwachsenen ein klares generatives Verhalten⁴ – wie folgende Aussagen Jugendlicher verdeutlichen. So erklärt Babsi (17 Jahre) etwa: „die Jugendlichen sind die Jugendlichen und die Alten sollen die Alten bleiben“ und Eva (17 Jahre) fordert: „man soll sich seinem Alter entsprechend anziehen. Wir gehen ja auch nicht mit einem Oma-Gewand herum“ (vgl. ebd., S. 168). Gloria (12 Jahre) zeigt zwar ein gewisses Maß an Verständnis für einen jugendlichen Kleidungsstil von Erwachsenen – „vielleicht wollen die Eltern einmal cool sein“, räumt aber auch gleich distanzierend dazu ein – „wenn ich nicht mit ihnen mitgehen muss, wenn sie das anziehen“ (vgl. ebd., S. 167).

Auf die Fragen nach Assoziationen mit Totenkopfmotiven und Beweggründen diese zu tragen, wird zwischen „richtigen Totenköpfen“, die „metalmäßig“ aussehen und der Modeerscheinung, die sich offenbar in harmloseren und weniger schockierenden Motiven zeigt, wie z.B. „Totenköpfe mit Glitzersteinchen“ unterschieden (vgl. ebd., S. 153). Mit „richtigen“ Totenköpfen werden „Gefahr, das Gefährliche“, „Finsternis, Dämonen“ – also Bedrohlichkeit assoziiert, sie werden aber auch mit Rebellion, Provokation und Anders-sein in Verbindung gebracht und demonstrieren eine Distanz zur

⁴ Unter einem generativen Verhalten versteht King, dass auch die erwachsene Generation gefordert ist, sich von der vorausgehenden zu lösen und der adoleszente Ablösungsprozess somit nicht nur einseitig verlaufen kann (vgl. King 2010, S. 10). Dabei muss die erwachsene Generation ein förderndes Moratorium zur adoleszenten Individuation gewährleisten und darf nicht störend eingreifen, indem sie z.B. mit der jüngeren Generation um die Attribute von Jugendlichkeit rivalisiert bzw. konkurriert (vgl. King 2004, S. 51f., 57).

Erwachsenenkultur (vgl. ebd., S. 155). So meint Babsi (17 Jahre) etwa: „Das ist rebellisch und entspricht nämlich überhaupt nicht den Vorstellungen der Eltern und der älteren Generationen“. Totenkopfmotive bieten die Möglichkeit sich anders als „normale Leute“ anzuziehen, wobei „normales Aussehen“ ähnlich wie die Eltern meint (vgl. ebd.). Babsi und Antonia bestätigen zudem die Lust und den Spaß am Auffallen und der Provokation (vgl. ebd., S. 155f.):

„Es ist ziemlich lustig, die Leute zu ärgern und wenn dann überhaupt so alte Damen vorbeigehen und dich dann so anschauen“ (Babsi, 17 Jahre)

„Ich find's irgendwie lustig und ich hab die [Totenkopfmotive; Anm.: A.T.] auch gerne gehabt, vor allem weil's meine Großeltern provoziert“ (Antonia, 17 Jahre)

Ein weiterer Grund Totenkopfmotive zu tragen, ist die Demonstration von Szenezugehörigkeit (vgl. ebd., S. 157). In allererster Linie werden Totenkopfmotive aber getragen, weil sie dazu dienen, den eigenen Geschmack bzw. Stil und damit die eigene Persönlichkeit und Individualität zum Ausdruck zu bringen (vgl. ebd., S. 161). Totenkopfmotive werden primär als cool, einfach gutaussehend und schön eingestuft, und zwar unabhängig von aktuellen Modetrends – wie die Antworten der Fragebogenumfrage besonders deutlich bestätigen (vgl. ebd., S. 156ff.). Geschmack und Stil markieren die zentrale Grenze zur Kindheit, denn eine selbstständige Outfitwahl kann die Loslösung vom elterlichen Geschmack verdeutlichen und bietet damit auch Abgrenzungsmöglichkeiten gegenüber den Eltern und den Erwachsenen im Allgemeinen (vgl. Trattner 2015, S. 143; vgl. dazu auch König 2011, S. 161). Im adoleszenten Sozialisierungsprozess sind Outfit und Stil das zentrale Verhandlungsfeld. Dabei ist die Durchsetzung eines eigenen Stils, der die Grenzen der Eltern bzw. der Erwachsenengeneration und damit des Mainstreams z.T. deutlich überschreitet, für viele ein wichtiger Teil auf dem Weg zur Individuierung (vgl. Trattner 2015, S. 165; vgl. dazu auch King 2004, S. 214). Mit dem Begriff „doing generation“ verweist King auf diese aktiven generationalen Differenzkonstruktionen, die gerade in der Jugendphase virulent werden, und die sich z.B. in Kleidung, Selbstdarstellung und Stil äußern. Jugendkulturelle Inszenierungen zielen auf die Anerkennung des Rechts auf Verschiedenheit, um damit Unterschiedlichkeit und Unabhängigkeit zu bekräftigen, wobei „Grenzen und Reaktionen ausgetestet, Aufmerksamkeit gesucht oder erzwungen, Abgrenzungen und Differenzen stilisiert“ werden (King 2004, S. 209). Todessymbole, allen voran das Totenkopfmotiv, können daher als Versuch interpretiert werden, Stil und Persönlichkeit in Abgrenzung zur Kindheit und zur Erwachsenenwelt zu demonstrieren, um sich einen eigenen jugendkulturellen Bereich und Status symbolisch zu sichern.

4 Generationale Selbstverortung durch Provokation

Nachdem Totenkopfmotive den Shift in den Mainstream vollzogen haben, stellen sie eine altersunabhängige Möglichkeit dar, sich damit als jugendlich zu inszenieren. Dennoch kann mit ihrer Hilfe gleichzeitig noch immer eine generationale Differenz demonstriert werden, da sie trotz ihrer Beförderung zum Massenphänomen ihr Provokationspotenzial nicht vollkommen eingebüßt haben. So können sie je nach Ausgestaltung und dem restlichem Gesamterscheinungsbild nach wie vor ästhetischen Schrecken erzeugen. Der Rückgriff auf extreme Spielarten der Koketterie mit dem Tod und Todessymbolen lässt sich z.T. mit der zunehmenden Schwierigkeit erklären, die Geschmacksgrenzen der Erwachsenengeneration bzw. des Mainstreams überschreiten zu können. Nichtsdestotrotz verweisen Totenkopfmotive – auch in verwässerten Formen – auf den Tod und damit auf das Tabuthema der gesellschaftlichen Todesverdrängung, wovon sich insbesondere ältere und alte Menschen kaum mehr entziehen können. So bieten Totenkopfmotive v.a. die Möglichkeit, sich gegenüber der Großelterngeneration abzugrenzen (vgl. dazu auch Trattner 2015, S. 162ff.). Ein weiterer Grund für das bleibende Provokationspotenzial des Totenkopfmotivs – egal in welcher Form es in Erscheinung tritt – kann in der Struktur des Generationenverhältnisses verortet werden, welche King folgendermaßen beschreibt: „Im Verhältnis zu [sic!] nachwachsenden Generation wird die jeweils (im generativen Sinne) ‚ältere‘ mit ihrer eigenen Endlichkeit konfrontiert. Die je ältere Generation wird auf die Begrenzung der eigenen Lebenszeit wie auch auf die Begrenztheit der eigenen Lebensentwürfe gestoßen“ (King 2004, S. 57). Totenkopfmotive und andere Todessymbole können als direkter Hinweis der Jugendlichen auf diesen besonderen Konflikt des Generationenverhältnisses bzw. der generationalen Endlichkeit aufgefasst werden und können wohl auch der symbolischen Verarbeitung dieses Spannungsverhältnisses dienlich sein. Deshalb wird eine provokative Wirkung des Totenkopfmotivs immer erhalten bleiben – trotz Vereinnahmungen und Verwässerungen. Und dieser Umstand macht ein Überschreiten der erwachsenenkulturell geprägten Geschmacksgrenzen nach wie vor möglich, um eine generative Haltung seitens der Erwachsenen zu provozieren.

Literatur:

- Ariès, Philippe (1982): Geschichte des Todes. München: dtv.
- Baacke, Dieter (2007): Jugend und Jugendkulturen. Darstellung und Deutung. 5. Aufl. Weinheim: Juventa.
- Bogner, Romana (2008): Der Soundtrack zur Jugend. In: Bogner, Romana/Stipsits, Reinhold (Hrsg.): Jugend im Fokus. Pädagogische Beiträge zur Vergewisserung einer Generation. Prag: Löcker, S. 183-207.
- Buhl, Christiane A. (2010): Tod, Vergänglichkeit und Düsternis. Der Schädel in der Ästhetik und dem Weltbild der Schwarzen Szene. In: Wieczorek, Alfried/Rosendahl, Wilfried (Hrsg.): Schädelkult. Kopf und Schädel in der Kulturgeschichte des Menschen. Regensburg: Schnell und Steiner, S. 327-331.
- Cassirer, Ernst (1990): Versuch über den Menschen. Einführung in eine Philosophie der Kultur. Frankfurt am Main: Fischer.
- Dembowski, Gerd (2013): Eine notwendige Erfindung des Selbst. Anmerkungen zur Identitätsbildung von Ultras als individualisierte Gemeinschaften. In: Thein, Martin/Linkelmann, Jannis (Hrsg.): Ultras im Abseits? Porträt einer verwegenen Fankultur. Göttingen: Verlag Die Werkstatt, S. 54-67.
- Elflein, Dietmar (2010): Heavy Metal. In: Richard, Birgit/Krüger, Heinz-Hermann (Hrsg.): Intercool 3.0 Jugend Bild Medien. Ein Kompendium. München: Wilhelm Fink, S. 164-171.
- El-Nawab, Susanne (2007): Skinheads, Gothics, Rockabillys. Gewalt, Tod und Rock'n'Roll. Berlin: Archiv der Jugendkulturen.
- Farin, Klaus (2001): generation kick.de. Jugendsubkulturen heute. München: Beck
- Ferchhoff, Wilfried (2007): Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Flick, Uwe/Kardoff, Ernst/Steinke, Ines (Hrsg.) (2009): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. 7. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Gabler, Jonas (2013): Die Ultras. Fußballfans und Fußballkulturen in Deutschland. Köln: Papy Rosa.
- Göppel, Rolf (2007): Aufwachsen heute. Veränderungen der Kindheit – Probleme des Jugendalters. Stuttgart: Kohlhammer.
- Großegger, Beate (2013): Teenage-Angst, Dauerdepression oder „einfach anders“? Jugendkulturen im Fokus: Die Emo-Szene – Mythen und Fakten. Online:

https://www.jugendkultur.at/wp-content/uploads/Dossier_Emo-Szene_Grossegger_2013.pdf [25.07.2017].

- Günther, Eva-Maria (2011): Über den Tod hinaus. Das Motiv des menschlichen Schädels in der bildenden Kunst. In: Wieczorek, Alfried/Rosendahl, Wilfried (Hrsg.): Schädelkult. Kopf und Schädel in der Kulturgeschichte des Menschen. Regensburg: Schnell und Steiner, S. 275-283.
- Höhne, Heinz (2002): Der Orden unter dem Totenkopf. Die Geschichte der SS. München: Orbis.
- Jacke, Christoph (2009): John Clarke, Toni Jefferson, Paul Willis und Dick Hebdige: Subkulturen und Jugendstile. In: Hepp, Andreas/Krotz, Friedrich/Thomas, Tanja (Hrsg.): Schlüsselwerke der Cultural Studies. Wiesbaden: VS Verlag, S. 138-155.
- King, Vera (2004): Die Entstehung des Neuen in der Adoleszenz. Individuation, Generativität und Geschlecht in modernisierten Gesellschaften. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- King, Vera (2010): Adoleszenz und Ablösung im Generationenverhältnis. Theoretische Perspektiven und zeitdiagnostische Anmerkungen. In: Diskurs Kindheits- und Jugendforschung, 5 (1), S. 9-20.
- König, Alexandra (2011): Wie Jugendliche sich kleiden. Reproduktion sozialer Ungleichheit – im Sinne des eigenen Geschmacks. In: Niekrenz, Yvonne/Witte, Matthias D. (Hrsg.): Jugend und Körper. Leibliche Erfahrungswelten. Weinheim, München: Juventa, S. 155-172.
- Korff, Gottfried (1997): Antisymbolik und Symbolanalytik in der Volkskunde. In: Brednich, Rolf W./Schmitt, Heinz (Hrsg.): Symbole. Zur Bedeutung der Zeichen in der Kultur. Münster: Waxmann, S. 11-30.
- Krüger, Heinz-Hermann (2010): Vom Punk bis zum Emo – ein Überblick über die Entwicklung und aktuelle Kartographie jugendkultureller Stile. In: Richard, Birgit/Krüger, Heinz-Hermann (Hrsg.): Intercool 3.0 Jugend Bild Medien. Ein Kompendium. München: Wilhelm Fink, S., 13-41.
- Mathar, Thomas (2008): Mythos „politischer Fan“. In: Schmidt-Lauer, Brigitta (Hrsg.): FC St. Pauli. Zur Ethnographie eines Vereins. Hamburg: LIT.
- Mayring, Philipp (2008): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 10. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz.
- Mecklenbrauck, Annika (2009): „Dress how you feel“. Zur Identitätssuche und Bedeutung von Mode innerhalb der Emo-Szene. In: Büsser, Martin/Engelmann,

- Jonas/Rüdiger, Ingo (Hrsg.): Emo. Porträt einer Szene. Mainz: Ventil Verlag, S. 47-56.
- Merkens, Hans (2007): Jugendforschung. Auf der Suche nach dem Gegenstand? In: Ittel, Angela/Stecher, Ludwig/Merkens, Hans/Zinnecker, Jürgen (Hrsg.): Jahrbuch Jugendforschung. 7. Ausgabe. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 349-379.
- Meuser, Michael (2005): Strukturübungen. Peergroups, Risikohandeln und die Aneignung des männlichen Geschlechtshabitus. In: King, Vera/Flaake, Karin (Hrsg.): Männliche Adoleszenz. Sozialisation und Bildungsprozesse zwischen Kindheit und Erwachsensein. Frankfurt, New York: Campus, 309-324.
- Nolteernsting, Elke (2001): „Wir hören absolute Kieferbrecher und Schädelspalter“. Heavy Metal. In: Farin, Klaus/Neubauer, Hendrik (Hrsg.): Artificial Tribes. Jugendliche Stammeskulturen in Deutschland. Berlin: Archiv der Jugendkulturen, S. 150-173.
- Pfeifenroth, Magdalena (2011): Gefahrensymbol, Kultobjekt und Modeaccessoire. Zum Bedeutungswandel des Totenkopfsymbols in der westlichen Alltagswelt. In: Wieczorek, Alfried/Rosendahl, Wilfried (Hrsg.): Schädelkult. Kopf und Schädel in der Kulturgeschichte des Menschen. Regensburg: Schnell und Steiner, S. 353-357.
- Phoenix, Ann/Frosh, Stephen (2005): „Hegemoniale Männlichkeit“, Männlichkeitsvorstellungen und -ideale in der Adoleszenz. Londoner Schüler zum Thema Identität. In: King, Vera/Flaake, Karin (Hrsg.): Männliche Adoleszenz. Sozialisation und Bildungsprozesse zwischen Kindheit und Erwachsensein. Frankfurt, New York: Campus, S. 19-36.
- Rebstock, Lilli (2009): „... ich will die Finger wieder nachlackieren, aber dann sagen alle, du bist schwul.“ Emo und Männlichkeit – Porträt einer Clique. In: Büsser, Martin/Engelmann, Jonas/Rüdiger, Ingo (Hrsg.): Emo. Porträt einer Szene. Editorial. Mainz: Ventil Verlag, S. 36-46.
- Reinders, Heinz (2005): Qualitative Interviews mit Jugendlichen führen. München, Wien: R. Oldenbourg Verlag.
- Reudenbach, Bruno (1998): Tod und Vergänglichkeit in Bildern des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit. In: Dülmen, Richard v. (Hrsg.): Erfindung des Menschen. Wien: Böhlau, S. 73-92.

- Richard, Birgit/Grünwald, Jan/Recht, Marcus (2010): Schwarze Stile und Netz-Bilder: Zu Ästhetik und den Webcommunities der Gothic und Black Metal Subkulturen. In: Richard, Birgit/Krüger, Heinz-Hermann (Hrsg.): Intercool 3.0 Jugend Bild Medien. Ein Kompendium. München: Wilhelm Fink, S. 118-132.
- Rohde, Markus (2001): „Wenn du willst, kannst du überall was losmachen“. Punks. In: Farin, Klaus/Neubauer, Hendrik (Hrsg.): Artificial Tribes. Jugendliche Stammeskulturen in Deutschland. Berlin: Archiv der Jugendkulturen, S. 96-125
Schweizerisches Sozialarchiv: <https://www.sozialarchiv.ch/> [19.07.2017].
- Trattner, Agnes (2008): Piercing, Tattoos und Schönheitsoperationen. Jugendliche Protesthaltung oder psychopathologische Auffälligkeit? Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Trattner, Agnes (2015): Symbolik zwischen Leben und Tod. Jugendkultur als Ausdruck oder Korrektiv sozio-kultureller Strömungen. Berlin: Archiv der Jugendkulturen.
- Wächter, Natalia/Triebswetter, Katrin (2009): „Fashioncore“ oder „echte“ Jugendkultur? Emo auf dem Prüfstein der Authentizität. In: Büsser, Martin/Engelmann, Jonas/Rüdiger, Ingo (Hrsg.): Emo. Porträt einer Szene. Mainz: Ventil Verlag, S. 12-28.
- Zentner, Manfred (2005): Vergnügen – ein Wort, das Generationskonflikte auslöst. Wie Erwachsene und Jugendliche das Leben in unterschiedlicher Weise genießen. In: Koller, Gert (Hrsg.): HIGHMAT. Erzählreise zu Jugend, Rausch und Risiko. Wien: Edition Roesner, S. 135-146.
- Zentner, Manfred (2013): Jugendkulturelle Szenen. Was passt zusammen und was stößt sich ab? Online: http://jugendkultur.at/wp-content/uploads/Daten-und-Fakten_Szeneanalyse_Zentner_2013.pdf [25.07.2017].

Impressum

© 2021 Agnes Trattner

Erstveröffentlichung in:

Tim Böder/Paul Eisewicht/Günter Mey/Nicolle Pfaff (Hrsg.): Stilbildungen und Zugehörigkeit. Materialität und Medialität in Jugendszenen. Wiesbaden: Springer 2019, S. 115-131.

Bildhinweis:

Das Titelbild zeigt die Tischlerei-Werkstatt im Bauhaus Weimar – Filmset (Nachbau).

Zu finden unter: <https://bauhaus.daserste.de/frauen-am-bauhaus>

Die Verwendung dieses Beitrags erfolgt mit freundlicher Genehmigung von
Agnes Trattner.