



Henkelware – Vom vollkommenen Aufgehen in der Welt

Ein Beitrag zur Psychologie des Walkman*

„Über den Walkman brauchen wir uns keine Gedanken zu machen. Wenn Darwin recht hatte, löst sich das Problem von selbst. In New York City werden alle Kids mit Walkman von Autos überfahren.“

Der amerikanische Medienwissenschaftler Neil Postman

Der Walkman – ein Selbstläufer

DARWIN (bzw. POSTMAN) hatte nicht recht – die Kids mit Walkman sind noch nicht alle überfahren. Im Gegenteil, elf Jahre nach Markteinführung des Walkman ist er noch immer nicht an seine Umsatzdecke gestoßen. Auch 1992 wird für den Walkman von SONY und AIWA, den beiden Hauptkonkurrenten auf dem deutschen – aber auch auf dem Weltmarkt – ein Wachstum erwartet.

Entgegen allen anfänglichen Unkenrufen der Unterhaltungselektronik-Branche erweist sich das Interesse am Walkman nicht als kurzlebige Mode. Nicht zuletzt die Wiedervereinigung – und damit verbunden die Erschließung der östlichen Märkte – läßt auch in Zukunft ein kräftiges Wachstum für den Walkman als wahrscheinlich annehmen. Man denke nur an den Lebenshunger der Kids in Halle, Rostock, in Prag, Budapest, Warschau, Leningrad, Moskau und Wladiwostok.

Der Walkman ist ein sogenannter Selbstläufer. Produkte, die diese Bezeichnung tragen, haben Schwung

und Dynamik. Sie bringen – quasi wie von 'selbst' – Produktion und Distribution in ungeahnte Bewegung. Ein Selbstläufer wird nicht am grünen Tisch der Marketing- und Produktmanager konstruiert. Wenn das ginge, dann gäbe es sicherlich mehr Selbstläufer.

Die Produktmanager der deutschen Tochterunternehmen der japanischen Elektronikkonzerne, die den Walkman auf den Markt brachten, schätzten anfänglich die Lage falsch ein. Niemand in den Direktionsetagen ahnte, daß schon drei Monate nach Einführung die Läden leergekauft sein würden. Nur eine Menge Überstunden konnten da der plötzlich weltweit auftretenden Sucht nach Walkmännern Abhilfe schaffen.

Es lohnt also (auch heute noch), sich ein paar Gedanken über den Walkman zu machen. Der Walkman ist mittlerweile ein integriertes, aber kein überholtes Phänomen bundesrepublikanischer Wirklichkeit. Die Umsatzstrategen japanischer Elektronikkonzerne wissen darüber zu berichten: Im Bereich 'Henkelware' – er umfaßt alles, was einen Henkel hat, bzw. für die Outdoor-Nutzung gedacht ist – ist er, gerade im Vergleich zu der eher stagnierenden Nachfrage für häusliche HiFi-Anlagen, der Renner und bringt es auf zweistellige Anteilsprozente am Gesamtumsatz.

Der Walkman und die Fortbewegung

Der Name legt es nahe, der Walkman hat mit Bewegung und Wegen zu tun. Er wird eingesetzt nicht nur beim Gehen, sondern bei nahezu allen Formen der Fortbewegung – oder fachsprachlich: der Lokomotion. Der Name 'Moveman' wäre auch passend.

Das Spektrum der Fortbewegungsformen mit Walkman ist groß: Den Walkman-Hörer sieht man zu Fuß auf der Straße, spazierend im Wald, einkaufend im Supermarkt, sitzend in der Straßenbahn, im Zug, im Flugzeug, in der U-Bahn, auf dem Fahrrad, beim Surfen, Skifahren und – verkehrsfährdend – als Chauffeur im Auto oder als waghalsigen Bruchpiloten auf dem Skate-

* Die vorliegende Arbeit basiert auf einer Untersuchung, die unter der Leitung von F.W. Heubach im Zeitraum 1984-85 am Psychologischen Institut II der Universität Köln durchgeführt wurde. Weitere Mitarbeiter: Rainer Baldus, Karin Hoffmann, Sabine Müller, Anne Weiser.

board. Die Aufzählung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Der Walkman wird häufig eingesetzt, wenn Strecken zurückgelegt werden. Das Zurücklegen der Strecken kann den Sinn haben, von dem geographischen Punkt A zu dem geographischen Punkt B zu kommen. Der Weg kann aber auch zum Selbstzweck werden, das geographische Ziel in den Hintergrund treten. Beispiele für ersteres sind die U-Bahnfahrt von der Arbeit nach Hause, die Fahrradfahrt zur Uni, die Eisenbahnheimfahrt zur Familie ins Wochenende. Beispiele für letzteres sind der Spaziergang am Sonntag, das ziellose und von spontanen Interessen geleitete Flanieren in der Stadt: der Schaufensterbummel, aber auch die Fahrt ins Blaue.

Für viele junge Menschen ist der Walkman heutzutage ein selbstverständliche Reisebegleiter. Speziell an den beliebten fernöstlichen Fernreisezielen junger Rucksackreisender findet sich kaum noch ein europäischer, japanischer, australischer oder amerikanischer Traveller, der nicht einen Walkman dabei hätte. Die Reise ist eine zeitlich besonders ausgedehnte Form der Fortbewegung. Erlebnismäßig zeigt sie durchaus Parallelen zu den weniger zielorientierten Formen der Lokomotion, wie dem o.e. Sonntagsspaziergang oder dem Schaufensterbummel.

Ein kleiner Teil der Befragten gibt an, den Walkman auch in Situationen der Bewegungsruhe zu nutzen. Beispielsweise wird von kontemplativ gefärbten Urlaubssituationen berichtet, in denen der Genuß des Panoramablicks nach der Gipfelbesteigung oder der Landschaftseindruck während einer Wanderpause oder der Anblick des malerischen Abendrots am Meer mit Hilfe des Walkmans musikalisch untermalt wird.

Zwischenresümee

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß der Walkman seinem Namen durchaus Ehre macht. Der Produktname weist konkret auf den zentralen

Produktnutzen in verständlicher Form hin. Es zeigt sich, daß der Walkman ganz überwiegend bei der Bewältigung von Wegen eingesetzt wird. Darüber hinaus wird er zum Teil in Situationen genutzt, deren Hauptmerkmal ein entspannender, kontemplativer Charakter ist – wobei der Walkman dazu dient, eher stimmungsmäßige Impressionen zu betonen und zu untermalen.

Speziell in den ersten Verwendungssituationen beeindruckt der Walkman durch das Angebot eines in der Intensität der Wahrnehmung noch nicht gekannten Hörerlebnisses. Hauptmerkmal des Walkman-Hörens ist der isolierte, nicht teilbare Musikgenuß im Rahmen öffentlicher Alltagssituationen – verbunden mit einem besonders hohen Maß an Mobilität.

Der Walkman-Hörer bewegt sich in der Öffentlichkeit, z.B. geht er durch eine stark bevölkerte Fußgängerzone. Er ist unter Menschen, und doch ist er ihnen fern. Er trägt etwas Privates aus seiner eigenen Umgebung, seiner Wohnung, in die anonyme öffentliche Situation. Der Walkman ist für ihn ein Begleiter. Wie eine *Schmusedecke* kann er ihn überall mit hinnehmen. Bei anderen erregt das Vorzeigen solcher Intimitäten hingegen Widerspruch. In der Öffentlichkeit bestehen deutliche Vorbehalte gegenüber dem Walkman. In den U- und Straßenbahnzügen mancher öffentlicher Verkehrsbetriebe ist das Walkman-Hören genauso wie das Eisessen und das Tragen von Rollerskates nicht gerne gesehen. Gerade in überfüllten öffentlichen Verkehrsmitteln wird der Walkman-Hörer häufig als Störenfried empfunden.

Ziel dieser Studie ist es nun, die unbewußten Motivationen, die im Umgang mit dem Walkman eine Rolle spielen, herauszuarbeiten und hieraus Hinweise für psychologische Funktionsprinzipien abzuleiten. Die empirische Basis der Untersuchung bilden 36 Tiefeninterviews, die das Erleben und Verhalten der Probanden in Bezug auf die Wirkungseinheit 'Walkman' so komplett und komplex wie möglich erheben.*

Im folgenden werden vier verschiedene idealtypische Walkman-Hörer dargestellt. Sie repräsentieren Lösungsmöglichkeiten des psychischen Problems, das sich beim Zurücklegen von Wegen herauskristallisiert: Nicht nur örtlich muß man sich in etwas Neues bewegen, auch seelisch erfordert das eine Umstrukturierung.

I. Der Ei-Weltler

Der Walkman wird als eine Möglichkeit genutzt, sich ein Stück weit aus dem grauen Alltag zurückzuziehen. Der Realität der Arbeit sowie der ungelösten Probleme und Aufgaben setzt der Walkman die Möglichkeit des Rückzugs in die Welt der eigenen Phantasien und Stimmungen entgegen.

Der erste Typus erlebt den Alltag als überfrachtet mit Ansprüchen und Forderungen. Die zu bewerkstellenden Wege, Tätigkeiten und Aufgaben lassen ihn sich immer wieder unzulänglich und mutlos fühlen. Getrieben von einer ständigen Suche nach Geborgenheit findet er beim Walkman-Hören endlich einmal einen *ruhigen, warmen Fluchtpunkt*. Da kann er ganz in sich selbst versinken, sich *wie unter einer Bettdecke verkriechen*. Das läßt sich am *Badewannen-Erlebnis* verdeutlichen: Das Wasser ist warm, der Körper ist pneumatisch gelagert, Entspannung. Die Körperbegrenzung, die Haut wird nicht mehr wahrgenommen, man ist gelöst wie im *intrauterinen Fruchtwasser*.

In dem sich so konstituierenden Zwischenbereich gibt es keine zeitlichen Trennungen und räumlichen Ganzen mehr: *Man ist noch nicht losgegangen und doch immer schon angekommen*. Gegenwärtiges und Zukünftiges koinzidieren. Da gibt es *nichts, wo man unbedingt hin will*. So kann der Eiweltler einmal *ganz ungestört bei sich selbst sein* und dennoch über alle Optionen,

alle Möglichkeiten an Aktionen verfügen, denn in dieser Ei-Welt *ist alles drin*. Das läßt diesen Typus zu omnipotenter Königlichkeit anschwellen. *Alle Türen stehen offen*, alles ruht in ihm.

In dieser *satten Selbstzufriedenheit* kann der Eiweltler in Konsequenzlosigkeit *den eigenen Träumen nachhängen*. Er ist geborgen wie *in dem Schoß der Mutter*. Alles ist möglich, aber nichts



wird von ihm verwirklicht. Strampelt der Eiweltler jedoch einmal in seinem Ei, versucht er, einer Sache genauer nachzugehen, möchte er z.B. jemanden ansprechen, dann werden die Grenzen dieses *Eilandes*, dieser Insel deutlich: Er stößt an seine Schale.

Der Eiweltler hat sein *eigenes exklusives Reich*, das zugleich *Schutz, Macht* und vor allem *Autonomie* bedeutet. Von anderen ist dieses Reich nicht zu betreten. Einem Außenstehenden vermittelt er: *Ich will nicht angesprochen werden*. Doch kann dieser Wall, diese misanthropische Attitüde auch zur *Gefängnismauer* werden. Man kommt sich *abgepackt* vor, andere erscheinen *unerreichbar*. Das läßt diesen Typ zum *Regentropfen auf der Fensterscheibe* werden, *der nicht mit anderen zusammenläuft*. Ein Gefühl von Ausgeschlossenheit entsteht, man fühlt sich wie unter einer *Käseglocke*. Der Eiweltler zieht sich zurück, er ist nur noch drinnen; er ist ein Eskapist, der vor den Forderungen des Alltags flieht.

* Im Text nicht namentlich gekennzeichnete Zitate sind den Interviews entnommen. Diese Zitate sind kursiv gesetzt.

II. Der Flaneur

Der Walkman dient dem Flaneur nicht als Möglichkeit zum Rückzug aus der Welt, sondern als Dämpfung des Alltags. Er hat für den Flaneur nicht die Funktion des Trösters gegen depressive Verstimmungen, wie er sie für den Eiweltler hat, sondern die Funktion einer Sonnenbrille, die die Realität abtönt, sie nicht mehr so grell und aufdringlich erscheinen läßt. Er steht der Welt nicht ablehnend gegenüber – aber distanziert.

Der Flaneur betont die *weltstädtische Attitude*, das *Bohémehafte*. Er bewegt sich mit der Blasiertheit eines englischen Dandy der Jahrhundertwende. In diesem Zusammenhang werden Bilder aktualisiert von *einer Stadt mit riesigen Straßen, großen Lampen – bei Nacht*. Der Walkman-Hörer bewegt sich in einer *mondänen Lebewelt von neonbeleuchteten Kneipen und American Bars*, der Flaneur ist cool. Das Erleben wird schrill, zum *ästhetischen Kunstgenuß*. Man fühlt sich *wie in einer Galerie*. Sehen und Gesehen-Werden ist das Thema des Flaneurs. *Der Alltag wird seiner Alltäglichkeit enthoben*. Freude empfindet der Flaneur besonders über Abgehobenes, über Dinge, die aus dem Rahmen fallen.

Wie beim sonntäglichen Flanieren an mediterranen Gestaden bedarf die Kultivierung des Besonderen bestimmter Vorkehrungen. Wie die eiteln Spanier oder Italiener *ziehst du dir deinen schwarzen Anzug an, du machst dich chic, bis du so richtig gedressst und gestyled bist, und als Krönung setzt du dir dann den Walkman auf*. Der Flaneur fühlt sich durch den Kopfhörer gut gekleidet. Er genießt es, sich von der Menge abzuheben. Er hat Spaß an Design und Mode. Das Tragen eines Walkman hat für den Flaneur durchaus narzißtische Qualitäten. Der Walkman ist für ihn ein modisches Accessoire.

Bewegung, z.B. das Gehen oder Fahrradfahren, hat für ihn die Qualität des *Gleitens*. Ein *Raum-schiff-Feeling* stellt sich ein: Man fühlt sich wie *ein Gast auf Erden*. Selbst profane Tätigkeiten

wie beispielsweise das Spülen lassen sich zu einer Geste souveräner Weltbeherrschung um-polen. Da macht man nur noch *swingend Wisch-Wasch* zum Rhythmus der Musik. Das Spülen geht *wie von selbst*, die Tätigkeit läuft nebenher, der Flaneur gleitet drüber weg.

Strukturell gesehen lebt dieser Typ in einer Art geschmierter Zweigleisigkeit, im Zugleich von Drinnen und Draußen. Drinnen und Draußen verbinden sich in seinem Erleben zu einer Einheit. Phantasie und das, was wir als 'nackte, objektive' Realität betrachten, sind nicht scharf abgegrenzt, sondern permeabel. Der Flaneur kann spülen oder sich durch die Großstadt bewegen und gleichzeitig im Glanz seiner eigenen Traumwelt leben. Das läßt ihn gelassen und entspannt – eben cool – erscheinen. Der Flaneur geht nicht nach HB-Männchen-Art in die Luft, sondern für ihn läuft *alles wie geschmiert*.

III. Der Jongleur

Dieser Typ betont die Verfügbarkeit und Einsetzbarkeit des Walkman. Er steht – im Vergleich zu Eiweltler und Flaneur – der Welt aktiv gegenüber, im Bewußtsein seines Könnens. Der Jongleur ist weniger ein Genußmensch als ein Macher.

Der Jongleur führt ein *Leben auf dem Schnittpunkt*: zwei Welten überschneiden sich, versuchen sich gegenseitig zu vereinnahmen. Er hängt dazwischen, nach beiden Seiten offen. Er ist ein *Wanderer zwischen den Welten*. Alltag und Traumwelt sind für ihn austauschbar. Immer kann er sich dem zuwenden, was ihm momentan attraktiver erscheint.

Die Welt des Jongleurs zeichnet sich aus durch erhöhte Beweglichkeit und Kombinierbarkeit. Im Gegensatz zum Erleben des Flaneurs verbinden sich die beiden Welten nicht zu einer neuen Einheit, sondern die Einheiten bleiben getrennt. Zwischen diesen kann der Jongleur

wie zwischen verschiedenen Programmen nach Lust und Laune hin- und herschalten, die Richtung wechseln.

Das gibt *Spielraum* für Experimentierlust. Der Jongleur erlebt sich als Konstrukteur, als königliches Zentrum einer musikalischen Welt. Er ist der *Nullpunkt, die Schaltstelle, wo alles zusammenläuft*. Das läßt alles auf ihn zentriert erscheinen, er erlebt sich als potentiell allmächtig. Er lebt in dem Wissen, die Dinge zu beherrschen. Doch ist das Können des Jongleurs für andere nicht einsichtig, für andere bleibt es unbemerkt. Der Jongleur lebt in der Illusion, *alles im Griff* zu haben.

IV. Der Symphoniker

Für den Symphoniker unter den Walkman-Hörern komponiert sich die Welt in einem *allumfassenden Gleichklang*, einem Zusammenstimmen, einer Allunion. *Göttliches und Weltliches sind nicht mehr getrennt*: Das ist, *wie wenn es schneit. Himmel und Erde fließen zusammen*. Das Erlebte färbt sich ein in der *Religiosität BACHscher Fugen*: Das ist wie ein *Flug über schneebedeckte alpine Gipfel im Abendrot*.

Das Erleben des Symphonikers betont das Rauschhafte, das Sich-Auflösen, während es im Erleben des Jongleurs um ein Alles-im-Griff-Haben geht. Es kommt zu einer Entgrenzung, in der der Symphoniker seinen Körper nicht mehr spürt, sondern *zur ganzen Räumlichkeit* gehört. Ein *überdimensionales Konzertsaalgefühl* stellt sich ein, der *Eindruck des Totalen*. Da kommen *Assoziationen wie Weltall*. Eine *Klarheit ohne Grenzen* stellt sich ein, indem das, was erlebt wird, *nicht durch irgend etwas verbaut, verschachtelt, verschleiert* wird. Alles ist *intensiv, wie rangezoomt. Nur noch Gefühl haben, nicht mehr denken*.

Diese *totale Harmonie* wird mittels einer *Verstärkung* erreicht. Zum Anblick des Felsens, z.B. bei einer Wildwasser-Kajak-Tour, gesellen sich

entsprechend *Ehrfurcht heischende Pauken und Trompeten* aus dem Walkman. Darin liegt eine *Steigerungsmöglichkeit*: Man kann mit Walkman *doppelt schön* erleben, die Intensität des Naturerlebnisses läßt sich kaum noch überbieten.

Der Symphoniker überschreitet die Grenzen des Alltags, er hat *kein Land mehr unter den Füßen*. Er fühlt sich befreit, *von der Fixierung auf bestimmte Stellen enthoben*, allen Dingen *gleich nah*. In der Synchronisation dieser Welt ist er als Person gar nicht mehr ausgrenzbar, alles fügt sich reibungslos ineinander, *nichts sperrt mehr*.

Der Symphoniker erlebt sich *radartig* in der Welt, mit ihr *verschmolzen*. Der Walkman wird hier – im Gegensatz zu seiner Funktion als Tröster in der Eiwelt – zum Kommunikationsmittel, indem er eine Kommunikation mit allem ermöglicht, nach dem Motto: *Seid umschlungen Millionen*. Das Thema des Symphonikers ist nicht der Eskapismus des Eiweltlers, sondern die Transzendenz und Kontemplation. In diesem vollkommenen Aufgehen in der Welt um einen herum ist er nur noch im Draußen, auch aus sich selbst herausgetreten.

Zur Funktion des Walkman

Der psychische Tagesablauf ist kein unkonturrierter Fluß; ein Nacheinander von Stundenwelten gliedert ihn. Beispiele für solche Stundenwelten sind Formen wie Frühstück, Lektüre, Arbeiten usw.

Von den Befragten wurde wiederholt die Einsetzbarkeit des Walkman in Situationen betont, in denen man eine Form verlassen muß, um sich in neue Formen hinein zu begeben. Beispielsweise muß der Weg zur Arbeit oder zur Universität bewältigt werden. Unter Umständen bieten sich jedoch verlockende, ablenkende Angebote: Wäre es z.B. nicht schöner, im Bett liegen zu bleiben oder im Park zu spazieren, anstatt bei herrlichem Sonnenschein im Büro zu hocken? Oder wie

gerne würde man in dem spannenden Buch, dessen Handlung in exotischem Ambiente angesiedelt ist, weiterlesen! Dank Walkman wird beides lesbar: Zu Samba-Klängen läßt sich swingend der Weg zur Arbeit bewältigen.

Indem der Walkman die Gefahr von Kursabweichungen und Entgleisungen bannt und gewährleistet, daß *bei der Stange geblieben wird*, bietet



er sich als ein stützender und schützender Begleiter, als ein psychisches Transportmittel an. Von den befragten Walkman-Hörern wurde diese Funktion häufig als *Schmusedeckenfunktion* bezeichnet.

Zur Erinnerung: Die Schmusedecke ist der ständige Begleiter von LINUS, einer Figur aus dem Peanuts-Comic. Meist daumenlutschend und umhüllt von seiner Schmusedecke tritt er in den Episoden des Comics in Erscheinung.

Hinweise für die Bedeutung dieses Bildes für die Motivation des Walkman-Hörens gibt der englische Kindertherapeut D. W. WINNICOTT mit seinem Konzept vom Übergangsobjekt. WINNICOTT entwickelte dieses Konzept im Rahmen der psychoanalytischen Entwicklungslehre.

Exkurs: Übergangsobjekte

Zu Beginn des Kinderlebens bilden Mutter und Kind eine psychische Einheit, die Mutter ist mit dem Selbst des Kindes verschmolzen. Mit dem Durchschneiden der Nabelschnur ist noch lange kein unabhängiges Einzelwesen entstanden. Am Beispiel der Beziehung Kind – Mutterbrust illustriert WINNICOTT dieses Verhältnis. Die Brust wird vom Kind nicht als Teil der äußeren Welt erlebt, sondern als etwas, das es sich selbst geschaffen hat. Es hat die Illusion, daß die Brust Teil seines Selbst ist. Die Brust, das erste bedeutsame 'Objekt' im Erleben des Kindes, steht scheinbar unter der magischen omnipotenten Kontrolle des Kindes. WINNICOTT dazu: „Das Kind hat es geschaffen, die Welt hat es bereitgestellt.“ Doch dieses Ineingreifen 'subjektiver' und 'objektiver' Realität ist sehr störanfällig: Ist die Mutter nicht zur gewünschten Zeit zur Stelle, fehlt etwas. Im Laufe der kognitiven Entwicklung des Kindes wird dieses fehlende 'Etwas' zu einem Objekt, dem ein Eigenrecht zugesprochen wird und das auch unabhängig vom Kind existiert. Das 'Etwas' wird zum konstanten immergleichen Gegenstand. Die Konstanz ist Bedingung für die Objektbeziehung des Erwachsenen.

Sozusagen zwischen Mutterbrust und konstantem 'erwachsenem' Objekt steht das Übergangsobjekt. Nach WINNICOTT dienen die Übergangsobjekte der kompensatorischen Aufhebung des erlebten Verlustes der frühkindlichen Einheit mit der Mutter. Das Kleinkind sucht i.d.R. gegen Ende des ersten Lebensjahres ein Übergangsobjekt. Das kann ein kuscheliges Plüschtier, eine Puppe oder auch nur ein Stoff-Läppchen sein, das zum ständigen Begleiter auserkoren wird.

Das Übergangsobjekt ist damit das erste Objekt, das sich das Kind selbständig wählt und das unabhängig von der Mutter existiert. Es ermöglicht einerseits ein für Außenstehende unbemerktes exklusives Erleben, indem es wie die Mutter Vertrautheit, Wärme und Geborgenheit vermittelt. Andererseits werden

materiale, also 'objektiv' vorhandene Eigenschaften des Gegenstandes aufgegriffen, z.B. die Kuscheeligkeit und Weichheit des Teddybärs wird realisiert.

Denkt man z.B. an die sehr persönliche Bedeutung eines Urlaubssouvenirs, drängt sich der Gedanke auf, daß auch in unserer erwachsenen Weltordnung unteilbar subjektive, prälogische Bedeutungen eine Rolle spielen. HEUBACH weist nach, daß, auch wenn die 'konkreten frühkindlichen Übergangsobjekte' wie z.B. der Teddybär irgendwann „schließlich einfach verlassen und in die Rumpelkammer verbannt“ (WINNICOTT) werden, dennoch „das Verhältnis Subjekt-Objekt, das sie repräsentieren, nicht nur in Phänomenen der Kunst, der Religion oder solchen psychopathologischer Natur überdauert.“ HEUBACH zeigt auf, daß „die den Übergangsobjekten eigene Gegenständlichkeitsform nicht etwa in den späteren 'realistischen' Objektbeziehungen 'überwunden' ... (wird)“, wie es WINNICOTT nahelegt; „sie bleibt durchaus auch im späteren Objektverhalten wirksam, auch wenn dieses dominant vom Realitätsprinzip und dem ihm entsprechenden Gegenständlichkeitskonzept 'Objekt' reguliert wird.“

Installation von Zwischenwelten

Einerseits gibt es für den Walkman-Hörer die *objektive Welt da draußen*, andererseits erlaubt der Walkman wieder ein privates, phantasievolles und spielerisches Aufgreifen derselben. Die Zwischenwelt des Walkman-Hörens qualifiziert sich durch ein Zugleich von erwachsen-funktionalen und kindlich-subjektiven Mustern, von fester und beweglicher Ordnung oder – pointiert gesagt – durch ein Zugleich von souveräner Weltangebrauchtheit und 'intrauteriner Geborgenheit'.

Mit dem Walkman lassen sich so die Grenzen dessen, was jeweils an Erlebnisformen in einer Verfassung realisiert werden kann, spielerisch variieren. Der Walkman-Hörer ist kein die Alltagsordnung umkämpfender Revoluzzer. Der Hörgenuß und die damit verbundenen Erlebnisqualitäten bleiben bis auf den monotonen, dumpfen Baßrhythmus, von Außenstehenden oft als Störung erlebt, im Privaten. Das Walkman-Hören ist eher eine Betonung der Innerlichkeit. Wie die Übergangsobjekte macht der Walkman eine Einheit lebbar, die bereits verloren oder – wie es

WINNICOTT formuliert – überwunden und in die Rumpelkammer verbannt wurde.

HEUBACH wies diese strukturelle Eigenart der Verfassung bereits am Beispiel der 'Insignien' der Alternativbewegung der siebziger und beginnenden achtziger Jahre nach: Sowohl das Fahrrad als auch die Latzhose und die Clogs ermöglichen eine Welt ohne Entschiedenheit, dafür aber einen spielerischen Anarchismus. Alle drei Objekte ermöglichen eine Entdifferenzierung, eine Auflösung von festen Ordnungen und durch Konventionen festgeschriebenem Umgang mit den Dingen:

„... wesentlich für die Konstruktion dieser Welt (ist), daß sie sich nicht so sehr als eine positiv gesetzte, auch nicht primär als eine Gegenwelt, sondern als eine autonome Zwischenwelt konstituiert. Die Frage nach der realen Möglichkeit einer solchen Welt ist psychologisch irrelevant. Denn der psychologische Sinn solcher Weltkonstruktionen oder Utopien liegt, davon unabhängig, in deren handlungsorientierter Funktion und in den Lebenstechniken und -haltungen, die sich aus ihnen ableiten lassen. In diesem Sinne ist festzustellen, daß die für Clogs, Latzhosen und Fahrrad spezifischen Verhaltens- und Erlebenszusammenhänge in dem Prinzip konvergieren, gegen festlegende Ordnungen nicht etwa direkt anzugehen oder Widerstand zu leisten oder sie durch andere, neue und 'sinnvollere' zu ersetzen, sondern sie durch eine allgemeine Entdifferenzierung zu unterlaufen.“

Was diese Dinge in ihrer materialsymbolischen Repräsentanz handlungswirksam werden lassen, ist weder eine Negation, noch ein Ideal, sondern das 'Zwischen' als Lösung. In ihnen repräsentiert sich ein Subjekt nicht als Widerständler oder als Revolutionär, sondern als 'Zwischenlöser'.

Auf dem Hintergrund dieser Verhältnisse ist auf die eigentümliche Paradoxie der Bezeichnung einer solchen Haltung als 'alternativ' hinzuweisen. Denn hier geht es ja, psychologisch betrachtet, weniger um eine Alternative im strikten Sinne des Wortes, als vielmehr und wesentlich darum, Alternativität (Entweder/Oder) prinzipiell aufzuheben. Von daher erscheinen das Fahrrad, die Clogs und Latzhosen nachgerade als Trainingsgeräte jenes von FEYER-

ABEND propagierten und in der alternativen Szene Schlagwort gewordenen 'anything goes'.“ (... 'walks')

Wir sehen, dem Einsatz des Walkmans sind keine Grenzen gesetzt. Er hat unseren Alltag durchdrungen und dabei seine Ecken und Kanten verloren. Mittlerweile gibt es Walkman-Hörer, die neben ästhetischen auch höchste technische oder praktische Ansprüche stellen. Einerseits soll der Walkman über ausgefeilteste Techniken zur Klangverfeinerung (z.B. Dolby B) oder zur Komforterhöhung (z.B. Autoreverse) verfügen: Der Produktmanager nennt das *Features*. Oder er soll ein Mehr an praktischen Möglichkeiten bieten – z.B. soll er aufnehmen können.

Gerade in dieser grenzenlos scheinenden Expansion liegt aber bereits der Keim einer Verkehrbarkeit für das Lösungsangebot Walkman. Denn gerade im Aufheben der 'Grenzen' droht sich die 'Alternative' der Zwischenwelt zu verbrauchen.

Auch HEUBACH zeigt, wie hier „... als psychologisches Konstruktionsproblem solcher Zwischenwelten ihre Tendenz deutlich (wird), sich derart zu verselbständigen und eigenlogisch zu organisieren, daß in ihr schließlich wieder ähnliche Festlegungsverhältnisse herrschen wie die, denen doch im 'Dazwischen' entkommen werden sollte. ... 'Inneres' nach außen wendend, kann dieses von Jedermann angeeignet und damit austauschbar und schließlich zu einer Äußerlichkeit verkehrt werden. Sollte die Latzhose ursprünglich gegen das Diktat, den 'Schnickschnack' der Mode demonstrieren, und schien in ihr der Anspruch auf Authentizität gewissermaßen gegenständlich aufgehoben zu sein, so muß dieser jetzt wieder in einer anderen Gegenständlichkeit verwirklicht werden. Was am Ende in einen nämlichen 'äußeren' Zwang und zu eben derselben Hektik der Neuerung führen kann, die der Mode vorgeworfen wurden und wovon die Latzhose bewahren sollte.“

Diesseits einer solchen Verkehrbarkeit ermöglicht der Walkman – in ähnlicher Weise wie ehemals die Latzhose – einen legeren Umgang mit der Welt. Der Walkman-Hörer lebt in einer Welt ohne Entschiedenheit und klare Konturen. Die Zwischenwelt des Walkman-Hörens lebt

vom Zugleich einer 'intrauterinen' Geborgenheit und einer souveränen Welt-Angepaßtheit. Diese Doppelheit ist es, die den Walkman zum straßenbildprägenden Accessoire werden ließ.

Man fühlt sich *wie im Wasser und wird trotzdem nicht naß*. Es sind also zwei Entwicklungs-Richtungen herauszuheben: Einmal die regressive Richtung, der 'narzißtische' Rückzug auf 'sich



selbst'; und zum andern eine progrediente, weltzugewandte Richtung – nämlich der spielerische und beweglichere Umgang mit der Wirklichkeit.●

Literatur

- HEUBACH, F.W. (1987): Das bedingte Leben. Theorie der psycho-logischen Gegenständlichkeit der Dinge. Ein Beitrag zur Psychologie des Alltags. München
- WINNICOTT, D.W. (1983): Von der Kinderheilkunde zur Psychoanalyse. Frankfurt/Main

Abbildungsverzeichnis

- S. 82 Robert Morris: I-Box (1962)
- S. 85 Aus: Kunstforum, Bd.103, September/Oktober 1989, S.268
- S. 88 Michelangelo: Studien zur 'Libyschen Sibylle' (undatiert), Rötel, 28,9 x 21,4cm
- S. 90 Joseph Beuys: Schamane (1968)
Horst Möbius/Barbara Michel-Annen