



universität
wien

DIPLOMARBEIT

„Die Kunstfigur "Nerd" - eine Subkultur und ihre Darstellung im Film“

Verfasserin

Andrea Torggler

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin / Betreuer:

Univ. - Prof. Dr. Michael Gissenwehler

Inhalt

1. Einleitung.....	1
2. Der Begriff „Nerd“	3
2.1. Etymologie des Begriffes Nerd	9
2.2. Geeks und Nerds weltweit.....	11
2.3. Dichotomie	13
3. Soziologische Aspekte der Nerd-Identität	15
3.1. Männlichkeit und Sexualität.....	15
3.2. „Oriental racism“	17
3.3. “MaNchine”	21
3.4. Ein bisschen “Asperger”?.....	24
3.5. Schule und der „bad geek killer“	26
4. Geschichtlicher Teil oder der Nerd und die Technik	30
4.1. Radiobastler und frühe Netzwerke	30
4.2. Hacker	32
4.3. Und dann kam das Internet.....	35
4.4. Fangemeinden	38
4.5. Ein neuer Text und ein neues Zeitalter	40
5. Universum des Nerds.....	45

5.1.	Science Fiction	45
5.2.	Comics / Mangas / Anime	48
5.3.	Rollenspiele.....	52
5.4.	Computerspiele.....	54
5.5.	TV-Serien	58
5.6.	Nerds als Gestalter	62
5.6.1.	Grassroot creativity.....	62
5.6.2.	Nerdcore – the smart side of HipHop.....	65
5.7.	Fazit.....	68
6.	Kultfilme der Nerds	70
6.1.	Kultfilme nach Umberto Eco	70
6.2.	Convergence Culture Cult Movie	73
6.3.	Das Phänomen „Star Wars“	77
6.4.	Mythos.....	81
6.5.	And it goes on... ..	85
7.	Die Figur Nerd in Film und Fernsehen.....	87
7.1.	Wissenschaftler im Film.....	87
7.2.	Die ersten Nerds	90
7.3.	1980er Jahre – der Aufstieg des Nerds.....	93
7.4.	Der Nerd in TV-Serien	103
7.5.	Der Nerd im Film der 2000er Jahre	115
7.5.1.	Die totale Verlachung der Figur in der Tradition der 1980er Komödien.....	116
7.5.2.	Der Nerd als Superheld in einem neuen Text	117
7.5.3.	Der Triumph des Nerds – der neue Held	121
8.	Fazit.....	125

9. Bibliographie	129
9.1. Literatur	129
9.2. Internetquellen ohne Autorenangabe.....	138
9.3. Filme.....	140
9.4. Internetclips.....	143
9.5. Abbildungen.....	143
10. Anhang.....	147
10.1. Abstract (deutsch).....	147
10.2. Abstract (Englisch).....	148
10.3. Danksagung	149
10.4. Curriculum Vitae	150

1. Einleitung

Die folgende Arbeit beschäftigt sich mit dem Image der Kunstfigur "Nerd" und ihrer Umsetzung in der medialen Welt von Kino und Fernsehen. Nerds haben sich heutzutage als eine zentrale Figur in der kulturellen Landschaft etabliert. Dies beweist nicht nur die Häufigkeit der kulturellen Produkte in denen sie vorkommen, sondern auch die zahlreichen medialen Diskurse in die sie eingebunden sind. In der US-amerikanischen Gesellschaft kennt man den Begriff und das damit verbundene Stereotyp schon seit einigen Jahrzehnten. Da sich das Informationszeitalter immer mehr entwickelt, und die US-amerikanische Kultur in diesem Bereich teilweise hegemonischen Charakter besitzt, schwappt dieses Konstrukt nun auch in den europäischen Kulturraum über. Spätestens seit dem Film "The Social Network" oder der beliebten Serie "The Big Bang Theory" wird der Nerd auch hierzulande immer bekannter. Dass der Begriff nicht mehr ins Deutsche übersetzt werden muss, bekräftigt seine immer fortschreitende Bedeutsamkeit noch zusätzlich. Diese beiden Texte haben wahrscheinlich am entscheidendsten zur Entstehung dieser Arbeit beigetragen.

Mit dem Verfolgen der Nerd-Texte kristallisierte sich eine entscheidende Frage heraus, die auch die Grundlage dieser Arbeit bildet. Nerds bilden im Grunde das Fundament auf dem unsere derzeitige technophile Gesellschaft aufgebaut wurde. Man denke nur an den Raum, den Computer und andere elektronische Geräte in unserem Alltagsleben einnehmen. Ohne Nerds wie Bill Gates, Steve Wozniak oder Steve Jobs wäre die heutige Gesellschaft nicht dort wo sie ist. Trotzdem ist das Stereotyp Nerd stark negativ behaftet. Müsste sich das nicht auch ändern? Müsste die Figur nicht mittlerweile mit mehr Respekt dargestellt werden? Müsste ihnen nicht endlich der Stellenwert zugesichert werden, den sie auch verdient hätten? Basierend auf einer Diskursanalyse soll nun versucht werden diese Fragestellungen zu thematisieren.

Die Schwierigkeit lag dabei darin, dass der Nerd aufgrund seiner ironischen Darstellung auch auf dem wissenschaftlichen Gebiet nicht ernstgenommen wird. Man scheint seinen Stellenwert in der Kulturlandschaft noch nicht anzuerkennen. Aus diesem Grunde gibt es auch nur sehr wenige Auseinandersetzungen mit dem Stereotyp, geschweige denn eine Abhandlung über die Figur im Film. Am präsentesten ist der Nerd in soziologischen Studien zur Cliquenbildung an amerikanischen Highschools. Die erbrachte Leistung der Arbeit liegt daher im Zusammentragen verwandter Themen aus anderen Disziplinen wie

z.B. Psychologie, Soziologie und Online-Kultur. Diese mussten dann auf das Konstrukt Nerd übertragen werden. Das Schwierigste daran war wahrscheinlich, einen popkulturellen Diskurs um eine Kunstfigur in eine wissenschaftliche Arbeit zu verwandeln.

Im ersten Kapitel wird der Terminus "Nerd" kurz umrissen und seine Etymologie und Dichotomie vertieft behandelt. Der Abschnitt "Soziologische Aspekte" beschäftigt sich mit den Begriffen Männlichkeit, Sexualität, Ethnie die einen wichtigen Stellenwert im Image des Nerds haben. Weiters werden hier die Aspekte der Maschinenähnlichkeit und der damit verbundenen emotionalen Inkompetenz angesprochen.

Im geschichtlichen Teil wird die Entwicklung des Nerds vom Radiobastler zum Internethacker skizziert. Dabei spielen vor allem die damit einhergehenden Gruppenbildungsprozesse eine entscheidende Rolle. Außerdem wird hier die Entwicklung eines neuen Textes, im Sinne eines Hypertextes des virtuellen Informationszeitalters, und dessen Zusammenhang mit der Nerdkultur genauer betrachtet.

Um das Bild des Nerds zu vervollständigen werden im Kapitel "Universum des Nerds" die Aspekte der Figur als Verfolger und gleichzeitig Gestalter zahlreicher Phänomene der Popkultur thematisiert. Wird die Figur doch nicht zuletzt durch ihr Interesse und Engagement in Bereichen wie Science Fiction, Computerspielen, Comics, Serien usw. charakterisiert. Dabei erhalten die "Kultfilme" eine etwas ausführlichere Behandlung. Am Beispiel von "Star Wars" wird beschrieben wie stark ein Text mythologisiert und wie stark sein Einfluss auf das alltägliche Leben eines Fans sein kann.

Im letzten Kapitel widmet man sich dann der Figur Nerd in Film und Fernsehen. Dabei wird, ausgehend vom Wissenschaftler, die Entwicklung der Figur vom ersten Auftreten bis zur Etablierung skizziert. Die darauf folgenden Abschnitte zeigen die Darstellung der Figur heutzutage: einerseits in TV-Serien, andererseits im Film. Der Anspruch der Arbeit lag hier nicht auf einer vollständigen Dokumentation alles dagewesenen, sondern auf der exemplarischen Nennung wichtiger Formate, die jeweils für einen besonderen Aspekt der Nerd-Identität stehen. Mit einer Kategorisierung der aktuellen Filme wird das ganze abgeschlossen.

2. Der Begriff „Nerd“

Schon bei der Definition des Begriffes beginnen eigentlich die Probleme. Der Terminus „Nerd“ ist ständig im Gebrauch und dadurch wandelt sich auch die Bedeutung immerzu. Die Quellen zum Thema sind zwar vielfältig, deren Wissenschaftlichkeit jedoch meist anzuzweifeln. Ein weiteres Problem ist die Diffusität des Wortes: Derselbe Begriff wird für dermaßen viele unterschiedliche Typen von Menschen gebraucht, dass eine eindeutige Definition eher schwer fällt.

Die Kategorisierung des Begriffes wird in dieser Arbeit deshalb auch mehr Raum einnehmen als üblicherweise. In diesem ersten Teil wird nun versucht die Vielzahl der Konnotationen des Terms wenigstens zu umreißen. Ein vollständiges Image des Nerd kann erst im Laufe der gesamten Auseinandersetzung wirklich klar gezeichnet werden.

Vorausgeschickt soll nur werden, dass es sich hier um ein Stereotyp handelt, das aus einer Vielzahl von konstruierten Bildern besteht. Doch man darf den Begriff deshalb nicht degradieren, haben doch Stereotype auch eine realitätsstiftende Komponente. Jörg Schweinitz fasst die sozialwissenschaftlichen Aspekte derselben in sieben Bestimmungen zusammen:

Stereotype seien (1.) beim Individuum relativ dauerhaft mental verankert (Stabilität); sie seien (2.) intersubjektiv innerhalb bestimmter sozialer Formationen verbreitet, für die sie Konsens stiftende oder normierende Funktionen besitzen (Konformität), sie würden daher (3.) nicht oder selten auf unmittelbar eigener Erfahrung beruhen, sondern primär gesellschaftlich – kommunikativ – vermittelt (Second-Hand-Charakter) sein; außerdem seien sie (4.) auf simple Kombination weniger Merkmale beschränkt (Reduktion) sowie (5.) mit starken Gefühlen besetzt (affektive Färbung). Schließlich würden sie (6.) als Automatismen massiv in die Wahrnehmungs- und Urteilsprozesse eingreifen, sie leiten, ja überformen (Schablonenwirkung). Aus solcher Perspektive verbindet sich der Begriff nun, wenn es um die Funktion von Stereotypen geht, zumeist mit Prozessen der Urteilsbildung. Ihnen wird dabei häufig (7.) der Status unangemessener Vorurteile (Inadäquatheit) zugeschrieben.¹

Nicht zuletzt sind Stereotypen feststehende Muster, die nur deshalb wiederholt werden,

¹ Vgl: Schweinitz, Jörg: Film und Stereotyp: eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses. Berlin: Akademie, 2006. Seite 5

weil sie zu funktionieren zu scheinen.² Hervorgehoben soll noch werden, dass es hier nicht um die Beurteilung von Menschen, und deren Einteilung in Kategorien geht, sondern um die „Figur Nerd“, die stark von diesen stereotypen Charakteristiken geprägt ist. Und dadurch, dass Computer und Technik - wahrscheinlich die Aspekte die primär mit dem Begriff assoziiert werden – einen immer größeren Stellenwert im Alltagsleben einnehmen, verbreitet sich auch das Stereotyp „Nerd“ sukzessive immer stärker.

Was genau soll nun so ein Nerd überhaupt sein? Gilt diese Bezeichnung schon für einen Menschen, der den Computer übermäßig gebraucht? Ist ein „Star Trek“ Fan schon per se Nerd? Implizieren unmodischer Kleidungsstil und mangelnde Hygiene schon gleich eine Gruppenzugehörigkeit? Nein. Keines dieser Merkmale alleine macht einen Nerd zu einem Nerd. Wir sprechen hier von einem Konstrukt. Ein konstruierter Begriff um eine Gruppe von Menschen zu beschreiben, welche sich in Interessen und Aussehen und Verhalten ähneln.

Der Satiriker Max Goldt war schon 1998 dankbar für dieses neue Wort:

Seit ich zurückdenken kann, gibt es junge Männer, die sich, statt auszugehen, abends daheim einem Steckenpferd widmen, sich von Miracoli ernähren, keine Freundin haben, darunter aber auch nicht groß zu leiden scheinen und hellblaue Oberhemden und Hosen mit Gürtelschlaufen, aber ohne Gürtel tragen. Eine Bezeichnung für diese Männer war mit nicht bekannt. Vor einem Jahr aber hörte ich erstmals das Wort nerd. [...] Von einer Amerikanerin erfuhr ich, daß [sic A.T.] man während ihrer Highschoolzeit vor zwanzig Jahren zuerst kein passendes Wort für diese bei den Studentinnen weniger beliebten Kommilitonen gekannt habe, aber plötzlich wäre nerd aufgetaucht, und alle wären für dieses dringend benötigte Wort dankbar gewesen wie für einen lange herbeigesehnten Regenschauer.³

Was soll nun aber dieser Term ganz genau beschreiben? Die Meinungen gehen hier wieder stark auseinander. Die amerikanische Soziologin Lori Kendall definiert ihn eher nach gängigen Stereotypen, Ron English sieht den Nerd mehr als das extreme Gegenteil des afroamerikanischen „pimps“, David Anderegg konzentriert sich auf die Sichtweise von Kindern und Benjamin Nugent sieht den Nerd als maschinenähnliches Wesen. Das schwierige am Begriff des Nerds ist, dass er sich ständig verändert und weiterentwickelt. Jeder der genannten Autoren definiert den Begriff etwas anders um damit seine jeweiligen Thesen zu unterstreichen. Gemeinsamkeiten lassen sich dennoch feststellen. Die

² Vgl: Ebenda. Einleitung, Seite XI.

³ Goldt, Max: Ein gutes und ein schlechtes Wort für Männer. In: Derselbe: „Mind – boggling“ - Evening Post. Kolumnen Nr. 96 – 108, some other stuff... Zürich: Hoffmanns Verlag, 1998. Seite 84.

wichtigsten Punkte sollen hier nun kurz skizziert werden:

Nerds sind bewusst „anders“

Nerds sind grundsätzlich anders als alle anderen. Sie scheuen sich nicht darum (bzw. schaffen es auch manchmal einfach nicht) in die „normale“ Umgebung hineinzupassen. Dies fängt meist schon in der Schulzeit an. Sie werden aus der Gemeinschaft ausgestoßen und als „uncool“ stigmatisiert, weil ihnen nicht dieselben Dinge wie anderen - Popularität, Aussehen, Mode usw. - wichtig sind. Entweder sie bleiben dann allein, oder finden sich mit Gleichgesinnten in Gruppen zusammen. Diese Isoliertheit von den „Anderen“ bedingt somit wahrscheinlich die extreme Leidenschaft mit der sie sich mit ihren Interessen auseinandersetzen. Von den „Anderen“ werden sie deshalb auch sehr oft als seltsam oder wunderlich stigmatisiert.

Beruf

Im Grunde kann ein Nerd alles sein, doch wenn er dem stereotypen Bild entsprechen soll ist er meist Wissenschaftler, grundsätzlich eher in einer technischen oder naturwissenschaftlichen Disziplin. Sehr oft sind Nerds also Informatiker, Molekularbiologen, Kernphysiker, technische Mathematiker – meist ein Beruf unter dem sich der Großteil der Gesellschaft nichts Genaueres vorstellen kann. Diese vermeintliche Alltagsferne ihrer Tätigkeit bewirkt, dass sie zwar einerseits respektiert werden, andererseits aber schon wieder mit Skepsis betrachtet werden. Meist haben sie eine akademische Ausbildung genossen. Sehr oft arbeiten sie mit Maschinen zusammen und nehmen in diesem Sinne eine Art „gatekeeper“-Funktion ein, was bedeutet, dass sie eine Verbindung zwischen hochkomplizierter Technik und dem Laien herstellen.

„Passion“

Egal welchem Objekt oder welcher Tätigkeit sich der Nerd widmet, er verfolgt diese immer mit exzessiver Leidenschaft. Meist sind es sehr anspruchsvolle Tätigkeiten, die aber nichts mit emotionaler oder physischer Konfrontation, Sex, Essen oder Schönheit zu tun haben.⁴ Dies liegt wahrscheinlich daran, dass sie Konzepte meiden, die sie selbst nicht beeinflussen können.⁵ Das können eine einzelne Wissenschaft (z.B. Mathematik), eine

⁴ Vgl: Nugent, Benjamin: American Nerd. The Story of my People. New York: Simon & Schuster, 2008. Seite 6.

⁵ Vgl: O-Ton Michael Mertens. In: Nerds – Weltretter mit Hornbrillen. Elektrischer Reporter (ZDF).
<http://www.elektrischer-reporter.de/elr/video/115/> abgerufen am 19.02.2010. ca. 03:06“.

Tätigkeit (z.B. Rollenspiele) oder ein Interesse (z.B. Mangas und die damit verbundene japanische Kultur) sein. Der Nerd wird sich immer bedingungslos seinem Spezialgebiet hingeben, das heißt er hat nicht einige alte Videospiele, sondern gleich tausende davon. Und im Sinne dieser Extremität kann das Wort auch noch um ein Attribut angereichert werden. Interessiert er sich sehr stark für Filme ist es ein „Film-Nerd“, bei Computern wird er zum „Computer-Geek“ usw.

Gestalter

Nerds geben sich nicht damit zufrieden nur passive Konsumenten zu sein, sie wollen mitreden, mitmachen, mitproduzieren. In diesem Sinne sind Nerds Gestalter. Dies wird vor allem im späteren Kapitel zur „participatory culture“ deutlich. Sie setzen sich aktiv mit ihren Interessen auseinander und tragen zu einer Erweiterung des jeweiligen Textes bei.

„Mastery“ – perfekte Beherrschung eines Systems

Sei es nun am Computer oder bei irgendeinem der zahlreichen Hobbies – ein Nerd versucht sich in seinem Mikrokosmos bis hin zur Perfektion zu steigern. Es geht hierbei darum, Macht über etwas zu erlangen. Macht im Sinne der perfekten Beherrschung einer Maschine zum Beispiel. „They are caught up in an intense need to master – to master perfectly [...]“.⁶ Dabei scheint der Nerd keine Grenzen zu haben, bzw. diese ständig zu durchbrechen zu versuchen.

Nächtelang nicht schlafen um an einem neuen Computerspiel zu sitzen, bis der Körper schließlich nicht mehr mitmacht ist hier nur ein Aspekt dieser Sucht nach der totalen Beherrschung.

Logik über alles

Nur das, was mit Ratio und Logik erklärbar ist, scheint in den Köpfen der Nerds Sinn zu machen. Systeme die nicht auf exakten Regeln basieren, sind für sie meist unverständlich. Für einen Nerd ist ein zig Seiten langer Computercode sehr viel einfacher zu deuten als nonverbale zwischenmenschliche Kommunikation. In diesem Sinne kann man auch ihre Liebe zu Maschinen deuten. Diese funktionieren nach genauen Regeln, was für den Nerd

⁶ Turkle, Sherry: *The Second Self. Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster, 1984. Seite 207.

nachvollziehbar ist – egal wie komplex sie auch sein mögen. Rational nicht Erklärbares scheint für sie ein Buch mit sieben Siegeln zu sein.

„Socially handicapped“

In diesem Sinne vermeiden sie auch sehr oft emotionale Bindungen. Dies sind nämlich Konzepte die sie nicht durchschauen, geschweige denn kontrollieren können. Genau deshalb sind sie sehr oft auch vom Zugang zu ihren Emotionen abgeschnitten. Und darum tun sie sich mit einfachen sozialen Konventionen, wie z.B. Small Talk, sehr schwer. Doch Nerds sind nicht unbedingt Einzelgänger, sie können sich nur nicht mit allen Menschen sozialisieren. So bilden sich meistens Gruppen, die denselben Interessen und Hobbies nachgehen. In der Umgangssprache wird dieser Nerd-Freundeskreis oft als „nerd herd“ bezeichnet, wobei das Wort „herd“ aus dem Englischen wohl mit dem Begriff „Herde“ übersetzt werden kann.

Sprache

Sprache schafft bekanntlich auch immer Gemeinschaft. Der Aspekt der Regelverliebtheit schlägt sich auch in der sprachlichen Praxis dieser Subkultur nieder. Nerds sprechen interessanterweise am liebsten die hyperkorrekte Standardsprache – das sieht man an der Aussprache, der syntaktischen Form und der Nutzung von exakten lexikalischen Begriffen.⁷ Nicht zuletzt kommt hier auch noch ein interessenspezifisches Vokabular hinzu, so verwenden z.B. Computer-Geeks sehr oft auch Begriffe aus diesem Bereich in der Alltagskommunikation.

„Ent-Körperlichkeit“

Der Körper ist für den Nerd eigentlich nur als funktionierende Maschine interessant. Als Gefäß für den Verstand. Eigene Körperlichkeit wird irrelevant, dies schlägt sich auch im meist ungesunden Lebenswandel nieder: Junkfood und keine sportliche Betätigung. Diese Negierung des eigenen Körpers nimmt manchmal bizarre Formen an, so findet z.B. am MIT die Wahl zum „Ugliest Man on Campus“ statt: „Everyone knows that engineers are ugly. To be at MIT is to be a tool, a nerd, a person without a body. The contest makes irony of the obvious.“⁸ Dies ist gleichzeitig auch ein Beispiel für die Selbstironie des

⁷ Vgl: Bucholtz, Mary: „Why be normal?“. Language and Identity Practices in a Community of Nerd Girls. In: Language in Society, Vol. 28, No. 2, Communities of Practice in Language and Gender Research, Juni 1999. Seite 212.

⁸ Turkle: Second Self, Seite 196.

Nerds. Er ist sich seiner Schwächen vollständig bewusst, behandelt diese doch mit Humor.

Hobbies

Interessanterweise kann man einige Hobbies isolieren, welche besonders stark von Nerds verfolgt werden. Wenn ein Wissenschaftler den Großteil seiner Zeit mit dem Sammeln und Organisieren von Schmetterlingen verbringt entspricht das nicht dem Nerd-Stereotyp. Die Hobbies des Nerds sind meistens mit Technik und Medien verbunden. Einige Beispiele wären: Science Fiction, Comics, Anime, Rollenspiele, Filme, TV Serien. Diesen Dingen gemeinsam ist neben dem technischen Bezug noch die Exzessivität mit der man sie verfolgen kann. Eigene Welten, durch Regeln strukturiert, vom Verfolger bis ins unendliche weiterführbar. Die Wahl des Hobbies, sowie die Extremität der Betreuung wirken auf „normale“ Menschen sehr oft bizarr und wunderlich, was zu einer abschätzigen Beurteilung des Nerds führen kann. Außerdem lassen sie sich gerne lang und breit über ihr jeweiliges Interessensfeld aus, was die Nerven von jedem Laien auf diesem Gebiet enorm strapazieren kann.

Äußeres

Und schließlich lassen sich Nerds auch einige äußerliche Merkmale nachsagen. Sie sind schlecht gekleidet weil sie kein Interesse an Mode haben, was vor allem an der Undurchschaubarkeit der modischen Entwicklungen liegt. Manchmal wird ihnen auch mangelnde Hygiene nachgesagt (nach nächtelangem Programmieren vielleicht?). Sie tragen meist große Hornbrillen die an einen Streber erinnern und ihre körperliche Unzulänglichkeit unterstreichen. In der amerikanischen Fachliteratur haben sie oft eine Art „Nerd Uniform“ an: Hochwasserhosen; Hemden, die in den Bund gesteckt werden; und einige Stifte in der Brusttasche, die von einem „pocket protector“ geschützt wird. Neuerdings tragen sie auch gern Shirts mit Aufdrucken, entweder von Filmen oder mit anspruchsvollen und doch lustigen Kommentaren. Auch hier kommt die Selbstironie zum Tragen (im wahrsten Sinne des Wortes). Diese einzelnen Punkte sollen hier reichen, denn solche Thesen lassen sich mit Sicherheit nicht halten, hat sich das Phänomen des Nerds mittlerweile doch schon viel zu stark ausgebreitet um an äußerlichen Merkmalen festgemacht zu werden.

2.1. Etymologie des Begriffes Nerd

Im Jahre 1950 findet sich der erste schriftliche Beleg für das Wort Nerd im Kinderbuch „If I Ran the Zoo“ von Dr. Seuss:

And then, just to show them, I'll sail to Ka-Troo
And Bring Back an It-Kutch, a Preep and a Proo,
A Nerkle, a Nerd, and a Seersucker, too! 9

Der heutige Sinn wird darin aber nicht wider gespiegelt. Aber schon 1951 taucht es wieder in einem Newsweek Artikel auf, der den Nerd als Dialektterm aus Detroit für einen „drip or a square“ [Null oder Langweiler A.T.] ¹⁰ beschreibt.



Abbildung 1: Scribbly - rein äußerlich schon ein Nerd.

Der Nerd, dem früher noch die genaue Bezeichnung fehlte, war schon länger im kollektiven Gedächtnis und insbesondere in den Medien vertreten. Schon 1936 tauchte die Figur Scribbly in den Cartoons von Sheldon Mayer auf (Abbildung 1): Nicht ein Nerd im klassischen Sinne, doch die äußerlichen Ähnlichkeiten lassen sich nicht verleugnen: große Hornbrille, Hemd und Krawatte, winzig und dadurch physisch und vor allem sexuell nicht gerade attraktiv.

In den 50er Jahren findet ein weiterer Nerd seinen Weg ins Radio und in den Fernseher: Walter Denton aus der CBS Serie „Our Miss Brooks“. Nasale Sprache, Pedanterie und der ständige Gebrauch von viel zu hochgestochenem Standard-Englisch machen ihn zu einem Vorreiter der unsozialen Außenseiter.¹¹ Schließlich erscheint der Term auch an den Universitäten und High-Schools in Amerika, von dort wird er dann wirklich bekannt gemacht. Zunächst am „Rensselaer Polytechnic Institute“ in der Satirezeitschrift „Bachelor“ - der Name ist wohl auch schon Programm. Hier gab es Comicstrips in denen sich die technikfixierten Studenten gern selbst auf die Schippe nahmen. Das RPI rühmt sich auch heute noch gerne als die Wiege des Wortes Nerd.¹² In diesen Comics verlachte man Typen, die ihren Rechenschieber in einem Lederetui aus ihren Taschen hängen ließen

9 If I Ran the Zoo. In: Wikipedia. http://en.wikipedia.org/wiki/If_I_Ran_the_Zoo abgerufen am 05.01.2011.

10 Dalzell, Tom / Terry, Victor (Hg.): The New Partridge Dictionary of Slang and Unconventional English. New York: Routledge, 2006. Seite 1360.

11 Vgl: Nugent: American Nerd, 2008. Seite 56.

12 Vgl: Anderegg, David: Nerds. Who They Are and Why We Need More of Them. New York (u.a.): Penguin Books, 2007. Seite 26.

und Sex als mechanischen Prozess beschrieben: „Then, you divide the square root of acceleration by the coefficient of friction, which of course gives you...“¹³ Man hatte noch kein Wort für sie, aber schon aus meilenweiter Entfernung war erkennbar dass sie einfach anders waren.

Der Klang des Wortes war aber schon vorhanden. 1964 gab es im Bachelor eine Figur namens „Nurdly“ – ein Studienanfänger der versucht populär zu werden. Zeitgleich schien sich das Wort dann auch endlich durchzusetzen. Ein ehemaliger Student am RPI erinnert sich daran, dass man diese Sonderlinge mit pocket-protector und Rechenschieber früher noch als „tool“ oder „supertool“ bezeichnete. Aber während seines Studiums setzte sich Nerd anscheinend endgültig durch: „I remember starting to hear nerd as an alternative to supertool. A year later, and no one was referred to as a tool.“¹⁴ 1965 erschien im Bachelor dann die James Bond Parodie „The Wedge: The Simplest of Tools“ vom Autor Jack Gelb. The Wedge war ein Geheimagent der Spezies „Homo nurdus extraordinarie“ der das Böse mithilfe der Lösung wissenschaftlicher Probleme bekämpfte. Er hatte ungekämmtes Haar, große Brillen und trug immer einen Rechenschieber bei sich. In der Fortsetzung wurde der Hinweis auf den Nerd noch deutlicher, trug diese doch den Titel „The Man from N.E.R.D.“¹⁵ Hier findet sich also erstmals sowohl die eindeutige Bezeichnung, als auch das gesamte Image welches mit dem Begriff verbunden wird.

Richtig populär wird das Wort dann in der beliebten amerikanischen Teenieserie „Happy Days“ welche zwischen 1974 und 1984 auf ABC lief. Einer der Hauptcharaktere, the Fonz, benutzte das Wort andauernd in genau der heutigen Bedeutung. Interessanterweise wurde die Serie Ende der 70er Jahre beliebt, genau in dieser Zeit begann auch der Aufstieg des Computers. Hier kann man wahrscheinlich den Grundstein für den „rise of nerdism“ festlegen.¹⁶

Einen weiteren Beitrag zur Verbreitung des Begriffes leisteten sicher Rosie Shuster und Anne Beatts mit ihrem „Nerd Rock“ Sketch bei der populären US-amerikanischen TV-Show „Saturday Night Life“. Inspiriert von Elvis Costellos damaligem Look (Brille, kurze Hose und Jackett) entschlossen sie sich ein Nerd-Pärchen zu erschaffen das eine Musikkarriere anstrebt.

13 Nugent: American Nerd, 2008. Seite 57.

14 Ebenda. Seite 58.

15 Ebenda. Seite 60.

16 Brooks, Adam: The Alpha Geeks. In: The New York Times. Ausgabe vom 23. Mai 2008.

http://www.nytimes.com/2008/05/23/opinion/23brooks.html_r=3&bl&ex=1211860800&en=bd602c42bf4daa1e&ei=5087%0A&oref=slogin abgerufen am 19.02.2002.

Todd und Lisa (gespielt von Gilda Radner und Bill Murray) wollen mit ihrem Album „Desperately Trying to Be Liked“, auf dem sich Songs wie „I Can't help It If I Have Egg Salad on My Retainer“ befinden, groß rauskommen. Die Autorinnen schöpften dabei aus ihrem reichen Erfahrungsschatz als Ausgeschlossene an der High-School: Nerd-Look, Verhalten und Nerd-Witze waren ihnen selbst ausreichend (und schmerzhaft) bekannt. „Nerd Rock“ wurde zwar abgesetzt, einige Wochen später gab es aber die ersten Nerd



Abbildung 2: Lisa und Todd in "Saturday Night Live".
 Sketche, welche Bill Murray als „Todd the nerd“ zu sehr viel Beliebtheit, wenn nicht gar zum Durchbruch verhalfen.¹⁷ (Abbildung 2)

Ein Jahr später konnte dann auch der Begriff Nerd einen weiteren Sieg erringen: Das Scribner-Bantam English Dictionary hatte ihn ins Repertoire aufgenommen.

2.2. Geeks und Nerds weltweit

Aber nicht nur das Wort Nerd beschreibt jenes Stereotyp von dem wir hier ausgehen: „The cluster of terms located near nerd on the continuum include geek, wonk, dweeb and spaz.“¹⁸ Hier stehen also sehr viele Begriffe nebeneinander, wobei sich Bedeutungen überschneiden und vervollständigen. Dadurch dass diese im ständigen Sprachgebrauch sind, werden sie oft nur diffus umrissen und es gibt eine Vielzahl von Konnotationen. Der Begriff Geek steht jedoch dem des Nerds am nächsten. In diesem Sinne umfasst das Nerd-Geek-Stereotyp eine sehr große Spannweite und kann daher als Sammelbecken bezeichnet werden.¹⁹

Was genau der Unterschied zwischen einem Nerd und einem Geek ist, bleibt auch eher unklar. Hier gibt es verschiedene Ansätze. Im Roman „Microserfs“ hat Geek etwas mit

¹⁷ Vgl: Nugent: American Nerd, 2008. Seite 66.

¹⁸ Kendall, Lori: Nerd nation. Images of nerds in US popular culture. In: INTERNATIONAL journal of CULTURAL studies. Volume 2, Number 2, 1999. Seite 264.

¹⁹ Vgl: Glöß, Mareike: Nerds und Geeks zwischen Stereotyp und Subkultur. Eine kulturanthropologische Untersuchung. Abstract zum Vortrag beim 23. Chaos Communication Congress (Berlin, 27. - 30.12.2006) <http://events.ccc.de/congress/2006/Fahrplan/attachments/1162-NerdsundGeeks.pdf> abgerufen am 23.09.2010.

finanziellem Erfolg zu tun:

Der Unterschied ist sehr fein. Eine Sache des Instinkts. Ich glaube in dem Wort Geek steckt eine gewisse Eignung für irgendwelche Jobs, während Nerds eher die Fähigkeiten haben, die sich nicht so gut verkaufen lassen. Geek impliziert Geld. [...] die meisten Geeks seien auf der Highschool Verlierer gewesen, die kein Leben hatten, und dann wurde Kein-Leben-Haben zum Statussymbol.²⁰

Generell kann festgestellt werden, dass der Geek in unserer hochtechnologisierten Welt etwas positiver gesehen wird:

Among adults, the words „geek“ and „nerd“ exchanges status positions. A nerd was still socially tainted, but geekdom acquired its own cool counterculture. A geek possessed a certain passion for specialized knowledge, but also a high degree of cultural awareness and poise that a nerd lacked.²¹

Die Soziologin Lori Kendall meint, dass der Geek sich meist nur in extremer Art und Weise mit einem Thema auseinandersetzt, während das Wort Nerd doch noch sehr negativ behaftet ist: „Nerd“ is a stickier term that is applied to people in a more negative way [...] „Geek“ is something you can do and then leave behind, but „nerd“ is what you are.“²² Mit der Zeit hat sich also der Geek einen gewissen Coolnessfaktor angeeignet. Als Vergleich könnten wir hier Bill Gates als den Ur-Nerd nennen, der im kollektiven Gedächtnis sicher nicht gerade als „cool“ gilt. Wohingegen Mark Zuckerberg vielleicht eher als Geek bezeichnet werden kann. Für diese Arbeit hier werden wir uns aber an die These halten, dass die Bezeichnungen Nerd und Geek mehr oder weniger untereinander austauschbar sind.²³

Der Nerd ist kein rein amerikanisches Phänomen. Das Konzept des einsamen Strebers, den mechanische Arbeiten erfreuen und der seinen Körper nur als funktionierende Maschine sieht ist auch weltweit bekannt. Dies zeigte eine deutsch-kanadisch-israelische Studie, welche die Angst vor sozialer Ablehnung (also dem Stigma Nerd) in Zusammenhang mit der Ablehnung von Fortgeschrittenenunterricht in Mathematik setzt.

20 Coupland, Douglas: Mikrosklaven „Microserfs“. Aus dem Amerikanischen von Tina Hohl. Hamburg: Hoffmann und Campe, 1996. Seite 215.

21 Brooks: Alpha Geeks.

22 Ciciora, Phil: Geeks May be Chic, but Negative Nerd Stereotype Still Exists, Professor Says. Interview mit Lori Kendall vom 3. März 2009. <http://www.lis.illinois.edu/articles/2009/03/geeks-may-be-chic-negative-nerd-stereotype-still-exists-professor-says> abgerufen am 23.03. 2010.

23 Vgl: Kendall, Lori: „White and Nerdy“: Computers, Race and the Nerd Stereotype. In: Journal of Popular Culture, Ausgabe vom 09.08.2007. <http://hdl.handle.net/2142/1792> abgerufen am 18.04.2010. Fußnote Nr. 3.

In Ermangelung eines besseren Wortes wird der Nerd in der deutschen Sprache mit Streber übersetzt, wobei das sicherlich nur einen Teilaspekt des Begriffes wiedergibt.²⁴ In England spricht man vom „boffin“ oder „anorak“²⁵ - beide Begriffe gibt es schon einige Jahrzehnte lang.²⁶ Der japanische „otaku“ ist dem Nerd sehr ähnlich, wobei aber im sehr stark technikorientierten Japan die Besessenheit so enorme Formen annimmt, dass dessen Kultur sicher einer eigenen Beschreibung bedürfen würde. (Siehe z.B. die Dokumentation „Otaku“ von Jackie Bastide und Jean-Jacques Beineix bzw. „Eine Lebensform der Zukunft? Der Otaku“ von Volker Grasmuck.)

Es lässt sich jedoch feststellen, dass das Nerd-Geek-Stereotyp ein Phänomen der westlichen entwickelten Welt ist. In Ländern wo die Schulbildung noch nicht für alle zugänglich ist, wird Wissen und Bildung noch mit einem Privileg gleichgesetzt und somit kann sich auch ein negativ konnotierter Begriff eines Intellektuellen nicht durchsetzen.²⁷

2.3. Dichotomie

Gleichzeitig zeichnet sich aber der Begriff Nerd durch eine starke Dichotomie aus. Während er also von den „Anderen“ als abwertend, verlachend – ja fast als Beleidigung gebraucht wird, gilt er in den Augen der Nerds selbst als Kompliment. Turkle stellte das schon 1984 in ihrer Abhandlung über die neue Hackerkultur „The Second Self: Computers and the Human Spirit“ fest: „Hackers live a paradox: this is a culture of „users“ who see themselves as an elite.“²⁸ Der abwertende Aspekt ist also nur die eine Seite der Medaille. In der Schule werden sie meist schon von den anderen ausgeschlossen, weil ihnen ein Image aufgedrückt wird – ob sie dem nun wirklich entsprechen oder nicht bleibt sekundär. Man wehrt sich vielleicht ein Weilchen, irgendwann muss man es aber wahrscheinlich akzeptieren. So haben die Nerds schon sehr früh begonnen sich in Gruppen zu organisieren. Der „nerd herd“ formiert sich also: „If

24 Vgl: Boehnke, Klaus / Pelkner, Anna-Katharina / Kurman, Jenny: On the interrelation of peer climate and school performance in mathematics: A German-Canadian-Israeli comparison of 14-year-old school students. In: Setiadi, Bernadette N. [u.a.] (Hg.): Ongoing Themes in Psychology and Culture. Selected Papers from the sixteenth International Congress of the International Association for Cross-Cultural Psychology. 2004. http://ebooks.iaccp.org/ongoing_themes/chapters/boehnke/boehnke.php?file=boehnke&output=screen. abgerufen am 17.06.2010.

25 Vgl: Bell, David (Hg.): Cyberculture. The Key Concepts. London / New York: Routledge, 2004. Seite 79.

26 Vgl: Nugent: American Nerd. Seiten 10 – 11.

27 Vgl: Andereg: Nerds, Seite 61.

28 Turkle: Second Self, Seite 207.

you are a deeply nerdy person, your nerdy activity dictates who your friends are and are not.“²⁹ Vor allem das gemeinschaftsstiftende Internet trägt entscheidend zu diesen Gruppenbildungsprozessen bei. Mittlerweile hat sich sogar das Phänomen der „Nerd-Pride“ zunehmend etabliert. Durch die Begriffe Nerd und Geek wurde eine gemeinsame Identitätsgrundlage geschaffen, auf deren Basis ehemals negative Attribute ins Positive transferiert werden.³⁰ Und die Nerds dieser Welt schämen sich nicht mehr für ihre Eigentümlichkeit, sondern nehmen sie an und kultivieren sie auf gewisse Weise.

29 Nugent: American Nerd, Seite 16.

30 Vgl: Glöb: Nerds.

3. Soziologische Aspekte der Nerd-Identität

3.1. Männlichkeit und Sexualität

Auch die Aspekte der Männlichkeit und Sexualität sind für den Nerd eher problematisch. Da sie sich ja mit emotionalen und körperlichen Bindungen eher schwer tun ist das nicht sonderlich verwunderlich. Wieder geht es um ein Konzept das für den Nerd nicht verständlich ist, weil es nicht nach genauen Regeln definiert werden kann. Hier formuliert es der Hacker Anthony im Interview mit Lori Kendall:

I haven't figured this sex thing out, but I don't think the important issue is control. It's bizarre. I don't understand it. A lot of the drives that cause hacking and sex are the same. They are both risk-taking activities and they both lend a sense of accomplishment. But hacking is safe in that you are in complete control of your computer world, and sex and relationships are risky in that the rest of the world has control.³¹

Mit diesem Ausgeliefertsein, diesem Kontrollverlust können die meisten Nerds so gar nicht umgehen. Ihre Angst, sozial und v.a. sexuell nicht erfolgreich zu sein, lässt sie diese Aspekte ihrer Persönlichkeit meist vollständig meiden. Von einem anderen Programmierer wird der problematische Umgang mit dem anderen Geschlecht wie folgt beschrieben:

Es ist, als wüssten männliche Geeks nicht, wie sie mit Frauen aus Fleisch und Blut umgehen sollen, und deshalb nehmen sie an, es handele sich um ein Problem in der Benutzeroberfläche. Nicht ihre Schuld. Sie warten einfach, bis die nächste Version herauskommt – eine „benutzerfreundlichere“.³²

Nicht zuletzt liegt das wahrscheinlich daran, dass ihnen der „normale“ Umgang mit dem anderen Geschlecht fehlt. Witzigerweise werden mittlerweile an einigen Unis Kurse zu diesen Themen angeboten, wie zum Beispiel die „Charm School“ am MIT – hier werden Themen wie Kleidung, Smalltalk und Körpersprache deuten erlernt.³³ Auch an der Uni Potsdam gab es vor kurzem ein Seminar zum Thema „IT-Studenten üben flirten per SMS“, speziell um Informatikern das Verfassen von SMS statt binärer Codes

31 Turkle: Second, Seite 218.

32 Coupland: Microserfs, Seite 281.

33 Vgl: Leffers, Jochen: Knigge für Informatiker. Der Nerd lernt essen. In: Der Spiegel vom 09.11.2001. <http://www.spiegel.de/unispiegel/wunderbar/0,1518,166762,00.html> abgerufen am 19.02.2010.

beizubringen.³⁴ Frauen sind ja nicht sehr zahlreich in diesen speziellen Berufsgruppen, sowie Interessengemeinschaften vertreten. Und jene Frauen, die sich dort trotzdem finden, werden nicht unbedingt als sexuell attraktiv angesehen: „pasty skinned blubbery pale nerdettes“ heißt es beispielsweise im BlueSky-Forum das von Lori Kendall untersucht wurde.³⁵ Hier wird einmal wieder mit zweierlei Maß gemessen: „Nerdism in both men and women is held to decrease sexual attractiveness, but in men it is compensated by the relatively masculine values attached to intelligence and computer skills. In women, lack of sexual attractiveness is a far greater sin.“³⁶

Gleichzeitig wird jedoch auch ihre Männlichkeit sehr stark in Frage gestellt. Durch ihre Entkoppelung vom Körper und der fehlenden Selbstsicherheit in gewissen Bereichen des Lebens fehlen ihnen einfach die klassischen männlichen Attribute wie z.B. Körperkraft, Liebe zu Sport, Fähigkeit andere zu beschützen, sexuelle Attraktivität usw.

Being a „real man“ is to claim one’s physiology in muscle and testosterone; male-associated technologies tend to involve physical labour (lawnmowers and power drills), subduing nature through force (trucks and tractors), and physical violence (tanks and guns)... it is easy to see how the artificial spaces of mathematics and computing can be framed in opposition to male identity. Thus the opposition between the more abstract technologies and normative masculinity keep nerd identity in its niche of diminished sexual presence.³⁷

Der Soziologe Connell zählt die Nerds somit zu den „subordinated masculinities“, in welche auch die Kategorien des „wimp, milkshop, [...] turkey, sissy etc.“ fallen.³⁸ Und noch immer haben sehr viele Männer, gebrandmarkt durch schlimme Erfahrungen in der Jugend, Angst unter diese Kategorien zu fallen. Das Stereotyp ist trotz der enormen Wichtigkeit der technischen Entwicklungen in unseren Tagen noch immer negativ behaftet. Die Angst vor sozialer Ausgrenzung scheint viel zu tief im Menschen verankert zu sein: „[the] demasculinized image of the nerd [...] is cited by social scientists as a reason certain socioeconomic groups don’t produce engineers in large numbers.“³⁹ Laut dem Psychologen David Anderegg fängt das schon teilweise im Kindesalter an: Die Angst als Streber bezeichnet zu werden beeinflusst nicht zuletzt auch die akademischen

34 Vgl: Hamann, Mathias: Balzen für Informatiker. Schau mir in die Augen, Nerd! In: Der Spiegel vom 13.01.2009. <http://www.spiegel.de/unispiegel/wunderbar/0,1518,600958,00.html> aberufen am 19.02.2010.

35 Kendall, Lori: „Oh No! I’m a Nerd!“: Hegemonic Masculinity on a Online Forum. In: Gender and Society. Volume 14, Number 2, April 2000. Seite 265.

36 Ebenda, Seite 265.

37 Eglash, Ron: Race, Sex, and Nerds. From Black Geeks To Asian American Hipsters. In: Social Text 71. Volume 20, Number 2, 2002. Seiten 51 – 52.

38 Vgl: Connell, R.W.: Masculinities. Cambridge: Polity Press, 2005, Seite 79.

39 Ron Eglash. Zitiert nach: Nugent: American Nerd, Seite 138.

Leistungen (in v.a. naturwissenschaftlichen Fächern) von Schülern. Er bezeichnet dies als „nerd anxiety“.⁴⁰

Im Gegensatz zu weiblichen Nerds, die in diesem Stereotyp hilflos gefangen sind, gibt es jedoch für die Männer noch einen Ausweg. Sie können durch ihre technischen Kompetenzen Macht, im Sinne von finanziellem Reichtum und Status, erlangen. Sehen wir uns Bill Gates an – sicher kein Ausbund an Männlichkeit – doch heute einer der einflussreichsten Männer der Welt.

[...]An obsession with technology may well be an attempt by men who are social failures to compensate for their lack of power. On the other hand, mastery over this technology does bestow some power of these men; in relation to other men and women who lack this expertise, in terms of the material reward this skill brings, and even in terms of their popular portrayal as „heroes“ at the frontiers of technological progress.⁴¹

So werden Nerds und ihr Stereotyp teilweise rehabilitiert. Indem Technologie und ihre Beherrschung immer mehr Platz im alltäglichen Leben einnimmt, bezieht es auch eine Position in unserer sexuellen Identität: „[...]femininity is incompatible with technological competence; to feel technically competent is to feel manly.“⁴² Die Frauen bleiben also wieder einmal auf der Strecke – kein Wunder dass es immer noch derart an weiblichen Wissenschaftlerinnen v.a. in naturwissenschaftlichen und technischen Disziplinen fehlt.

3.2. „Oriental racism“

Das Nerd-Geek-Stereotyp impliziert per se schon männliches Geschlecht und kaukasische Ethnie. Natürlich gibt es Ausnahmen, aber schon die Bezeichnung muss erweitert werden: Der weibliche Nerd muss zu „female nerd“ oder „nerdette“ gemacht werden – genauso wie es des kleinen Wortes „black“ bedarf um Geeks afroamerikanischer Herkunft zu beschreiben.

Warum ist genau dieser Begriff so stark gender und race-determiniert? Liegt es am ehemaligen Privileg der weißen Ethnie auf Bildung und wurde die Benachteiligung bis

40 Anderegg: Nerds, Seite 56.

41 Wajcman, Judy: Feminism confronts technology. University Park: Pennsylvania State University Press, 1991. Seite 144.

42 Cockburn, C : Machinery of dominance: Women, men and technical know-how. London: Pluto, 1985. Seite 12.

heute noch nicht aufgehoben. Diese These lässt sich wohl kaum halten. Aber in der Geschichte der Menschheit wurde schon oft versucht bestimmte Charaktermerkmale mit bestimmten Ethnien zu verbinden. Wie gefährlich so eine Denkweise sein kann wurde im Dritten Reich leider allzu deutlich veranschaulicht. Wahrscheinlich liegt es auch hier an starren Konzepten die mit der ursprünglichen Herkunft verbunden werden. Ron Eglash bezeichnet dies in einem Aufsatz als „oriental racism“. Angelehnt an Edward Saids Konzept des „Orientalismus“ entwickelte Eglash den Begriff weiter in dem er ihn mit „primitivism“ kontrastiert:

Primitivist racism operates by making a group of people too concrete and thus „closer to nature“ - not really a culture at all but rather beings of uncontrolled emotion and direct bodily sensation, routed in the soil of sensuality. Orientalist racism operates by making a group of people too abstract and thus „arabesque“ - not really a natural human but one who is devoid of emotion, caring only for money or an inscrutable spiritual transcendence.⁴³

So entstand wahrscheinlich auch das rassistische Stereotyp der Afrikaner als über- und Asiaten als untersexuell, mit „whiteness“ als ausbalanciertem Mittelpunkt zwischen den beiden Extremen. Mit diesen Assoziationen fällt es nicht schwer zu glauben dass im amerikanischen Raum Asiaten sehr oft als Nerds und Afro-Amerikaner als „Anti-Nerd-hipsters“ gesehen werden. Ferner fußt darauf wohl der Ausspruch des Popmusikers Brian Enos in einem Wired-Interview: „Do you know what a nerd is? A nerd is a human being with not enough Africa in him.“⁴⁴

Die Soziologin Sherry Turkle etablierte in ihren Forschungen zu Computern und deren Auswirkungen auf Psyche und Verhalten der extensiven Nutzer die These, dass im Zeitalter der Maschinen der Mensch nicht mehr durch „ratio“ definiert wird, sondern durch Emotionen – im Kontrast zum „rationalen Denken“ der Maschinen.⁴⁵ Die Asiaten, und vor allem Japaner, haben durch ihre sehr technologieaffine Lebensweise ein neues Bild von sich selbst etabliert: immer mehr Maschine, immer weniger Emotionen, immer weniger Mensch. In den 1980er Jahren entwickelten amerikanische Nerds eine Faszination für japanische Popkultur: Manga, Anime, technische Neuerungen – alles Erstrebenswerte schien aus asiatischen Ländern zu kommen. Und so orientierte sich der Nerd eher am Bild des maschinenähnlichen Asiaten als am „hypersexuellen“ Afroamerikaner. Benjamin Nugent fusioniert diese Theorien und bringt sie in einer

43 Eglash: Race, Seite 52.

44 Kelly, Kevin: Gossip is philosophy. In: Wired, Issue 3, vom 05. Mai 1995.
<http://www.wired.com/wired/archive/3.05/eno.html?pg=2&topic=> abgerufen am 21.06.2010.

45 Vgl: Turkle: Second Self, Seite 201.

einfachen Grafik auf den Punkt:⁴⁶

REALLY SENSUAL		HUMAN		NOT SENSUAL	
Animals	Africans	Europeans	Asians	Machine	
		Jocks	Nerds		

Stark vereinfacht und überspitzt werden hier Stereotypen dargestellt: Asiaten als maschinenorientiert, Nerds auf derselben Seite der Skala – zwar menschlicher und zu sinnlicherem fähig, dennoch mehr maschinenähnlich als tierisch instinktiv. Und schließlich der coole hippe Afroamerikaner als Gegenbild zum prototypischen Nerd.

Nichtsdestotrotz gibt es auch Ausnahmen. Anita Brown versuchte eine Plattform speziell für afroamerikanische Nerds bereitzustellen, die „Black Geeks Online“ Community. Von 1996 an ein eigentlich gut laufendes Projekt, ist auch diese Website der zunehmenden Kommerzialisierung des Internets zum Opfer gefallen. Einer der ersten afroamerikanischen Nerds im TV war der allseits bekannte Steve Urkel in der US-amerikanischen Serie „Family Matters“, im deutschen Sprachraum übersetzt mit „Alle unter einem Dach“, welche zwischen 1989 und 1998 produziert wurde.

Der extrem intelligente aber gleichzeitig immerzu besserwisserische, nervende, beim Lachen grunzende, sozial völlig untalentierte aber dennoch irgendwo liebenswerte Nerd Urkle hat sich innerhalb dieser Jahre in die Herzen des Publikums gespielt. Dies ist wahrscheinlich auch Jaleel Whites komödiantischen Geschick zu verdanken, der die uncoole Persona Urkle mit der afroamerikanischen Identität bruchstellenlos verbinden konnte. (Abbildung 3)



Ein weiteres Beispiel für einen schwarzen Nerd in der Filmindustrie wäre Samuel L. Jackson. Am Anfang seiner Karriere zum Spielen der typischen afroamerikanischen Drogendealer und Junkies verdammt, etablierte er sich langsam in „Nerd-

Abbildung 3: Steve Urkle in "Family Matters".

Rollen“: ein Hacker in „Jurassic Park“, ein Pulitzer-Preis-Gewinner in „Amos and Andrew“ und ein mathematisches Wunderkind in „Sphere“. Nachdem er George Lucas

⁴⁶ Vgl: Nugent: American Nerd, Seite 73.

seine nerdige Liebe zu Star Wars gestanden hatte, wurde er für die (eigentlich für einen Weißen vorsehenden) Rolle des Mace Windu gecastet.⁴⁷ Als einer der wohl kampfstärksten Jedis aller Zeiten schaffte er es Darth Sidious in einem Lichtschwertduell zu besiegen.

Generell wird der Afroamerikaner jedoch dem Nerd diametral gegenübergestellt. Dies wird auch im Musikvideo „White and Nerdy“ des Rappers Weird Al Yankovic deutlich. Im Gegensatz zum Original „Ridin' Dirty“ von Chamillionaire, das Boxen und Begegnungen mit der Polizei thematisiert, füllt dieses die narrativen Sequenzen mit Eckpunkten der Nerd-Identität: Er spricht fließend Klingonisch und Javascript, seine Lieblingsserie ist „Happy Days“ und er macht eine Homepage für seinen Hund.⁴⁸ Das sind hier nur einige Beispiele, gibt das gesamte Video doch eine ziemlich umfassende Beschreibung des Nerd-Geek-Stereotypes im Allgemeinen wieder. Der Look des Rappers selbst war anscheinend zu wenig „white“ – mussten seine langen dunklen lockigen Haare doch unter einer glatten Kurzhaarperücke versteckt werden. Grundsätzlich wird im gesamten Video die „whiteness“ des Protagonisten mit der stereotypischen Identität des schwarzen Gangster-Rappers kontrastiert. Auch aus der Abbildung ist dies ersichtlich: der Nerd trinkt Earl Grey Tee aus einer Porzellantasse – der Gangster neben ihm billiges Starkbier aus einer Papiertüte. („keep your 40, I'll just have an Earl Grey tea“ – Abbildung 4) Weiters wird auch das Bild des aggressiven, kriminellen Schwarzen parodistisch umgekehrt: als zwei Afroamerikaner im typischen aufgemotzten Cadillac durch die saubere, vornehmlich weiße Vorstadt fahrend, schließen sie verängstigt die Zentralverriegelung als der Nerd auf sie zuläuft. Das wahrscheinlich allzu übliche Verhalten der „Weißen“ in einer afroamerikanischen Gegend wird umgekehrt auf die Schwarzen übertragen und so wirkt die Parodie im Cadillac gleichzeitig in mehrere Richtungen.

Entscheidend in dieser Frage ist jedoch sicher nicht die eigentliche Ethnie an



Abbildung 4: Video-Frame aus "White and Nerdy".

47 Vgl: Ebenda, Seite 55 – 57.

48 Weird Al Yankovic: White and Nerdy. In: Youtube. <http://www.youtube.com/watch?v=Q42tEnt9GWg> abgerufen am 21.06.2010.

sich, sondern ob das Verhalten den Stereotypen der Ethnie entspricht. Lori Kendall beschreibt dies in ihren Studien über Online-Communities als „cultural whiteness“.⁴⁹ Es geht bei ihrem Argument darum, dass die physischen Charakteristiken gepaart mit der biologischen Abstammung doch nicht entscheidend für die Identität eines Individuums sind. So bezeichnet sich ein Amerikaner chinesischer Abstammung im Online-Forum BlueSky immerzu als „white“. In Amerika aufgewachsen, ohne Beziehung zur ursprünglichen Kultur und Sprache fühlt er sich amerikanisch, was hier in „cultural whiteness“ resultiert. Entscheidender ist also immerzu das individuelle Verhältnis. Ethnie in den Zeiten des Internets ist schon an sich eine Frage die zunehmend zurücktritt. US-amerikanische Studien haben gezeigt, dass im Netz eine sogenannte „color blindness“ vorherrscht, was im genauen bedeutet, dass eine Mehrzahl von kaukasischen Internet-Usern den weißen Nutzer annehmen lässt, dass auch sein Gegenüber derselben Ethnie angehört.⁵⁰

Nichtsdestotrotz sind diese ethnischen Vorurteile aber doch nicht immer unbegründet, teilweise fußen sie auf alten starren Konzepten. Ron Eglash behauptet: „White access to technocultural identity remains supreme.“⁵¹

Man kann sich jedoch auch als Afroamerikaner erfolgreich mit dem Nerd-Geek-Stereotyp verbinden, wie zum Beispiel Pharell Williams. Erfolgreicher Musikproduzent und Rapper, früher Schüler in der Begabtenklasse und bekennender Trekkie. Seine erste Band hieß N*E*R*D, was eigentlich für „No-one Ever Really Dies“ steht - die Konnotation kann ja wohl wirklich kaum übersehen werden. Ein weiteres Indiz ist der Name seines Plattenlabels: „Star Trak Entertainment“. So scheint Pharrell eines der unmöglichen Dinge möglich zu machen: einerseits black hipster – andererseits Nerd. Auch für Nerds gibt es also noch Hoffnung...

3.3. „MaNchine“

Wie wir im Kapitel „Oriental racism“ gesehen haben, werden Nerds ja verstärkt als nicht-sinnlich und eher maschinenähnlich angesehen. Nicht zuletzt fußt das auch in ihrer

49 Vgl: Kendall: Oh No, Seite 268.

50 Vgl: Frankenberg, Ruth: White Women, Race Matters: The Social Construction of Whiteness. Minneapolis: University of Minneapolis Press, 1993. Seite 14.

51 Eglash: Race, Seite 55.

Vorliebe für Maschinen und alles Maschinenähnliche. Diese Polarisierung zwischen Wissenschaft und Sinnlichkeit bedingt laut Sherry Turkle auch den grundsätzlichen Skeptizismus mit dem Nerds von der Gesellschaft gesehen werden. Wie schon gesagt tun sie sich in emotionalen und körperlichen Beziehungen eher schwer – ihre (teilweise) soziale Unfähigkeit wird oft als unmenschlich empfunden. Wer eignet sich da schon besser für eine tiefe Beziehung als eine Maschine? Der Hacker Burt meint im Interview mit Turkle: „I stay away from the flesh things. I think it makes me sort of a nonperson. I often don't feel like a flesh thing myself. I hang around machines [...].“⁵² Seine Entkoppelung vom eigenen Körper wandelt sich also in eine somatische Verbindung mit der Maschine um. Medientheoretisch kann man das mit der Entwicklung von Technik als Exteriorisierung des Geistes in Verbindung bringen. Die Hand wurde vom aufrechten Gang befreit, dadurch entstanden Werkzeuge. Der Mund als Greiforgan konnte dadurch von der Hand abgelöst werden, damit Sprache möglich wurde. Und schließlich die Befreiung des Gedächtnisses durch die Schrift.⁵³ Die digitale Technologie scheint nun aber langfristig nicht mehr nur das Gedächtnis zu entlasten, sondern in weiterer Folge andere körperliche Funktionen zu ersetzen. Diese Szenarien von der Maschine Mensch sind nicht neu. Schon 1637 hatte Rene Descartes seine Überlegungen dazu gemacht, stellte aber fest, dass die menschliche Vernunft die maschinellen Automatismen immer übertreffen werden:

Denn während die Vernunft ein Universalinstrument ist, das in allen möglichen Fällen dient, müssen diese Organe für jede besondere Handlung eine besondere Disposition haben, und deshalb ist es moralisch unmöglich, dass in einer Maschine verschiedene Organe genug sind, um sie in allen Lebensfällen so handeln zu lassen, wie unsere Vernunft uns zu handeln befähigt.⁵⁴

Und genau in unserer Zeit, an der Schwelle zur bio- und nanotechnologischen Wende scheint dies aber nicht mehr so sicher zu sein: „Public controversies about hackers are fueled by the fact that hackers externalize widespread fears about machines and the danger of too intimate relationships with them.“⁵⁵ Die dystopischen Szenarien in denen die Maschine die Herrschaft über die Menschheit erlangt scheint also tief im kollektiven Gedächtnis verankert zu sein. Künstliche Intelligenz und Cyborgs sind in Anbetracht der

52 Turkle: Second Self, Seite 198.

53 Vgl: Hartmann, Frank: Techniktheorien der Medien. In: Weber, Stefan (Hg.): Theorien der Medien. Konstanz: UVK, 2003. Seite 55.

54 Descartes, Rene: Abhandlung über die Methode des richtigen Vernunftgebrauchs, 1637. In: Textlog. <http://www.textlog.de/35548.html> abgerufen am 05.03.2010.

55 Turkle: Second Self, Seite 205.

momentanen schnellen technologischen Entwicklungen nicht mehr Entwürfe aus Science-Fiction Romanen, sondern fühlen sich nah und durchaus möglich an. Je mehr man von technologischen Apparaten umgeben ist, umso mehr scheint man deren Macht zu fürchten. Robert Pirsig beschreibt in seinem „Zen oder die Kunst ein Motorrad zu warten. Ein Versuch über Werte.“ die Ängste dieser technikfeindlichen Massenbewegung. Sie fürchten sich vor dem „Es“: „Es“ ist so etwas wie eine Kraft, die die Technik entstehen ließ, etwas undefiniertes, aber unmenschliches, mechanisches, lebloses, ein blindwütiges Monstrum, eine Todeskraft.“⁵⁶ Letztendlich begibt sich der Mensch auch immer mehr in eine vollständige Abhängigkeit von den Maschinen. Fühlt man sich nicht etwas komisch auch nur einen einzigen Tag ohne Handy oder Internet auszukommen? Viel zu stark ist Maschine schon ins menschliche Alltagsleben eingebunden.

Und nicht nur die Menschen werden maschinenähnlich, die Computer scheinen menschliches Verhalten zu erlernen. Mittlerweile gibt es Programme die Gesichtsausdrücke entschlüsseln können um autistischen Menschen das Erkennen von emotionalen Signalen leichter zu machen.⁵⁷ Oder man versucht wie die Firma „g.tec“ Hard- und Software zu entwickeln um Biosignale zu verstärken und in Echtzeit untersuchen zu können. Dadurch kann Menschen mit „Locked-in Syndrom“ oder ALS geholfen werden.⁵⁸ Und Watson, der Supercomputer von IBM, schlug kürzlich sinnbildhaft die gesamte Menschheit: bei der beliebten amerikanischen Quizshow „Jeopardy!“ trat er gegen die beiden (menschlichen) Champions an. Dieses komplizierte Antwort-Frage-Spiel das auch mit Witzen und Doppeldeutigkeiten arbeitet war eine große Herausforderung für Watson und seine Programmierer. Doch die Maschine gewann den eine Million Dollar Jackpot.⁵⁹

Diese neuen technischen Entwicklungen bringen also sowohl positive als auch negative Folgen mit sich. Wie schon in Filmen wie „Terminator“, „Iron Man“ oder „Robocop“ gezeigt wurde, handelt es sich um ein zweischneidiges Schwert: „The cyborg or robotic body is therefore simultaneously appealing and threatening, offering power and excitement at the expense of humanity.“⁶⁰ Diese Ängste basieren vor allem auf der Frage

56 Pirsig, Robert M.: Zen und die Kunst ein Motorrad zu warten. Ein Versuch über Werte. Frankfurt: Fischer, 1974. Seite 24.

57 Lohr, Steve: Computers Learn What Makes People Smile, and Spend. In: The New York Times. Articles selected for „Der Standard“. Ausgabe vom 17. Januar 2011. Seite 3.

58 Krichmayr, Karin: Mit der Macht der Gedanken. In: Der Standard vom 24. November 2010. Seite 18.

59 Vgl: Triumph für IBM. Super-Computer gewinnt gegen Mensch. In: Bild.

<http://www.bild.de/video/clip/computer/watson-gewinnt-mensch-gegen-maschine-match-agvideo-16022776.bild.html> abgerufen am 31.03.2011.

60 Napier, Susan: Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Japanese Animation. New York: Palgrave, 2001. Seite 88.

der Grenzen. Ab welchem Punkt hört man auf? Wo sitzt das Menschliche im Körper? Werden wir von Robotern ersetzt? Werden wir gar selbst zu Maschinen? Auf diese Frage antwortet „iRobot“ - Chef Colin Angle:

Die Zukunft wird weit verrückter als das sein. Wir werden unseren Kindern befehlen müssen, ihre neuronalen Gehirnimplantate vom Netz zu trennen, wenn sie einen Schultest machen müssen. Wir werden immer mehr Technik in uns einbauen, wir werden zum cybernetischen Wesen. Das wird schrittweise passieren. Und wir werden es vielleicht erst bemerken, wenn die Augen vollwertig durch technische Implantate ersetzt werden können. Dies wird uns vor große moralische Herausforderungen stellen.⁶¹

3.4. Ein bisschen „Asperger“?

Und dieses MaNchine Argument lässt sich noch fortführen, werden doch Nerds nicht selten mit dem „Asperger Syndrom“ in Verbindung gebracht. Vor allem die Maschinenähnlichkeit, im Sinne von Problemen in der Deutung von Gesichtsausdrücken und Emotionen, bedingt hier die Assoziation. Der Psychologe David Anderegge definiert Asperger folgendermaßen: „impairments in social skills and some of the signature behaviours of autistic children, like spinning in circles, arm-flapping, and other self-stimulating behaviours. But, unlike classic autistic children, Asperger’s patients had normal intelligence and language development.“⁶² Bruno Bettelheim beschreibt in seinem „Die Geburt des Selbst. The Empty Fortress. Erfolgreiche Therapie autistischer Kinder“ das Fallbeispiel von „Joey – the machine boy“, ein Junge der sich selbst als Maschine sah.

Da die Menschen in seinen Augen versagt hatten, wurden nun Maschinen zu seinen Beschützern („Vorbeugungen“) und Überwachern. Da die Menschen seinen Gefühlen keine Nahrung gaben, mußte [sic!] die Elektrizität diese Aufgabe übernehmen. Da er sich aus dem Kreis der Menschen ausgeschlossen fühlte, schaltete er sich in einen anderen Kreis ein, der ihn nährte und stärkte – in den Stromkreis.⁶³

Auch Nerds flüchten sich ja oft aus Angst vor emotionaler Konfrontation in

61 Kölling, Martin: „Mensch wird zum Cyber-Wesen“. Colin Angle im Gespräch mit Martin Kölling. In: Der Standard vom 13. Oktober 2010. Seite 39.

62 Anderegge: Nerds, Seite 97.

63 Bettelheim, Bruno: Die Geburt des Selbst. The Empty Fortress. Erfolgreiche Therapie autistischer Kinder. Mit einem Vorwort von Jochen Stork. München: Kindler, 1977. Seite 321.

Maschinenwelten. Doch was bleibt vom Menschen wenn er sich von seinen Gefühlen lossagt? Ein Körper, der abgespalten ist von seinen Emotionen ist kaum mehr als eine Maschine die lediglich funktioniert.⁶⁴

Die normale Intelligenz und das Defizit im sozialen Verhalten stimmen also auch mit dem Nerd-Geek-Stereotyp überein. In diesem Sinne werden Nerds im Vergleich mit diesem Syndrom nicht nur als „wunderlich“, sondern gleich als „krank“ abgestempelt. Benjamin Nugent hat die Ähnlichkeiten gar in einer Tabelle aufgeschlüsselt.⁶⁵

Nerdiness	Shared	Asperger's
No physical confrontation	Social phobias science, engineering rule-bound speech spastic movements intense focus on a particular subject or set of subjects	Repetitive movements

Doch ist das gleich ein Hinweis auf eine mentale Krankheit? Wohl kaum. Erstens greift diese Assoziation sicher nur in einem bestimmten kulturellen Kontext, in dem genaue soziale Erwartungen vorherrschend. Zweitens wird laut dem Psychologen Anderegg momentan in der Psychologie für alles Anders-Sein eine Krankheit gefunden, und damit auch eine Therapie bzw. Medizin. Dies bezeichne man auch als „forme frust movement“.⁶⁶ Drittens entbehren diese vorschnellen Diagnosen oft der medizinischen Grundlage. Eine Vielzahl an Aspekten muss erfüllt sein, um wirklich am „Asperger Syndrom“ zu leiden. So weit zu gehen, dass wenn nur einige Punkte erfüllt sind, dies als milde Form des Syndroms zu bezeichnen, ist schon sehr fadenscheinig. So wurde zum Beispiel auch Bill Gates aus der Ferne mit dem „autism shadow syndrom“ diagnostiziert, weil er anscheinend gern schaukelt, auf Trampolinen springt, keinen Augenkontakt halten kann und ihm das soziale Geschick fehlt in ein Gruppengespräch einzusteigen.⁶⁷ Die Schwachstellen solcher Argumente müssen wohl nicht extra herausgestrichen werden. Vielmehr spricht das wohl die Krankheit einer Zeit an, in der zunächst einmal jeder einen

64 Vgl: Ebenda, Seite 412.

65 Vgl: Nugent: American, Seite 146.

66 Vgl: Anderegg: Nerds, Seite 93.

67 Vgl: Ebenda, Seite 90.

Psychologen aufsucht, weil er keine Zeit mehr für den Aufbau von intimen sozialen Beziehungen hat. Und eine Zeit, in der jedes Anders-Sein sofort mit einer mentalen Krankheit in Verbindung gebracht wird. Was jedoch stimmen kann ist die Annahme, dass die Unbeholfenheit im sozialen Umgang auch zu Phobien führen kann, wie es der australische Asperger-Forscher Tony Attwood formuliert: „a client with Asperger’s syndrome is his or her own worst critic and is more likely to develop a social phobia due to self-criticism for making a social mistake.“⁶⁸ Soziale Erwartungen und deren Nicht-Erfüllen, können also sehr wohl auch psychologische Folgen haben. Interessanterweise findet sich aber genau in jenen Subkulturen, die wir als Nerds bezeichnen, eine signifikant größere Menge an Menschen mit „Asperger Syndrom“ als anderswo.⁶⁹ Dennoch sollte man diese Kategorisierung nicht allzu ernst nehmen. Vielmehr sollte man versuchen mehr nach der Devise - „being unusual is not an illness!“⁷⁰ - zu denken und auch zu handeln.

3.5.Schule und der „bad geek killer“

Wann genau wird der Grundstein zu einer solchen Identität gelegt? Wenn nicht schon früher, dann spätestens in der Schule. Wie es ungefähr in einer amerikanischen High School aussieht ist uns allen ja aus zahlreichen Filmen bekannt. Sind es Komödien (wie z.B. „Clueless“, „Girls Club“ u.v.a) oder Sozialstudien (zuletzt „Inside America“), sie alle scheinen dasselbe Bild zu zeigen: eine Hierarchie – von beliebten Sportlern bis zu unpopulären Ausgestoßenen. Alle kategorisiert in Gruppen, welche nach bestimmten Idealen leben. Was teilweise oft wie eine Farce anmutet, scheint für amerikanische Teenager Realität zu sein. Es gibt sie wirklich, die Cheerleader, Footballspieler, Schachclubmitglieder, Goths, Mathematikolympioniken – diese Liste wäre wohl unendlich fortsetzbar. Die Stereotype scheinen (zumindest teilweise) wahr zu sein. Grundsätzlich lassen sich vor allem zwei Unterteilungen machen:

[...] adolescents consistently and vividly recalled their middle school experience as being divided into two distinct crowds: the unpopular nerds or dweebs and the popular trendies. Members of the trendy crowd were also referred to as the preppies, jocks, or

68 Nugent: American, Seite 144.

69 Vgl: Ebenda, Seite 147.

70 Anderegg: Nerds, Seite 104.

the in-crowd [...] These teenagers emphasized traditional gender roles (achievement, competition, and toughness for boys; attractiveness, appearance, and interpersonal relations for girls) and maintaining their high peer status, which required limiting the size of their group by excluding peers who did not meet their standards.⁷¹

Für uns Europäer ist diese Unterscheidung – obschon sie aus vielen Filmen bekannt ist – doch immer sehr schwer vorstellbar. Hier ist die Schule die Schule. Dort ist sie das Leben. Bidungt dadurch, dass zunächst einmal das Ganztagschulmodell sehr verbreitet ist und, außerdem außerschulische Aktivitäten wie z.B. Sport- oder Theatergruppen meist an den Schulen direkt stattfinden. Weiters spielt die Organisation des Schulalltags, basierend auf Kursen und nicht Klassen wie bei uns, eine große Rolle für diese Gruppenbildungen. Setzt man sich doch mit Menschen in einem Kurs nie derart auseinander, wie in einer langjährig gleichbleibenden Klasse, welche verschiedenste Menschen mit verschiedensten Interessen beherbergt. Viel zu sehr werden die Teenager durch diesen nur oberflächlichen Kontakt in Klischees und Stereotypen hineingedrängt. So werden Schüler in Amerika zwar eigentlich nach ihren Stärken eingeteilt und gefördert, gleichzeitig bedingt dies aber auch einen enormen Wichtigkeitsschub für den Sozialschauplatz Schule. Und in diesem Kontext wird die Schule zu einem Mikrokosmos indem man für die Realität „übt“. Und was wollen die meisten sein? Belieb. Leider scheint gerade dies mit dem Nerd-Geek-Stereotyp zu interferieren:

I know a lot of people who were nerds in school, and they all tell me the same story: there is a strong correlation between being smart and being a nerd, and even a stronger inverse correlation between being a nerd and being popular. Being smart seems to *make* you unpopular.⁷²

Dennoch scheint es eine bewusste Entscheidung zu sein. Wenn man nämlich doch fähig ist das soziale Spiel mitzuspielen, werden auch gute Noten und ständige Mitarbeit von den Gleichaltrigen toleriert. Doch Nerds scheinen einem anderen Ideal zu folgen. Sie wollen zwar beliebt sein, aber auch intelligent – und im Zweifelsfall wählen sie Letzteres. Und um populär an einer amerikanischen High-School zu sein muss man wirklich alles geben.⁷³ Die populären Kids stellen ihre Bildung meist bewusst hinten an: „Many of the most intellectually capable high school students strive to be less than they can be in order

71 Kinney, David A.: From Nerds to Normals: The Recovery of Identity among Adolescents from Middle School to High School. In: *Sociology of Education*, Volume 66, Number 1, 1993. Seite 26.

72 Graham, Paul: Why nerds are unpopular. February 2003. <http://www.paulgraham.com/nerds.html> abgerufen am 19.02.2010.

73 Vgl: Graham

to avoid rejection by peers.“⁷⁴ Der Soziologe David Labaree sieht dies als Folge des langanhaltenden Anti-Intellektualismus in den USA. „A strong tradition exists of stressing doing over thinking, considering the practical over the theoretical, and having street smarts over being book smart, so student culture naturally reflects this orientation.“⁷⁵

Und die Gruppen konstituieren sich leider nicht nur durch Aufnahme von Gleichgesinnten, sondern vor allem durch Exklusion von anderen. Weniger populäre Mitschüler werden verlacht, verhöhnt und gepiesackt. Nicht selten mischt sich auch physische Gewalt in das Mobbing. Denn was verbindet schon mehr als ein gemeinsamer Feind?

People who are different are reviled as geeks, nerds, dorks. The lucky ones are excluded, the unfortunates are harassed, humiliated, sometimes assaulted literally as well as socially. Odd values - unthinking school spirit, proms, jocks - are exalted, while the best values - free thinking, non-conformity, curiosity - are ridiculed.⁷⁶

Leider ist dieses Ausgestoßen-Werden nur allzu alltäglich. Und das kann auch schlimme Folgen haben. Im kollektiven Gedächtnis ist das Schulmassaker von Littleton (Columbine Highschool) wohl immer noch einzementiert. Im April 1999 erschossen zwei Schüler 13 Menschen und anschließend sich selbst. Die Burschen wurden aber sehr stark mit dem Geek-Image in Verbindung gebracht: soziale Ausgrenzung, gewalttätige Computerspiele, Abgrenzung durch Kleidung (Trenchcoats), Vorliebe für non-mainstream Musik von „Rammstein“ und „Marilyn Manson“ – dies alles passte nicht in das Bild der „normalen“ anderen Schüler. Ihre Identität wurde verklärt und stigmatisiert. Die Medienindustrie wurde verstärkt zur Ursache des Massakers auserkoren.

In the days after the Littleton, Colorado massacre, the country went on a panicked hunt the oddballs in High School, a profoundly ignorant and unthinking response to a tragedy that left geeks, nerds, non-conformists and the alienated in an even worse situation than before. Stories all over the country embarked on witch hunts that amounted to little more than Geek Profiling. [...]The big story out of Littleton isn't about violence on the Internet, or whether or not video games are turning out kids into killers. It's about the fact that for some of the best, brightest and most interesting kids, high school is a nightmare of exclusion,

74 Brown, Bradford B./Steinberg, Laurence. Academic Achievement and Social Acceptance. Seite 58. In: Education Digest . N.55. March 1990. Seiten 57-60.

75 Labaree, David F.: Comment. In: Bishop, John H. / Bishop, Matthew / Gelbwasser, Lara / Green, Shanna / Zuckerman, Andrew : Nerds and Freaks: A Theory of Student Culture and Norms. In: Brookings papers on education policy, 2003. Seite 206.

76 Katz, Jon: Geek Backtalk: Part II. <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/1997/08/5632> abgerufen am 20.01.2010.

cruelty, warped values and anger.⁷⁷

Der MIT-Medienprofessor Henry Jenkins wurde gar vor das „U.S. Senate Commerce Committee“ geladen um dort über „Youth and Media Violence“ zu sprechen. Die versammelten Wissenschaftler – und auch die Medien, waren sich einig, dass Aspekte der populären Kultur für das Verhalten der Attentäter verantwortlich seien. „Various pundits have pointed their fingers at video games, violent movies, television series, popular music, comic books, websites, youth subcultures, and fashion choices to locate the cause of their violent behavior.“⁷⁸ Einer Umfrage zufolge sahen nach dem Amoklauf 82% der Amerikaner das Internet als potentielle Ursache. Jenkins Hauptargument in seiner Rede war aber: „The key issue isn't what the media are doing to our children but rather what our children are doing with the media.“⁷⁹ Es geht vielmehr darum den Teenagern Medienkompetenz beizubringen. Auch das soziale Verhalten muss erlernt werden, was besonders im feindseligen Mikrokosmos einer amerikanischen High School extrem schwierig zu sein scheint. Verbote sind definitiv kein Ausweg, denn die Realität des Schulalltags bietet oft genug mehr Gewalt als die Popkultur: „We can shut down a video game if it is ugly, hurtful, or displeasing. But many teens are required to return day after day to schools where they are ridiculed and taunted and sometimes physically abused by their classmates.“⁸⁰

77 Katz, John: Nachwort. In: Jenkins, Henry: Congressional Testimony on Media Violence. http://web.mit.edu/comm-forum/papers/jenkins_ct.html abgerufen am 05.04.2011.

78 Jenkins, Henry: Congressional Testimony on Media Violence. http://web.mit.edu/comm-forum/papers/jenkins_ct.html abgerufen am 05.04.2011.

79 Ebenda, Seite 194.

80 Ebenda, Seite 196.

4. Geschichtlicher Teil oder der Nerd und die Technik

4.1. Radiobastler und frühe Netzwerke

Wie haben sich nun Nerds im Laufe der Zeit zu solch einer großen einflussreichen Subkultur bzw. Subkulturen entwickelt? Sicher gab es immer schon verschrobene Typen, die irgendwelchen eigenartigen Hobbies nachgegangen sind. Doch erst das Zusammenfinden in Gruppen, die ein gemeinsames Interesse teilen, konstituierte ihre Identität. Wie in den Charakteristiken schon genannt, ging es hierbei in allererster Linie um Technik.

Der Luxemburger Hugo Gernsback emigrierte nach New York und gründete dort 1909 einerseits die „Wireless Association of America“ und auch das erste bekannte Elektronik- und Radiomagazin „Modern Electronics“. Mit der Publikation erster *scientifiction* Geschichten begründete er das Science Fiction Genre. Noch bedeutender war jedoch wahrscheinlich die Etablierung der Rubrik „Amazing Stories“ im Jahre 1926 – zunächst veröffentlichte er hier Geschichten von Jules Verne oder H.G. Wells. Später jedoch auch aufstrebende, unbekannte Autoren und einfach nur Leserbriefe. Diese Rubrik ermöglichte nun vor allem die Kommunikation der Leser untereinander: Durch die Veröffentlichung von Adressen und Namen wurde ein kleines „Internet“ geschaffen um die Kommunikation zwischen den Gleichgesinnten zu erleichtern. Diesem zunächst nur schriftlichen Austausch folgten dann auch persönliche Treffen. Die Zeitschrift vereinfachte durch die Rubrik das Zusammenfinden von Interessierten im selben geographischen Umfeld. In größeren Städten bildeten sich richtige Clubs heraus. Und so kam es auch schließlich zur ersten „Science Fiction Con“ des Jahres 1936 in Philadelphia: Ein Dutzend New Yorker Clubmitglieder fuhren mit dem Zug nach Philadelphia und unterhielten sich für einige Stunden über Science Fiction.⁸¹ Was dort begann ist der Grundstein zur heutigen Comic Con in San Diego, die mittlerweile jedes Jahr von einigen Tausend Fans besucht wird.

Etwa zeitgleich bildeten sich die ersten Radio Amateur Clubs heraus. Technisch versierte Jugendliche (wiederum in der Mehrzahl männliche) fanden sich zusammen um an Radiogeräten herumzubasteln und zu experimentieren. Kristen Haring beschreibt in ihrem

⁸¹ Vgl: Nugent: American Nerd, Seite 39.

Werk „Ham Radio`s Technical Culture“ die Geschichte dieser Subkultur. Die Clubmitglieder lebten nach genauen Regeln: neben technischen Lektionen wurden auch genaue Verhaltensweisen vorgeschrieben. Der Amateur sollte „gentlemanly, loyal, progressive, friendly, balanced and patriotic“⁸² sein. Ein weiterer wichtiger Aspekt der Identität war die Benützung von Morse-Code, obwohl dieser eigentlich schon längst nicht mehr so nützlich war. So etablierte sich eine eigene Sprache: „[The] preference for code over spoken communication reflected a desire to rationalize language.“⁸³ Kein Dialekt, Jargon oder falsche Aussprache konnten den Gehalt der Worte verändern – was blieb ist eine stark reglementierte Ausdrucksform. Der tiefere Sinn dabei war nicht nur die höchst akkurate und exakte Sprache, sondern gleichzeitig die Schönheit welche in einem eleganten Code stecken kann. Später können wir solche Vorlieben dann bei den Hackern wiederfinden, welche eine exakte Programmzeile ästhetisch ansprechender als ein kunsthistorisches Meisterwerk finden. Außerdem spielt die Tatsache, dass es sich beim Morsecode um eine „Maschinensprache“ handelt, sicher eine große Rolle. Verständlich war dieser Code dann meistens nur für die Insider – auch hier stiftete die Sprache also wieder Gemeinschaft.

In den 1960er Jahren entwickelte sich dann eine neue Art der technischen Spielerei: das „Phone-Hacking“. Einer der bekanntesten davon war wahrscheinlich der Hacker „Captain Crunch“. In jeder der gleichnamigen Frühstücksflocken-Packungen waren damals Spielzeugpfeifchen enthalten. Mit solchen Pfeifchen hackte er das Telefonnetz: Nachdem er eine Telefonnummer eingetippt hatte blies er in das Pfeifchen – ab diesem Punkt konnte man nun gratis weitere Telefonnummern wählen. Einige Jahre experimentierte Captain Crunch mit diesem Pfeifchen, bis er seinen bekanntesten Coup startete: „The call around the world“. Mit einem kleinen Umweg um die ganze Welt rief er sich selbst auf einem zweiten Telefon an. In der gesteigerten Version rief er sich selbst simultan auf zwei Apparaten an. Dies war nicht nur ein einfacher Trick, möglich wurde er nur über das enorme Spezialwissen, dass sich der Hacker über das Telefonnetz angeeignet hatte. Es ging darum ein System genau zu durchschauen und mit einfachen Mitteln nach seinem eigenen Belieben zu benutzen.⁸⁴

82 Haring, Kristin: Ham Radio`s Technical Culture. Massachusetts: MIT Press, 2007. S. 20

83 Ebenda: S.25.

84 Vgl: Turkle: Second Self, Seite 226 – 227.

4.2.Hacker

Doch das Telefonnetz war bald zu langweilig. Gerade richtig kam die Erfindung des Computers um den Nerd vor eine neue Herausforderungen zu stellen. Trotz seiner zahlreichen Bedeutungen wird das Stereotyp Nerd immer sehr stark mit Computern in Verbindung gebracht. So war wohl der allerwichtigste Meilenstein in der Nerd-Geschichte die Erfindung und Etablierung des Personal Computers. Nicht zuletzt der Nerd selbst, als gatekeeper und „holder of an esoteric knowledge“⁸⁵, hat zu dessen Verbreitung enorm beigetragen. Doch für dieses Kapitel wichtiger sind die Aspekte der Gruppenkonstituierung welche mit dem PC einhergingen – Hacker war das neue Schlagwort des Informationszeitalters:

Es gibt eine Gemeinschaft, eine gemeinsame Kultur von ausgefuchsten Programmierern und Vernetzungs-*wizards*, deren Geschichte sich über Jahrzehnte bis zu den ersten gemeinsam genutzten Minicomputern und den frühesten Experimenten mit dem Arpanet zurück verfolgen lässt.⁸⁶

Der PC ist nur eine weitere Entwicklung des menschlichen Bedürfnisses die Begrenztheit des Kurzzeitgedächtnisses zu überwinden. Begonnen hat dies alles schon mit urtümlichen Rechenschiebern wie dem Abacus oder den Lochkarten – man versuchte anfällige Rechenprozess maschinell zu vollziehen. Conrad Zuses Computer Z3 war dann die erste Rechenmaschine, welche auf einem binären Code basierte. Parallel, wie so oft in der Technikgeschichte, waren aber schon ähnliche Modelle entstanden z.B. der ENIAC um 1946. Zunächst nur einfache Input/Output Maschinen, entwickelten sich diese dann zu selbstgestaltbaren Werkzeugen. Eine genaue Entwicklung der Hardware und Software soll hier ausgespart werden. Wichtig ist, dass in den 1975er Jahren die ersten Personal Computer auf den Markt kamen – die Firma MITS präsentierte mit dem „Altair 8800“ eine Art Baukasten für 420 US \$, in dem alle Teile vorhanden waren um ein funktionierendes Gerät zusammenzubauen.⁸⁷ Der Altair war ein Riesenerfolg: Die Firma erhoffte sich den Verkauf von einigen Hunderten, in kürzester Zeit wurden Hunderte pro Woche verkauft. Und hier begann was wir heute von der Markteinführung von neuen Computerspielen oder einer neuen Version des „iPhones“ kennen: Nerds schiefen auf dem Parkplatz um möglichst schnell ihr neues Gerät zu bekommen. Die Geschichte sieht

⁸⁵ Turkle: Second Self, Seite 207.

⁸⁶ Raymond, Eric: Die Kathedrale und der Basar. Das Erfolgsgeheimnis von Linux. Übersetzt von lukas Müller. In: Linux Magazin. <http://classic-web.archive.org/web/20060501180017/http://www.linux-magazin.de/Artikel/ausgabe/1997/08/Basar/basar.html> abgerufen am 14.11.2010.

⁸⁷ Vgl: Turkle: Second Self, Seite 167.

hier den Beginn des Siegeszuges von Microcomputern.⁸⁸ Doch was konnte man mit dem Altair nun genau machen? Eigentlich nichts. Es mussten eine Vielzahl von Schaltern umgelegt werden, damit z.B. eine einfache Rechenaufgabe von $2 + 2$ gelöst werden konnte. Die eigentliche Unbrauchbarkeit brachte die Nerds dazu Clubs zu gründen, um über Verwendungen ihres neuen Spielzeugs zu spekulieren.

Einer der ersten war wohl der „Homebrew Computer Club“ an der Universität Stanford. Die Mitglieder waren meist Angestellte der Elektronikbranche, Physiker und die frühen Radioamateure welche angesichts dieser neuen unerforschten Technologie in Verzückung gerieten. Erst irgendwann fand man heraus, dass wenn man einen Code eingab und ein Radio danebenstellte, dieses begann Töne zu spielen. Das war wohl die erste Sache die der Altair wirklich tat.⁸⁹ Nicht aus den Augen verlieren dürfen wir dabei wer diese Jungs waren, die eine solch weltumfassende Revolution einleiteten. Amateure, junge Burschen die in Garagen an elektronischen Bauteilen herumbastelten. Dachten sie dabei ans große Geld? Nein! Es ging ihnen um Spaß. Es machte Ihnen Freude in diesem unerforschten Bereich neue Erkenntnisse zu gewinnen. Sie teilten nicht nur die Liebe zur Technologie, sondern standen auch in Freundschaft und Gemeinschaft zueinander. In den Clubs ging es um das Zusammenarbeiten. Hatte jemand eine neue Entdeckung gemacht, präsentierte er diese sofort allen. Ohne Angst dass sie ihm gestohlen werden würde. So kamen sehr viele Ideen an den richtigen Punkten zusammen und gemeinsam konnte etwas Großes geschaffen werden. Der Philosoph Pekka Himanen sieht die Hacker-Ethik als das kulturelle Kennzeichen des Informationszeitalters.⁹⁰ Hinter dieser ganzen Erfindungsgabe steht also etwas Bedeutenderes: ein richtiger Hacker teilte mit seiner Subkultur eine Reihe von moralischen und ethischen Codes. Steven Levy fasste sie in seiner „Hacker Bibel“ „Hackers. Heroes of the Computer Revolution“ kurz zusammen:

Access to computers - and anything which might teach you something about the way the world works - should be unlimited and total.

Always yield to the Hands-On imperative!

All information should be free.

Mistrust authority - promote decentralization.

Hackers should be judged by their hacking, not bogus criteria such as degrees, age, race, or position.

You can create art and beauty on a computer.

88 Vgl: Ceruzzi, Paul E.: A History of Modern Computing. Cambridge (MA): MIT Press, 2003. Seite 226.

89 Vgl: The Triumph of the Nerds: The Rise of Accidental Empires. Regie: Paul Sen. Drehbuch: Robert X. Cringley. USA: Oregon Public Broadcasting, 1996. Fassung: DVD. Ambrose Video, 2002. 165'. Ca. 19:29'.

90 Vgl: Himanen, Pekka: The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age. New York: Random House, 2001. Seiten 6 – 9.

Computers can change your life for the better.⁹¹

Die Ähnlichkeit zu den moralischen Codes der frühen Radiobastler muss wohl nicht zusätzlich betont werden.

Diese erste Generation der User musste also schon über eine große Menge an Spezialwissen verfügen, um das Gerät überhaupt erst handhaben zu können. Laut Studien der Soziologin Sherry Turkle schätzten diese Pioniere vor allem das ganzheitliche Verstehen: Sie haben dieses Ding selbst zusammengebaut, sie wissen was genau passiert wenn ein Knopf gedrückt wird – in ihrem Kopf gibt es ein genaues Abbild wie der Mechanismus funktioniert.⁹²

In dieser aufregenden, neuen Ära legten nun zahlreiche Nerds den Grundstein zu ihren IT-Imperien: Paul Allen und Bill Gates schrieben erste Computersprachen die den Input sehr viel einfacher gestalteten als tausende von Schaltern umzulegen. Bill Gates war gerade mal 19 Jahre alt als er Microsoft gründete. Intel konstruierte die ersten Computerchips – immer kleiner und leistungsfähiger um auch in einem Personal Computer Platz zu finden. Steve Wozniak und Steve Jobs bauten den „Apple I“ zusammen. Ursprünglich vom sehr schüchternen Woz entworfen um seine Kollegen beim „Homebrew Computer Club“ zu beeindrucken, war dies wohl der erste Computer der in etwa so aussah wie die heutigen: Rechner, Bildschirm und Tastatur. Er hatte es geschafft die Anzahl der Computerchips von von 45 auf acht zu reduzieren. Mit der Einführung des „Apple II“ auf der ersten PC Messe, der „Westcoast Computer Fair“ im Jahre 1977 trat der PC dann wirklich den Siegeszug durch die Haushalte an.⁹³

Das operative System wurde zwar komplizierter, der User musste zur Bedienung aber nicht mehr alles verstehen. Die zweite Generation der Benutzer kam also schon mit einem Halbwissen über die Runden. Und schließlich landete der PC in der Sparte die alle anderen Wege einebnet: der Wirtschaft. Mit der Erfindung der Applikation „Visicalc“, der ersten elektronischen Tabellenkalkulation wurde die Arbeit von Buchhaltern um ein vielfaches vereinfacht. Hier konnten Ein- und Ausgaben eingetippt werden, der Computer erstellte dadurch verschiedene Szenarien wodurch verschiedene Profite kalkuliert werden konnten. Somit war der PC das perfekte Werkzeug für die 80er Jahre-„greed is good“-

91 Vgl: Levy, Steven: Hackers. Heroes of the Computer Revolution. New York: Dell Publications, 1984. Zitiert nach: Ebersbach: Social Web, Seite 17.

92 Vgl: Turkle: Second Self, Seite 174.

93 Vgl: The Triumph of the Nerds. Ca. 38:01’.

4.3.Und dann kam das Internet...

Den Grundstein für das Internet legte die Schaffung des ARPANET, ein Computernetzwerk, das von der ARPA (Advanced Research Projekt Agency) im September 1969 eingeführt wurde. Diese Organisation wurde ursprünglich gegründet um im Kalten Krieg die technologische Überlegenheit gegenüber der Sowjetunion auszubauen. Im ARPANET war es möglich Rechenzeit online zwischen unterschiedlich arbeitenden Computerzentren aufzuteilen. Anfangs über vier Knoten, aber schon 1975 verfügte es über 71 Knoten die miteinander verbunden waren. Schließlich wurde die Technik soweit ausgebaut, dass auch andere Computernetzwerke mit dem ARPANET verbunden werden konnten. Diese Verbindung wurde jedoch von der DCA (Defense Communication Agency) überwacht und etablierte 1984 das ARPA-Internet das der Forschung diene. Weitere Ursprünge des Internets waren aber auch die Bewegung des BBS (bulletin board systems), das sich auch mit der Vernetzung von Computern beschäftigte und den Austausch von Dateien über ein MODEM ermöglichte. 1983 entwickelte Tom Jennings das FIDONET, welches sich auf der Übertragung von Dateien über das Telefonnetz stützt.⁹⁵ Im Februar 1990 wurde das ARPANET aus technischen Gründen aufgegeben, und die US-Regierung gab das Internet von seiner ursprünglich militärischen Aufgabe frei. Bis heute gilt dies als Wendepunkt in der Geschichte hin zur Kommerzialisierung des Netzes. Mit der Einführung des Personal Computers wurde der Zugang zum Netz dann endlich räumlich unabhängig von den großen Rechenzentren. Der Begriff Internet wurde dann durch die Implementierung der Internetprotokolle TCP/IP wirklich definiert: „Von nun an bezeichnete er die Menge der verbundenen Netzwerke, welche auf TCP/IP basieren.“⁹⁶ Die Erfindung des WWW, ein über das Internet abrufbare Hypertextsystem, von Tim Berners-Lee im Jahr 1989 eröffnete eine neue Welt für die kommerzielle Nutzung des Netzes.⁹⁷ Wir hatten nun die technischen Voraussetzungen. Was fehlte waren schnellere und direktere Kommunikationssysteme.

94 Vgl: Ebenda. Ca. 48:23'

95 Vgl: Castells, Manuel: Die Internet-Galaxie. Internet, Wirtschaft und Gesellschaft. Übersetzt von Reinhart Kößler. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2005. Seite 20.

96 Ebersbach, Anja/Glaser, Markus/Heigl, Richard: Social Web. Konstanz: UVK, 2008. Seite 18.

97 Vgl: Ebenda, Seite 20.

1965 wurde die E-Mail erfunden und leitete einen Paradigmenwechsel ein: Gratis und sekundenschnell etablierte es auch eine neue Informalität bei der Formulierung, die bis heute gültig ist. So wurde das ARPANET schon früh Schauplatz von ersten Online-Communities: Im BBS entstand die erste E-Mail-Diskussionsgruppe – die SF-LOVERS – auch hier bedingte die Liebe zur Science Fiction ein Zusammenfinden in Gemeinschaften.⁹⁸ Ende der 1980er Jahre wurde das erste synchrone Kommunikationsformat eingeführt, der Internet Relay Chat. Ab 1996 entstand dann der beliebte Instant Messenger ICQ des israelischen Unternehmens Mirabilis.⁹⁹ Ab nun stand der Online Kommunikation nichts mehr im Wege. Und Hacker, die sich vorher vielleicht allein gefühlt hatten, konnten sich nun endlich in Gemeinschaften zusammenfinden. Zunächst waren es nur Mailinglisten – später kamen ganz neue Errungenschaften hinzu. Wieder einmal wurden verschiedene Techniken verschmolzen. Wieder einmal war der Ursprung eines Mediums kriegsbedingt. Wieder einmal waren es Nerds die die Entwicklung vorantrieben.

Schon zu Beginn wurde über die Nutzung der Daten diskutiert: Sollte alles frei zugänglich im Sinne der frühen Computerclubs sein? Sollten Anwendungen nur über Bezahlung zugänglich gemacht werden. Richard Stallmann gründete die „Free Software Foundation“ und konstruierte das Betriebssystem GNU welches gleich wie UNIX funktionierte (im Sinne des reversed engineering), aber frei zugänglich war. Linus Torvald schrieb LINUX um es zum Laufen zu bringen. Er legte somit den Grundstein für die „Open Source Bewegung“ welche auch heute noch sehr lebendig ist. Sie kämpfen auch heute noch gegen die zunehmende Kommerzialisierung des Internets.¹⁰⁰ So stehen seit jeher nerdiger Idealismus der frühen Hackerkultur und kommerzielle Nutzung des Geschaffenen gegeneinander.

Das Internet wurde bald multimedial und verleibte sich andere Medien ein: Zunächst gab es erste Online-Radiosendungen. Später dann Videos. Schließlich entstanden die ersten Wikis (WikiWikiWeb von Wards Cunningham um 1995¹⁰¹) und Weblogs (einige Blogpioniere wären Dave Winer und Steve Bogart seit den frühen 90er Jahren¹⁰²). Dies waren also die ersten Formen von *user-generated-content*. Nicht mehr der Betreiber allein stellte die Inhalte ins Netz, sondern der Benutzer konnte die Darstellung mitgestalten.

98 Vgl: Ebenda, Seite 16.

99 Vgl: Ebenda, Seiten 19 -21.

100 Vgl: Castells: Internet-Galaxie, Seite 55 – 57.

101 Ebersbach: Social Web, Seite 37.

102 Ebenda. Seite 58.

Mit dem Zerplatzen der Dotcom-Blase im Jahre 2000 hatte man sich auch das Zusammenbrechen der Internetkultur erwartet. Nichts dergleichen geschah – ganz im Gegenteil – sie wurde wichtiger denn je. Den Wandel, den das Internet seit daher durchgemacht hat, wird heute mit „Web 2.0“ betitelt. Tim O’Reilly machte sich bald Gedanken darum, wie man das nun genau definieren könnte und fasste die grundlegenden Veränderungen in 7 Punkten zusammen¹⁰³:

The Web as Platform (Web als Service-Plattform)
Harnessing collective Intelligence (Einbeziehung der kollektiven Intelligenz der Nutzer)
Data is the next Intel Inside (Daten stehen im Mittelpunkt der Anwendung)
End of the Software Release Cycle (Neue Formen der Softwareentwicklung)
Lightweight Programming Models („Leichtgewichtige“ Programmiermodelle)
Software Above the Level of a Single Device (Software, die auf vielen Geräten nutzbar ist)
Rich User Experiences.

Einige wichtige Änderungen ergeben sich daraus. Zum Beispiel darf und soll und muss jeder Einzelne mitgestalten. Nicht mehr nur der Betreiber gestaltet das Netz sondern die User selbst. Benutzerfreundliche Oberflächen machen es kinderleicht selbst Inhalte zu generieren. (Wikipedia ecc.) Man ist bei der Software nicht mehr nur an ein Gerät gebunden sondern kann an Handys E-Mails checken oder mit dem iPhone „googlemaps“ konsultieren. Software wird möglichst früh im Betastadium veröffentlicht, damit jeder die Anwendungen schon vor der Markteinführung beurteilen und verbessern kann.¹⁰⁴

Eines der wichtigsten Schlagworte des Web 2.0 wird jedoch das Social Web bleiben. Die sozialen Netzwerke innerhalb der Internet-Community sind momentan in aller Munde. Die Medienwissenschaftler Ebersbach, Glaser und Heigel definieren es wie folgt:

Das Social Web besteht aus
(im Sinne des WWW) webbasierten Anwendungen,
- die für Menschen;
- den Informationsaustausch, den Beziehungsaufbau und deren Pflege, die Kommunikation und die kollaborative Zusammenarbeit;
- in einem gesellschaftlichen oder gemeinschaftlichen Kontext unterstützen, sowie
den Daten, die dabei generiert werden und
den Beziehungen zwischen Menschen die diese Anwendungen

103 Vgl: O’Reilly, Tim: What ist he Web 2.0? Design Patterns und Business Models fort he Next generation of Software. 2005. <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1> abgerufen am 16.11.2010.

104 Vgl: Ebersbach: Social Web, Seite 26 – 28.

nutzen.¹⁰⁵

Dazu gehören in erster Linie Wikis, Blogs, Social Networks und Social Sharing Plattformen. Warum ist das entscheidend für dieses Thema? Einerseits wurden diese neuen Formate von Nerds erfunden. Spätestens seit dem Film über Mark Zuckerbergs Leben „The Social Network“ ist wohl allen bekannt wer „facebook“ erfunden hat. Für die Narration des Filmes ist es auch nicht unwichtig, dass er ganz klar der Subkultur der Nerds angehört. Andererseits sind es vor allem Nerds die diese Formate nutzen und dadurch auch am Leben erhalten. Wer gibt sich schon die Mühe einen RSS Newsfeed auf einen Wikipedia Artikel einzurichten und diesen nach bestem Wissen und Gewissen immer wieder neu zu gestalten? Ein Nerd. Teilweise brechen in den Wikis sogar sogenannte „Flame wars“ aus, in denen sich die Verfasser um die Korrektheit der Inhalte streiten. Generieren, teilen und darüber reden – war das nicht auch schon die Tätigkeit der frühen Radioamateure oder Hacker?

4.4. Fangemeinden

So finden sich in online-communities Menschen unterschiedlichster Ethnien, Geschlechter, Bildungshintergründen und Staatsbürgerschaften zusammen. Sie alle gruppieren sich um ein gemeinsames Interesse - sei es das Sammeln von Schmetterlingen, die höhere Mathematik oder das kohlehydratarmer Kochen. „The important point here is choice, that is the choice of a peer group rather than having it be determined by family, proximity, etc.“¹⁰⁶

Wer auch immer du bist und wer du sein möchtest, im Netz hast du die Möglichkeit Gleichgesinnte zu finden. „I think groups are like portable worlds, vehicles of transport, they build a world around us and protect us from a larger world that is often hostile, chaotic, unfeeling. Now that the core of contemporary culture has come apart—it's a "subculture" [...].“¹⁰⁷

Für unsere Belange hier werden wir nun die Fangemeinden etwas näher untersuchen, bilden sie doch einen wichtigen Kern der Nerd-Identität. Wie oben schon gesagt, war

105 Ebenda, Seite 31.

106 McCracken, Plenitude 2.0, September 23, 1998. <http://cultureby.com/site/wp-content/uploads/2010/05/Plenitude2.0-for-pdf-may-2010.pdf> abgerufen am 25.01.2011. Seite 50.

107 McCracken: Plenitude, Seite 49.

eine der ersten Anwendungen im Internet die „Science Fiction Lovers“-Mailliste über das ARPANET. Im Laufe der Zeit hat sich das natürlich grundlegend verändert – im Web 2.0 haben sich ganz neue Möglichkeiten der Gemeinschaftsbildung entwickelt. Der PC und das Internet haben die Fankultur enorm geprägt, so spricht man nicht mehr von der „weekend-only world“ welche Henry Jenkins noch im Jahre 2000 den Fans zugeschrieben hatten.¹⁰⁸ Nicht mehr eine Gemeinde die sich um gemeinsame Interessen gruppiert und sich nur in ihrer wenigen freien Zeit damit beschäftigt. Das Ganze wandelte sich um zu einem System das non-stop, 24 Stunden am Tag diskutiert, bearbeitet und dadurch ständig neu konstituiert wird. Die neuen Medien machen es möglich - sei es bei einer kleinen Rauchpause oder während eines ausgedehnten Shoppingtrips - eine kurze Nachricht ins Smartphone und schon hat man wieder Inhalte generiert und partizipiert am großen Ganzen.

Der MIT Professor Henry Jenkins definiert diese Bewegung als Auswuchs der „Participatory Culture“, die durch folgende Punkte konstituiert wird:

New tools and technologies enable consumers to archive, annotate, appropriate, and recirculate media content;

a range of subcultures promote Do-It-Yorself (DIY) media production, a discourse that shapes how consumers have deployed those technologies;

and economic trends favoring the horizontally integrated media conglomerates encourage the flow of images, ideas, and narratives across multiple media channels and demand more active modes of spectatorship.¹⁰⁹

Seiner Meinung nach werden Fans von „epistemophilia“ motiviert, das bedeutet man erfreut sich nicht nur am Wissen selbst, sondern empfindet auch einen hohen Grad an Zufriedenheit wenn man dieses Wissen untereinander austauschen kann.¹¹⁰ Dabei empfinden sie eine Art „semiotic solidarity“, wie der Medienwissenschaftler Matt Hills in seinem Paper zum „Transcultural Otaku“ darlegt: Der Fan fühlt sich mit anderen weltweit über das gemeinsame Interesse zu einem gewissen Thema verbunden.¹¹¹ Es bildet sich also eine (sehr oft) internationale virtuelle Gemeinschaft, welche sich um eine bestimmte

108 Vgl: Jenkins, Henry: „In My Weekend-Only World...“: Reconsidering Fandom. In: Starn, Robert / Miller, Toby (Hg.): Film and Theory. An Anthology. Malden: Blackwell, 2000: Seite 791 -799.

109 Jenkins, Henry: Interactive Audiences. The „Collective Intelligence“of Media Fans. In: Ders: Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture. New York: NYU Press, 2006. Seite 136.

110 Vgl: Jenkins: Interactive Audiences, Seite 139.

111 Vgl: Hills, Matt: Transcultural Otaku. In: <http://web.mit.edu/cms/Events/mit2/Abstracts/MattHillspaper.pdf> abgerufen am 22.11.2010.

kulturelle Praxis gruppiert.

4.5. Ein neuer Text und ein neues Zeitalter

Doch dürfen wir hier nicht von der Utopie wie in McLuhans demokratisierenden Global Village ausgehen, gibt es doch immer noch genügend Gegenargumente. Einerseits die Theorie des „Digital Divide“ im Gegensatz zur „Convergence Culture“ - Manuel Castells geht davon aus, dass eben das Internet nicht für jeden zugänglich ist und dadurch noch größere Diskrepanzen in der Demokratie geschaffen werden. Wahrscheinlich gibt es hier schon einen großen Unterschied zwischen urbanem und ländlichem Gebiet. Noch signifikanter ist aber sicher die Differenz zwischen technisch entwickelten und weniger entwickelten Zonen bzw. Ländern der ersten und dritten Welt. Damit werden v.a. minderbemittelte Unterschichten völlig aus der Bewegung ausgeschlossen. Dies könnte zu einer „Verstärkung gesellschaftlicher Unterschiede führen, die in Klasse, Bildung, Gender und Ethnizität verankert sind.“¹¹² Ein weiteres mögliches negatives Szenario wäre der „Media Imperialism“, welcher die Ängste der kulturellen Homogenisierung und den Westen als Unterdrücker der restlichen Welt thematisiert. Vor allem US-Amerika als „superpower nation“ und dessen Dominanz auf dem Entertainment-Sektor würde lokale Kulturen negativ verändern und allzu sehr gleichschalten.¹¹³ Der amerikanische Medienwissenschaftler Henry Jenkins hält dem jedoch eine andere These entgegen: „The result is not so much a global culture that eradicates local differences but rather a culture that continually produces local differences in order to gain a competitive advantage within the global marketplace.“¹¹⁴

Wenn wir die dystopischen Szenarien des "Digital Divide" und des "Media Imperialism" vernachlässigen, macht das Internet zumindest für einen Teil der Menschen die Welt kleiner und führt sie zusammen. Laut Jenkins befinden wir uns nun in einem neuen Zeitalter - der „media convergence“:

[It A.T.] is more than simply the digital revolution; it involves the introduction of a much broader array of new media technologies that enable consumers to archive, annotate, transform, and

112 Castells: Internet Galaxie, Seite 274.

113 Vgl: Jenkins, Henry: Pop Cosmopolitanism. Mapping Cultural Flows in an Age of Media Convergence. In: Ders.: Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture. New York: NYU Press, 2006. Seite 156 und Fußnote Nr.10.

114 Ebenda, Seite 158.

recirculate media content. Media Convergence is more than simply a technological shift; it alters the relationship between existing technologies, industries, markets, genres, and audiences.¹¹⁵

Auch die kollektive Intelligenz ist hier ein weiteres wichtiges Schlagwort, welches der französische Philosoph und Medienforscher Pierre Lévy aufgebracht hat: „No one knows everything, everyone knows something, all knowledge resides in humanity.“¹¹⁶

Dadurch, dass ein jeder zum Teilnehmer wird, verändern sich die Strukturen der Kulturproduktion. Folgen wir kurz der Argumentation von Henry Jenkins um dies genauer zu erläutern: Die frühen Volkskulturen wurden, wie der Name schon sagt, vom Volk selbst gemacht. Lieder und Mythen meist ungeklärten Ursprunges wurden vom Volk weitergetragen und weitergegeben. Die frühen kommerziellen Unterhaltungsformen wie Zirkusse und fahrende Musikanten schlossen die Volkskultur nicht aus, sondern sie beeinflussten sich gar gegenseitig. Das Aufkommen der Massenkultur im 20. Jahrhundert verdrängte durch die Inhaltsgenerierung von oben die Volkskultur zunehmend. Die Industrie verbreitete durch ihren großen Apparat die Botschaften an ein immer größer werdendes Publikum. Angesichts dieser Übermacht entstanden schon früh Gruppierungen von Fans die sich dagegen zur Wehr setzten und ihre eigenen Inhalte generierten und verbreiteten. Zunächst nur in kleinen Gruppen, sind dieser Bewegung durch das WWW nun keine Grenzen mehr gesetzt. So definiert Jenkins nun die neue Populärkultur: „[...] popular culture is what happens as mass culture gets pulled back into folk culture.“¹¹⁷ Kulturbildung von unten also.

Mittlerweile befinden wir uns an einem Punkt, wo Pop Kosmopolitismus als „cool“ angesehen wird. Es ist anscheinend erstrebenswert sich für viele verschiedene Sachen aus unterschiedlichen Kulturen unterschiedlicher Herkunft zu interessieren. Hoch angesehen über seinen eigenen Tellerrand hinauszuschauen. Doch gibt es diesen Tellerrand in den Zeiten des Internets überhaupt noch? Im Grunde gibt es keine Grenzen mehr um eines Individuums Welt. Wenn doch, dann sind diese selbstgesetzt. Alles ist möglich, man kann alles erfahren: „This is new cosmopolitanism – knowledge sharing on a global scale.“¹¹⁸ Wollen wir das aber auch? Gerade aktuell wären die Enthüllungen von "Wikileaks" zu den Ereignissen im Irakkrieg bzw. den Geheimdokumenten der US-amerikanischen

115 Ebenda, Seite 155.

116 Jenkins: Interactive audiences, Seite 139.

117 Jenkins, Henry: Quentin Tarantino's Star Wars? Grassroots Creativity Meets the Media Industry. In: Ders.: Convergence Culture. New York/ London: NYU Press, 2006. Seite 136.

118 Jenkins: Interactive audiences, Seite 141.

Diplomaten im Ausland.¹¹⁹ "Wikileaks" nimmt Beiträge von anonymen Nutzern an und überprüft deren Wahrheitsgehalt. Sofern sie sich als glaubwürdig erweisen, werden sie online gestellt. Auf diesem Wege gelangen Dokumente ins Internet, die eigentlich nicht für die Öffentlichkeit bestimmt gewesen waren. Natürlich ist das in einer gewissen Weise legitim - die Bevölkerung hat ein Recht zu erfahren was "wirklich" in der Welt da draußen vor sich geht. Dadurch kann das Verhalten der Obrigkeit auf der Basis von Fakten kritisiert werden. Doch gleichzeitig kann es auch diplomatische Beziehungen in Gefahr bringen. Und nicht nur diplomatische Beziehungen, sondern auch Menschenleben. Mittlerweile hat man den Verräter in amerikanischen Reihen gefunden: ein Hacker, der die ersten Videos verbreitet hat. Blöd nur, dass er sich im Internet selbst damit gebrüstet hat – so könnten ihm nun 52 Jahre Haft drohen.¹²⁰

Dieses neue Zeitalter bringt aber auch eine neue Art von Text mit sich. Jeder der selbst einmal eine richtige "flow"-Erfahrung miterlebt hat kennt sich dabei aus. Man sitzt vor dem Computer und googelt ein Thema. Man liest etwas dazu – man sieht etwas noch Interessanteres. Man liest mehr. Man findet dort einen anderen Verweis. Fast schon gierig saugt man nach der Devise „mehr-mehr-mehr“ wie ein hungriges Kleinkind alles inhaltlich Verwandte in sich auf. Grund dafür ist die Vernetzung – nicht mehr nur der Menschen - sondern der Inhalte. Dabei entsteht ein Meta-Text enormen Ausmaßes: Fakten, triviales, fan Fiction ecc. ordnen sich zu einem kaum mehr erfassbaren Ganzen zusammen. Das Zentrum des Interesses ist dann nicht mehr ein einziger Text, sondern ein Kontinuum an Texten. Durch die ständige Bearbeitung ist er niemals statisch und setzt sich ins Unendliche fort.

Wie schon der Romantiker William Hazlitt einst formulierte: „One of the pleasantest things in the world is going on a journey.“¹²¹ Und was ist der Hypertext anderes als eine Reise – nicht in der realen Welt sondern im Cyberspace. Wir reisen nicht auf Straßen sondern auf Verlinkungen. Statt Fotos zu schießen, setzen wir Bookmarks. Und wir knüpfen leider eher neue Synapsen anstatt Freundschaften. Janet Murray, eine wegweisende Theoretikerin der digitalen Medien, definiert den Hypertext als

[...] a set of documents of any kind (images, text, charts, tables, video clips) connected to one another by links. Stories written in

119 Vgl: www.wikileaks.org abgerufen am 30.11.2010.

120 Wittmann, Jochen: Der Informant, vor dem das Pentagon zittert. In: Der Standard vom 02.08.2010.

<http://derstandard.at/1277339371895/Kopf-des-Tages-Der-Informant-vor-dem-das-Pentagon-zittert> abgerufen am 30.10.2010.

121 Hazlitt, William: Selected Essays of William Hazlitt. On Going on a journey. London: Nelson, 1942. Seite 141.

hypertext can be divided into scrolling "pages" (as they are on the World Wide Web) or screen-size "cards" (as they are in a Hypercard stack), but they are best thought of as segmented into generic chunks of information called "lexias" (or reading units).¹²²

Der Hypertext an sich ähnelt dem menschlichen Denken doch eigentlich viel eher als ein linearer Text. Ständig zieht unser Gehirn Querverweise, und muss sich aber dann doch wieder an die Entwicklung des Textes halten. Deleuze bezeichnete es als "tuber root system in which any point may be connected to any other point"¹²³. So entstehen IDIC-Texte: Infinite Diversity in Infinite Combinations.¹²⁴ Ist der Hypertext also eine „natürlichere“ Art des Textes? Der emeritierte Berkeley Professor Manuel Castells und Autor der berühmten Internet Trilogie "Das Informationszeitalter" sieht den Hypertext noch unter anderen Gesichtspunkten:

Unsere Köpfe – und nicht unsere Maschinen – verarbeiten Kultur auf der Grundlage unserer Existenz. Die menschliche Kultur besteht einzig und allein im Denken der Menschen und durch es hindurch, und das ist in der Regel mit menschlichen Körpern verbunden. Wenn daher unser Kopf die materielle Fähigkeit besitzt, auf den gesamten Bereich kultureller Ausdrucksformen zuzugreifen – aus ihnen zu wählen, sie zu rekombinieren – dann haben wir einen Hypertext: den Hypertext, der in uns ist. Oder richtiger, er steckt in unserer inneren Fähigkeit, in unserem Kopf all die Komponenten des Hypertexts neu zu kombinieren und mit Sinn auszustatten, die über viele unterschiedliche Bereiche kulturellen Ausdrucks verstreut sind. Das Internet ermöglicht uns genau dies. Nicht Multimedia, sondern die Internet-gestützte Möglichkeit, gleichzeitig auf alle möglichen Texte, Bilder, Töne, Schweigesituationen und Leerstellen zuzugreifen und sie miteinander neu zu verbinden, einschließlich des gesamten Bereichs symbolischen Ausdrucks, den Multimedia umschließt. Der Hypertext wird also nicht vom Multimedia-System unter Benutzung des Internet als Medium produziert, das uns alle erreicht. Er wird vielmehr von uns selbst produziert, und wir benutzen dabei das Internet [...]¹²⁵

Eine totale Interiorisierung des Hypertextes also. Die Negativseite des Ganzen wäre dass sich das Denken vieler Jugendlicher grundlegend verändert: „Their brains are rewarded not for staying on task but for jumping to the next thing.“¹²⁶ Gleichzeitig bringen die

122 Murray, Janet H.: Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace. Cambridge (MS): MIT Press, 1998. Seite 55.

123 Deleuze, Gilles: A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia. Zitiert nach: Murray: Holodeck, Seite 132.

124 Vgl: Jenkins, Henry: Star Trek Rerun, Reread, Rewritten. Fan Writing as Textual Poaching. In: Ders.: Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture. New York: NYU Press, 2006. Seite 54.

125 Castells: Internet Galaxie. Seite 215.

126 Richtel, Matt: Growing Up Digital, Wired for Distraction. The New York Times vom 21.11.2010.

enormen Ausmaße des Hypertexts auch ein Orientierungsproblem für den User mit sich: „[...] hypertext fiction is still awaiting the development of formal conventions of organization that will allow the reader/interactor to explore an encyclopedic medium without being overwhelmed.“¹²⁷ Ein weiterer Kritikpunkt wären die älteren Generationen. Aufgewachsen ohne PC tun sich manche sehr schwer mit diesen neuen Entwicklungen mitzuhalten und ihre Denkmuster anzupassen. Ist der Mensch doch eigentlich gewohnt einer linearen Erzählstruktur zu folgen.

Seen from the viewpoint of textual theory, hypertext systems appear as the practical implementation of a conceptual movement that [...] rejects authoritarian, “logocentric” hierarchies of language, whose modes of operation are linear and deductive, and seeks instead systems of discourse that admit a plurality of meanings where the operative modes are hypothesis and interpretive play.¹²⁸

So ist das neue Zeitalter nicht nur von einem neuen Text geprägt, sondern gleichzeitig von neuen Denkmustern, die sich früher oder später wahrscheinlich auch genetisch in unseren Gehirnen festsetzen werden.

Genau wie der Hypertext niemals zu einem Ende kommt, ist auch die Entwicklung dieses neuen Zeitalters nie am Ende: „Media convergence is not an endpoint; rather, it is an ongoing process occurring at various intersections between media technologies, industries, content and audiences.“¹²⁹ Wir müssen uns also auf noch viel mehr Veränderungen einstellen. Und der Nerd wird an forderster Front mit dabei sein – und uns hoffentlich den Weg weisen.

http://www.nytimes.com/2010/11/21/technology/21brain.html?_r=1&scp=1&sq=Wired%20for%20distraction&st=cse online abgerufen am 01.12.2010.

127 Murray: Holodeck, Seite 87.

128 Moulthrop, Stuart: Containing Multitudes: The Problem of closure in Interactive Fiction. The problem of closure in interactive fiction. Association for Computers and the Humanities Newsletter, 1988 (10), 1-7. Zitiert nach: Murray: Holodeck, Seiten 132 – 133.

129 Jenkins: Pop Cosmopolitanism, Seite 154.

5. Universum des Nerds

Um das Konzept des Nerds besser verstehen zu können, müssen wir uns das Universum desselben genauer betrachten. Typische Nerd Hobbies wären Science Fiction, Comics und Mangas, Rollenspiele, Computerspiele, TV-Serien und natürlich Filme. Da die Filme eine etwas größere Rolle in dieser Untersuchung einnehmen, werden wir uns diesen im folgenden Kapitel genauer widmen. Sehen wir uns nun genauer an, warum genau diese Freizeitbeschäftigungen so interessant für den Nerd sind.

5.1.Science Fiction

„A science-fiction story is one which presupposes a technology, or an effect of technology, or a disturbance in the natural order, such as humanity, up to the time of writing, has not in actual fact experienced.“¹³⁰ Ein technisch dominiertes fiktives Szenario einer möglichen Entwicklung der Welt also.

Jungen scheinen ja oft schon in frühen Jahren ein großes Interesse an diesem Genre zu haben – Raumschiffe, futuristische Waffen, technologischer Fortschritt – dies alles spricht nicht nur das Kind, sondern sicherlich auch das Kind im Manne an. Früher noch oft als Trivilliteratur abgetan, hat sich Science Fiction mittlerweile zu einem attraktiven Segment der populären Literatur gewandelt. Im Jahre 2009 kamen das Genre Science Fiction und Fantasy knapp auf 10 Prozent des Belletristikverkaufs in Deutschland.¹³¹ Wahrscheinlich fasziniert es durch den einfachen Grund, dass es die Phantasie beflügelt. Science Fiction regt den Rezipienten dazu an nachzudenken was sein könnte. In den meisten Fällen wird das „think big“ aber sehr schnell von einem „bigger“ abgelöst – wir wissen ja schon dass der Nerd einen Hang zur Exzessivität besitzt. So stellen sich recht einfache Fragen, wie „Was passiert wenn Marsianer die Erde angreifen?“, „Wie würden wir uns verhalten wenn Maschinen die Herrschaft über die Menschheit übernehmen?“

¹³⁰ Crispin, Edmund (Hg.): Best Science Fiction Stories. London: Faber and Faber, 1955. Seite 7.

¹³¹ <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/166964/umfrage/umsatzanteile-belletristik-im-buchhandel-nach-sparten/> abgerufen am 24.11.2010.

usw. Es ist im Grunde genommen der Kerngedanke unserer heutigen fortgeschrittenen Welt. Was bewirkt der technisch-wissenschaftliche Fortschritt und welche Gefahren kann das mit sich bringen? Mensch gegen Maschine wird zur neuen "gut-gegen-böse" Kernfrage. Am Ende muss natürlich das Menschliche siegen, weil Moral und Ethik auf der anderen Seite meist keinen Platz finden. Dies ist sogar dem technophilen Nerd bewusst. Aber meist ist es der Wissenschaftler, der in einer Person das Menschliche und Fortschrittliche vereint, welcher zu guter Letzt noch die Erde rettet. Hier dürfen Nerds ihre Heldenphantasien ausleben.

Sicher spielt es eine große Rolle, dass sich sehr viele Nerds auch im Berufsleben mit Technik und Fortschritt beschäftigen. Das Science Fiction Genre bietet also die Möglichkeit Szenarien zu simulieren. Und natürlich träumt ein jeder Wissenschaftler von der großen Entdeckung die ihn unvergessen machen wird. Nehmen wir die theoretische Physik zum Beispiel. Ein einsamer Wissenschaftler sitzt in seinem Kämmerchen und malt sich eine Theorie aus. Er denkt sie durch, stellt fest dass sie plausibel wäre – kann es im Moment vielleicht aber nicht beweisen. Erst Jahre später finden sich dann Experimente die diese These stützen und schließlich belegen. So geschehen bei Albert Einstein und dem Laser. Schon 1916 postulierte Einstein die These, dass eine stimulierte Emission von Licht möglich sein müsste. Laser steht dabei für „Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation“. Erst 1960 wurde dann der erste wirkliche Laser gebaut.¹³² Heute kennt sie ein jeder aus der Welt der Science Fiction. Ferner werden oft neue Wörter aus dem Science Fiction Genre entlehnt. So stammt z.B. das Wort "beamen" aus der phantastischen Literatur des 19.Jahrhunderts. Durch Raumschiff Enterprise bekannt gemacht, wird er heute analog zum Begriff „Teleportation“ gebraucht. Wer weiß es schon genau – vielleicht wird „Scotty beam mich hoch“ bald doch Realität? Schließlich wurde auch kürzlich die Präsentation von Personen durch ein Hologramm – wie man es aus den Star Wars Filmen kennt – wahr. Die Firma „Cisco“ präsentierte ihr neuestes Produkt, das „On-Stage TelePresence Holographic Video Conferencing“ im Jahre 2008 – die 2D-Skypewebcam war gestern. In den Abbildungen (Abb. 5 und 6) sehen wir zunächst das Original aus dem Film, darunter

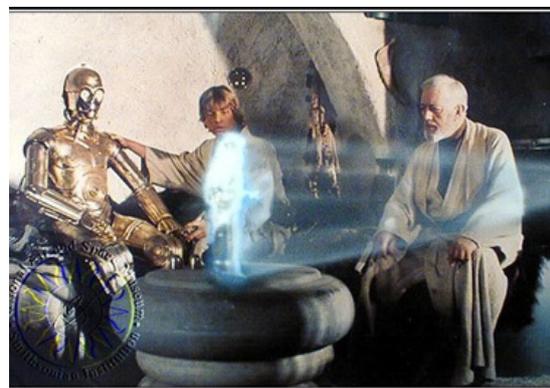


Abbildung 5: "Star Wars" Hologramm

¹³² <http://www.weltderphysik.de/de/3788.php> abgerufen am 24.11.2010.

die davon inspirierte Realität – kaum mehr unterscheidbar, wer nun durch ein dreidimensionales Hologramm dargestellt wird.¹³³

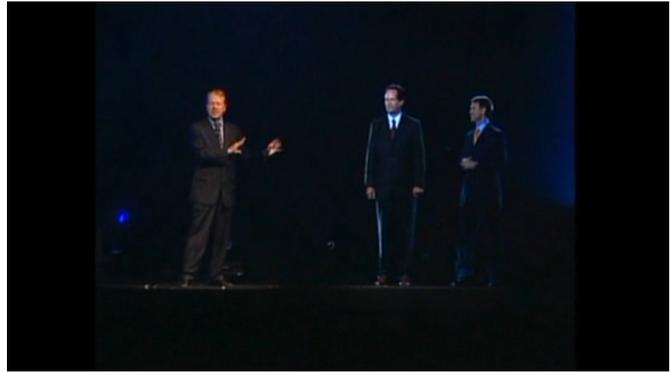


Abbildung 6: Reales Hologramm von „Cisco“

Last but not least dient Science Fiction in letzter Zeit sehr oft auch der Erklärung von physikalischen Szenarien. Natürlich ist es für Schüler

interessanter wissenschaftliche Fakten zu erlernen, wenn sie anstelle von der Schiefertafel im Weltall stattfinden. So wird die Lichtgeschwindigkeit in einem Raumschiff sehr viel besser greifbar.¹³⁴ Nicht nur die Technik beeinflusst also die Literatur, sondern die Literatur beeinflusst auch die Technik und somit das alltägliche Leben des Menschen.

Auch hier finden sich im WWW zahlreiche Seiten auf denen sich Gleichgesinnte austauschen können. Von einfachen Fanpages wo Wissen um den Text ausgetauscht wird wie die „World Science Fiction Society“ (<http://worldcon.org/>) – oder „Syfy“ (<http://www.syfy.com/>) die sich dem Motto „Imagine greater“ verschrieben haben. Einige interessante Seiten sammeln auch neue wissenschaftliche Fakten bzw. Theorien und regen so die Imagination zukünftiger Szenarien an, wie z.B. „Science Fiction Ratatouille“ (<http://www.science-fiction.biz/>).¹³⁵

Faszinierend an den Science-Fiction und Fantasy-Welten ist größtenteils die enorme Genauigkeit im Entwurf. Nach bestimmten Regeln wird eine Welt mit unzähligen Details konstruiert. Das hält den Leser auf längere Zeit gefangen und kann nicht zuletzt auch eine starke Obsession mit dem Stoff bewirken:

Encyclopedic writers like James Joyce, Faulkner, Tolkien, or Gene Roddenberry evoke this kind of response by the encyclopedic detail and intricacy with which they present their fictional creations. Such immersive stories invite our participation by offering us many things to keep track of and by rewarding our attention with a consistency of imagination.¹³⁶

Leider muss man mittlerweile eine Art "graying of fandom" feststellen. Die richtigen

133 Sci-Fi Technologien, die nun Realität sind. Der Standard Online vom 25. April 2011.

<http://www.allanjosephbatac.com/blog/2008/05/star-wars-hologram-communication-now-a-reality.html> abgerufen am 30.11.2010.

134 Siehe z.B.: Dubeck, Leroy / Moshier, Suzanne / Boss, Judith: *Fantastic Voyages: Learning Science through Science Fiction Films*. Tokyo (u.a.): Springer, 1998.

135 Alle abgerufen am 24.11.2010.

136 Murray: *Holodeck*, Seite 110 - 111.

Fans, welche sich in Clubs wie z.B. der "Los Angeles Fiction Fantasy Society" treffen, sind schon in einem etwas fortgeschrittenen Alter.¹³⁷ Einer der Gründe dafür könnte sein, dass sich die jüngeren Leute eher für die Aufbereitung der fiktionalen Epen in neuen Medien interessieren: Spielen, Filmen usw. Natürlich werden auch noch Bücher gelesen, aber meist nur mehr als Ergänzung und nicht als Grundlage einer obsessiven Auseinandersetzung mit einem Stoff.

5.2.Comics / Mangas / Anime

Durch Comics werden etwas andere Eigenschaften des Nerds angesprochen. Jeder kleine Bub möchte doch einmal ein Superheld sein – richtige Fans stören sich auch nicht an verurteilenden Meinungen, die der Comickonsum in älteren Jahren wohl so mit sich bringt. Als die ersten japanischen Comics nach Amerika exportiert wurden, waren die Zielgruppe vornehmlich Kinder die u.a. auch durch das gesamte Franchise, wie Spielzeug und Sammelgegenstände verstärkt angesprochen wurden. Die Vertreiber hatten schon vorausgesehen, dass, wenn diese Generation altere, sich ein sehr viel größerer Markt auf tun würde.¹³⁸ Außerdem sind die echten Comic-Nerds natürlich vom ästhetischen und künstlerischen Anspruch überzeugt. Leider sieht das der Kanon und v.a. die Wissenschaft immer noch anders. Der deutsche Literaturhistoriker Eckart Sackmann versucht seit Jahren den Comic zu rehabilitieren. Allzu sehr werde er als bunter Kinderspaß und nicht als Literatur gesehen:

Der Comic ist - kein Medium, kein Genre und auch keine Gattung, sondern eine künstlerische Ausdrucksform. Es ist eine Erzählung in wenigstens zwei Bildern, die eng aufeinander bezogen sein müssen. Textanteile sind fakultativ. Länge und Inhalte variieren; es gibt kurze Gagstrips und Epen von einigen tausend Seiten.¹³⁹

Wie man sich schon denken kann geht es auch hier um fiktive Welten die geschaffen werden. Batman lebt im heruntergekommenen „Gotham City“ und kämpft gegen allerhand Bösewichte. Superman stammt vom Planet „Krypton“ und besitzt Superkräfte,

137 Vgl: Nugent: American Nerd, Seite 166.

138 Vgl: Jenkins: Pop cosmopolitanism, Seite 159.

139 Sackmann, Eckart: Die Veränderung in den Köpfen.

Warum Comics eine ernsthafte Literatur sind und warum das niemand begreifen will.
<http://www.comic.de/neues/veraenderung.html> abgerufen am 24.11.2010.

wie das Fliegen, extreme Schnelligkeit oder den Laserblick; Kryptonit hingegen macht ihn schwach. Die X-Men sind Mutanten, wobei jeder eine bestimmte Kraft hat: Cyclops kann optische Strahlen aus seinen Augen schießen, Iceman kann sich selbst und anderes in Eis verwandeln, Marvel Girl ist Telekinetin usw.

Auch hier sind aber wieder strikte Regeln in Gebrauch. In der Phantasie Welt hat der Held einige Superkräfte, die nach bestimmten Mustern funktionieren. Nicht alles ist möglich – die fiktive Welt muss auch ihre Ordnung haben. Ein „deus ex machina“ in Form einer neuen Superkraft würde sicherlich nicht toleriert werden. Jeder Superheld bewegt sich in seiner Welt nach deren Regeln – Ausnahmen kommen nur in Form von „Gastrollen“ in anderen Comics vor. Nichtsdestotrotz bleibt Kryptonit für Superman immer schädlich – ohne diese Grenzen würden die Phantasiewelten sicherlich einstürzen, da sie einfach nicht mehr glaubwürdig wären. Nur in der Phantasie dürfen die Regeln durchbrochen werden: berühmt sind zum Beispiel Diskussionsrunden, wo die Stärken der Superhelden miteinander verglichen werden. Wenn jetzt also „the green lantern“ nach Gotham City kommen würde und dessen Ring gestohlen würde, könnte er dann gegen Batman gewinnen? Kann Superman schneller Fliegen als die „Blackbird“ mit ihrer unglaublichen Mach 3 – Geschwindigkeit? Mit pseudowissenschaftlichen Argumenten können solche Diskussionen stundenlang andauern, wer gewinnt ist dabei fraglich – wichtiger ist doch die Faszination, dass sich effektiv Menschen mit solchen Phantasieszenarien so lange beschäftigen können. Das sind Nerds. Marvel Comics bringt dazu monatlich die „What if...?“-Reihe heraus, DC Comics das Spezialheft „Elsewhere“, welches Superhelden in anderen Umgebungen simuliert. Murray sieht diese Gedankenspielerien folgendermaßen: „These efforts assume a sophistication on the part of the audience, an eagerness to transpose and reassemble the separate elements of a story and an ability to keep in mind multiple alternate versions of the same fictional world.“¹⁴⁰ Unter Nerds nennt man das ganze auch „dorkument“ – “[an A.T.] argument between dorks meant to clarify some finer point of geek culture.“¹⁴¹ Und im Grunde träumt der Nerd wahrscheinlich von einer Geheimidentität als Superheld. Einer zweiten Identität in der alles möglich ist, in der Schüchternheit und soziale Unfähigkeit keine Rolle mehr spielen. Er ist der kleine Reporter Clark Kent, hinter dessen Brille sich der starke mächtige Superman verbirgt. Oder vielleicht wird er ja irgendwann einmal von einer Spinne

140 Murray: Holodeck, Seite 40.

141 Clare, Cassandra: I Never. In: Black, Holly / Castellucci, Cecil (Hrsg.): Geektastic. Stories from the Nerd Herd. New York/Boston: Little, Brown and Company, 2009. Seite 92.

gebissen und kann zeigen was in ihm steckt. Eine Phantasiewelt, in der alles möglich wäre, gibt doch immer genug Anlass zur Hoffnung.

Wie wohl auch allgemein bekannt erscheinen Comics meisten in Serien oder Reihen. Das spricht natürlich den Nerd noch einmal mehr an – das Universum des Textes wird durch jedes Heftchen größer und weiter. Es sammelt sich immer mehr Fakten und Wissen an, die Erzählung entwickelt sich immer weiter und das Kontinuum wird irgendwann immens sein. Das Ganze ist so nicht mehr einfach zu fassen und spricht nicht nur den Ehrgeiz, sondern auch die Sammelleidenschaft des Nerds an. Meist geht es dann nicht mehr nur um die Vollständigkeit von Serien – auch andere Franchise-Produkte werden gesammelt, archiviert und in Originalhüllen gehalten, damit sie ihren Wert nicht verlieren. So kann man Actionfiguren nicht mehr nur als Spielzeug betrachten, sondern teilweise als Rarität, die der Sammler nur in der Packung bewundern wird. Auch Comichefte müssen in Folie eingeschweißt aufbewahrt werden um Zeit bzw. Abnutzung unbeschadet überstehen zu können. Sammeln ist hier aber nicht gleichbedeutend mit Anhäufung - kritische Auswahl und Bewertung des Stückes gehen dem Voraus.

Die Psychologie sieht im Sammeln vor allem den Entwurf einer Wunschwelt: „Im Erleben des Sammlers ermöglichen Objekte, wirkliche oder phantasierte, einen magischen Fluchtweg in eine verborgene und private Welt.“¹⁴² Sehr oft wird diese Flucht durch einen Mangel an Sozialkompetenz und emotionale Defizite verursacht.

[...] ein derartiger Mensch braucht symbolische Ersatzstücke, um sich in einer Welt zurechtzufinden, die er im Grunde als unfreundlich sogar als gefährlich betrachtet. Solange er etwas zum Berühren, Festhalten, Besitzen und, am Wichtigsten, zum Nachfüllen hat, stellen diese Surrogate eine Garantie für emotionalen Rückhalt dar.¹⁴³

In diesem Sinne kann das Sammeln also wirklich als „typische Nerd-Beschäftigung“ betrachtet werden. Scheinen ihm doch Menschen und Gefühle unverständlich, wendet er sich lieber Dingen und Maschinerien zu:

Fanatic collectors turn away from people as a potential source of affection and security and seek gratification instead through possessing things. And being afraid to love other humans, they bestow love and devotion on these same inanimate objects. [...] Their only source of identity was through their possessions.¹⁴⁴

142 Muensterberger, Werner: Sammeln. Eine unbändige Leidenschaft. Psychologische Perspektiven. Aus dem Amerikanischen von H. Jochen Bußmann. Berlin: Berlin Verlag, 1995. Seite 39.

143 Muensterberger: Sammeln. 1995, Seite 47.

144 Goldberg, Herb / Lewis, Robert T.: Money Madness: The Psychology of Saving, Spending, Loving, and Hating Money. New York: William Morrow, 1978. Seite 93.

Einfache Freude am Sammeln trifft hier jedoch wiederum mit der einfachen Ursache der finanziellen Bereicherung zusammen. Solche Kollektionen von Comics und Franchise können mit der Zeit eine sehr gute Investition sein – gewinnen sie doch meistens enorm an Wert. Der „Financial Intelligence Service – Gomopa“ rät gar zur Geldanlage in Comics: Das Heft Nummer 27 aus der US-Comic-Serie „Detective Comics“ indem Batman zum ersten Mal auftaucht. Vor 71 Jahren wurde es um 10 Cent gekauft, am 18. November 2010 erzielte das Heft über ein Internet-Auktionshaus 329.000 US-\$.¹⁴⁵ Sicher nicht jeder hat aber ein solches Glück.

Wie allgemein bekannt ist, stammen sehr viele Comics aus dem asiatischen Raum, hat dort einfach die Verbindung von Bild und Text eine lange Tradition und somit ein in der Gesellschaft höheres künstlerisches Ansehen. Nerds sind ja bekanntlich eine Subkultur und wollen sich auch mit Themen beschäftigen, die nicht unbedingt dem kulturellen Mainstream der Zeit entsprechen. Sie wollen sich vom Durchschnittsverbraucher abheben und ihre kulturelle Nische finden, wo sie ihr Spezialwissen zu einem Thema aufbauen können. So hat sich in den letzten Jahren eine sogenannte „Asiaphilia“ entwickelt – Comics, Anime, Manga, Kampfsportfilme – all jenes schien auf einmal interessant zu sein. Susan Napier, eine Professorin für japanische Literatur und Kultur, sieht den enormen Erfolg japanischer Kulturgüter folgendermaßen: „The fact that anime is a Japanese, or at least non-American product, is certainly important but largely because this signifies that anime is a form of media entertainment outside the mainstream, something ‚different‘.“¹⁴⁶ Ausländer suchen amerikanische Kultur um sich zu differenzieren, Amerikaner hingegen setzen sich mit Anime, Manga, Bollywood und Hong-Kong-Filmen auseinander.¹⁴⁷ Es geht hier aber in erster Linie nicht um die Erforschung japanischer, indischer oder chinesischer Kultur – sondern darum einfach in eine imaginäre Welt einzutreten - auf welcher „fremden“ kulturellen Basis ist sozusagen her zweitrangig.¹⁴⁸

Die Verehrung geht soweit, dass mittlerweile Fans Werke übersetzen, damit sie früher auf dem heimischen Markt verfügbar werden. Vor allem Anime hat seinen Erfolg dem "Fansubbing" zu verdanken: „[Amateur subtitling] has been critical to the growth of anime fandom in the west. If it weren't for fans showing this stuff to others in the late 70s – early 90s, there would be no interest in intelligent, ‚high-brow‘ Japanese animation like

145 Vgl: Wertanlage in Comics: Batman, Superman, Tim und Struppi.

<http://www.gomopa.net/Pressemitteilungen.html?id=620&meldung=Wertanlage-in-Comics-Batman-Superman-Tim-und-Struppi> abgerufen am 24.11.2010.

146 Napier: Anime, Seite 242.

147 Vgl: Jenkins: Pop cosmopolitanism, Seite 156.

148 Ebenda, Seite 166.

there is today.“¹⁴⁹ Die Fan-Nerds konsumieren also nicht nur, sie tragen auch aktiv an der Distribution von Kulturgütern bei.

5.3. Rollenspiele

Auch Rollenspiele scheinen ein fester Teil der Identität des Nerds zu sein. Der wohl wichtigste Meilenstein hier war die Erfindung von „Dungeons & Dragons“ durch Dave Arneson und Gary Gygax welches 1974 erstmals in Amerika auf den Markt kam. Für alle nicht Nerds unter uns sollte es wohl kurz erklärt werden: Platziert in einer Phantasiewelt (mittlerweile stehen hier einige zur Auswahl), nehmen die Mitspieler die Rolle eines Elfen, Trolls oder Magiers an und bewältigen die Gefahren und Aufgaben welche ihnen vom Dungeons-Master gestellt werden. Meistens artet dies in einen Kampf aus, welcher durch Spielwürfel ausgetragen wird. Im Laufe des Spiels sammelt man Erfahrungspunkte und kann schließlich zu höheren Stufen aufsteigen, was gleichzeitig das Ansehen in der Spielercommunity enorm erhöht. Sie lassen in ihren Köpfen eine Art Phantasiewelt mit allen zugehörigen Regeln entstehen. Daran muss man sich dann auch halten. Dieses Spiel basiert auf einem einfachen Input-Output- System: Man nehme eine Reihe von Variablen (dragon-on-dragon without magic) in einer Phantasiewelt (napoleonic wars) und man sehe was dabei herauskommt.¹⁵⁰ Interessanterweise hat das Spiel gewöhnlich keinen Sieger und auch kein richtiges Ende – was zählt ist also nur das Teilnehmen an sich. Für viele Jugendliche bedeutete das einfach: „D&D is a safe place for teenagers to face up to their fantasies and anxieties in a group.“¹⁵¹



Abbildung 7: Ork-Krieger beim "Conquest 2010 LARP"

In der Rubrik „Skurriles: Sonderbares aus aller Welt“ der Online-Ausgabe „Der Presse“ findet sich zwischen goldenen Geldautomaten und zu Schwimmbädern umfunktionierten Müllcontainern auch diese zwei eigentümlichen

149 Leonard Sean, personal correspondence with Henry Jenkins, Februar 2003. Zitiert nach: Jenkins: Pop cosmopolitanism, Seite 165.

150 Vgl: Nugent: American Nerd, Seite 46.

151 Ebenda, Seite 47.

Gestalten. Beim „Conquest 2010 LARP“ einem Life Action Role Play stellen im norddeutschen Ort Brokeloh Fantasy Fans Schlachten aus Videospiele nach (Abbildung 7).¹⁵² Laut Virginia Nightingale ist die Verkörperung von fiktiven Figuren die Folge der neuen intertextuellen Medien, welche die totale Einbeziehung des Publikums verlangt. „Engagement“ statt einfach nur „Entertainment“ ist hier die Devise: „Engaging media demands exploration of the full potential and specificity of the (audience-text) relation rather than being limited to its articulation as ‚reception‘.“¹⁵³ Der Anspruch sei hierbei nicht die Nachstellung der Realität, sondern der Wunsch die Realität der Fiktion zu beweisen. In diesem Sinne geht es den Fans darum die Glaubwürdigkeit von Träumen zu demonstrieren.¹⁵⁴

Rollenspiele sind in einem gewissen Sinne theatralisch wie es noch kaum etwas war. „Players are both actors and audience for one another, and the events they portray often have the immediacy of personal experience.“¹⁵⁵ Es handelt sich hier nicht um Stoffe, die einfach nur gesehen oder denen zugehört wird, es geht hier vielmehr um eine Erfahrung, die von den Spielern geteilt wird, um eine andere Realität, in der sie alle zusammen leben.¹⁵⁶ Die Basis sind auch hier meist schon bekannte Stoffe, die nachgestellt werden. In der Regel bekommt jeder Spieler eine Rolle zugewiesen, welche bestimmte Charaktereigenschaften hat und muss versuchen ein(ige) bestimmte Ziele zu erreichen. Der Rahmen in dem man sich bewegt ist also genau abgesteckt. Auch die Regeln dieser Welt sind genau fixiert. So gibt es "mechanics" die das Verhältnis zwischen realer und fiktiver Welt genau regeln - bestimmte Kürzel die für z.B. Sex oder Krieg stehen. „In some ways these mechanics are the equivalent of the fade-out technique used in movies. The signal that something takes place only in the viewer's or interactor's imagination.“¹⁵⁷ Sobald der User nicht mehr den Bildschirm als vierte Wand hat der ihn vom Spektakel trennt, werden diese "mechanics" notwendig um die Grenze zwischen der Imagination und der realen Welt in LARP-Spielen herzustellen. Die Medienwissenschaftlerin Janet Murray sieht in diesen Spielen jedoch weitere Verweise auf das klassische Theater und vergleicht diese Szenarien gar mit der "Commedia dell'Arte":

152 Vgl: Warcraft analog. http://diepresse.com/home/panorama/skurriels/110534/Skurril_Sonderbares-aus-aller-Welt?gal=110534&index=11&direct=&_vl_backlink=&popup= abgerufen am 23.09.2010.

153 Nightingale, Virginia: Improvising Elvis, Marilyn and Mickey Mouse. Seite 219. In: Ders. / Ross, Karen: Critical Readings: Media and Audiences. Maidenhead, Berkshire: Open University Press, 2003. Seite 218 – 235.

154 Vgl: Ebenda, Seite 228.

155 Murray: Holodeck, Seite 40.

156 Vgl: Ebenda, Seite 44.

157 Ebenda, Seite 123.

Today's role-playing environments (electronic and life-action) are like the commedia in that they base their dramatic improvisations on written materials. [...] Like the role-playing interactors in the MUDs, the commedia dell'arte actors used their literary models as quarries from which to draw material that helped them elaborate their characters.¹⁵⁸

5.4. Computerspiele

Das erste Videospiel, das schon 1947 zum Patent angemeldet wurde, war ein „Cathode Ray Tube Amusement Device“. Bis in die siebziger Jahre hinein wurden immer Neuere entwickelt, die frühen Spiele waren z.B. Schach, Tennis for Two oder Tic-Tac-Toe. Das Interesse hielt sich noch in Grenzen, war doch auch der Personal Computer noch nicht ganz in den Haushalten angekommen. Doch schon bald kommerzialisierte sich das Unternehmen: „When Nolan Bushnell added a coin slot to the arcade game „Computer Space“ in 1971, the video game industry was born.“¹⁵⁹ Heutzutage ist die Videospieleindustrie enorm groß und lukrativ. Trotz Rezession schauen auch die Prognosen recht gut aus: Der deutsche Marktforscher PWC meint, dass bis 2013 der Spielmarkt stetig wachsen soll, insbesondere im Segment der Online-Spiele.¹⁶⁰

Mittlerweile gibt es sehr viele unterschiedliche Arten von Spielen: Arcade-Spiele, Ego-Shooter, Strategiespiele, Rollenspiele, Jump'n'Run-Spiele, diese Liste ließe sich wohl schon fast unendlich fortsetzen. Es gibt Spiele, die man allein spielt, Gruppenspiele und Online-Spiele. Abgesehen von der kreativen Computernutzung scheinen mir zwei Gründe entscheidend, warum vor allem Nerds sehr stark Computerspiele rezipieren: Einerseits (wieder einmal) der Entwurf von virtuellen Welten, andererseits der Versuch der perfekten Beherrschung eines Systems.

Die meisten Computerspiele – wahrscheinlich gar fast alle – spielen in virtuellen Welten. Manchmal an die „reale“ Welt angelehnt, manchmal völlig frei erfunden. Wenn man diese Tatsache von der narrativen Seite aus betrachtet, könnte man von einer Art „Cyberdrama“ sprechen. Janet Murray spricht in diesem Sinne von Videospielen als einem „storytelling

¹⁵⁸ Ebenda, Seite 277.

¹⁵⁹ Wolf, Mark J.P. (Hg.): The video game explosion: a history from PONG to playstation and beyond. Westport: Greenwood Press, 2008. Seite 29.

¹⁶⁰ Spielmarkt Knickt 2009 ein – Onlinespiele werden immer wichtiger. <http://www.pressemitteilungen-online.de/index.php/spielmarkt-knickt-2009-ein-onlinespiele-werden-immer-wichtiger/> abgerufen am 05.03.2011.

medium“ – auch wenn manchmal die Story etwas dünn ist und oft von anderen Medien übernommen wurde. Dennoch ist das Videospiel ein Medium, in dem der Konsument die Möglichkeit hat eine andere Person in einer anderen Welt zu verkörpern.¹⁶¹ Neu ist auch, dass er nicht nur passiver Konsument ist, sondern das ganze auch mitgestalten kann. Er schlüpft in eine Rolle, erkundet eine fiktive Welt und schon allein durch dieses einfache Bewegen entsteht eine einzigartige Narration, eine neue Geschichte die es nur gibt, weil er sich gerade darin befindet. Nur für ihn und durch ihn. Geht etwas schief, gefällt ihm die Entwicklung nicht – ein einfacher Knopfdruck genügt und er kann durch einen Reset das gesamte Geschehen neu gestalten. So entsteht die sogenannte „multiform story“: „a written or dramatic narrative that presents a single situation or plotline in multiple version, versions that would be mutually exclusive in our ordinary experience“.¹⁶² In seiner Dissertation betont Martin Geisler, ein Dozent für Medienpädagogik an der Uni Erfurt, die Verwandtschaft zwischen dem Märchen und dem Computerspiel. Beide Genres beschäftigen sich mit einer abstrahierten Welt, in der psychische Grundkonzepte vereinfacht dargestellt werden. Sukzessive können sie transformative Auswirkungen auf das Innere des Menschen haben. Es gehe nicht um die „Vermittlung nützlicher Informationen über die Außenwelt, sondern eine Auseinandersetzung mit den inneren Vorgängen im Menschen.“ Ein grundlegender Unterschied besteht jedoch darin dass der Spieler sich diese Erkenntnis „in vielen Stunden spielerischer Auseinandersetzung selbst erarbeiten muss. Er muss über das Spiel und damit über sich selbst Kontrolle erhalten.“¹⁶³ Mittlerweile haben sich also die meisten Computerspiele enorm weiterentwickelt. Waren es am Beginn noch einfache Spielchen mit In- und Output, sind sie nun zu neuen anspruchsvollen Genres, nicht nur der Narrativität sondern auch der theatralen Erfahrung geworden. Wie es Janet Murray treffend formuliert: „from a challenging puzzle to an evocative theatrical experience.“¹⁶⁴

Gerade bei Videospielen ist aber der Aspekt der Flucht vor der Realität in eine andere Welt, die nach genau definierten Regeln funktioniert, nicht zu vernachlässigen. Ein bekennender Nerd formuliert es dieserart:

In the Atari's chunky graphics, there was a clearness, a neatness, a starkness of contrast reminiscent of the gravel landscape in back

161 Vgl: Murray: Holodeck, Seite 51.

162 Murray: Holodeck, Seite 30.

163 Geisler, Martin: Clans, Gilden und Gamefamilies: Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Weinheim/München: Juventa, 2009. Seite 75.

164 Murray: Holodeck, Seite 53.

of the house. The world was reduced to a black background interrupted by red stalagmites and vines, and a single figure rushing straight ahead to dispatch evil creatures. The spaceship or explorer traveled to the right while aliens and cannibals contrived to slow his progress. Nothing was cluttered – not nature, not outer space. Certainly virtue and sickness were not crowded into the same being.¹⁶⁵

So kann in den Weiten eines Spieles bzw. des Computers an sich ein Rückzugsort entstehen – ein Platz an dem man sicher ist vor menschlichen Emotionen und den dazugehörigen Deutungsschwierigkeiten, die bisweilen bei Nerds aufkommen können. Ein Platz an dem seine Aufgabe klar und erfüllbar ist. Ein Platz an dem er sicher ist vor der undurchblickbaren, unverständlichen „wirklichen“ Welt da draußen.

Gleichzeitig kann man sich dort auf die Probe stellen. Man kann mutig sein, man kann Autoritäten herausfordern – ganz allein gegen den Rest der Welt. Was sind die meisten Computerspiele denn anderes, als eine Möglichkeit den Helden zu spielen (oder Antihelden, aber auch hier ist das "Held" ja irgendwie doch eingebunden).

Doch gleichzeitig gibt uns der Rahmen eines Computerspiels auch die Möglichkeit fiktive Szenarien zu erkunden und durchzuspielen. Der Psychologe D.W. Winnicott beschrieb solche Phänomene anhand des Spieltriebes von Kindern: Diese würden sich mit einem Spielzeug oder einem imaginierten Ereignis so lange beschäftigen, bis sie sich ihrer Gefühle darüber im Klaren sind. Erst dann seien sie dazu bereit diese auf die Welt zu übertragen.¹⁶⁶ Genau dasselbe kann bei Computerspielen passieren. Simulierte Ereignisse haben eine weit größere Macht als lediglich erzählte Szenarien, weil der Mensch diese viel eher als persönliche Erfahrung annimmt. Murray spricht diesen Erfahrung gar eine Art Ritualcharakter zu:

In games, therefore, we have a chance to enact our most basic relationship to the world – our desire to prevail over adversity, to survive our inevitable defeats, to shape our environment, to master complexity, and to make our lives fit together like the pieces of the jigsaw puzzle. Each move in a game is like a plot event in one of these simple but compelling stories. Like the religious ceremonies of passage by which we mark birth, coming of age, marriage, and death, games are ritual actions allowing us to symbolically enact the patterns that give meaning to our lives.¹⁶⁷

165 Nugent: American Nerd, Seite 116.

166 Siehe z.B. Winnicott, Donald W.: Playing and Reality. London (u.a.): Routledge, 2005.

167 Murray: Holodeck, Seite 143.

Diese Art der Simulation wird mittlerweile sogar in der Psychotherapie, v.a. zur Behandlung von sozialen Ängsten eingesetzt. Der Patient wird mithilfe von Computern in ein fiktives virtuelles Ereignis hineinversetzt und kann sich und seine Ängste in Sicherheit „erproben“. Dieses neue Feld der sogenannten „Cybertherapie“ ist gerade erst im Entstehen und wird in Zukunft noch viele neue Formen der Behandlung ermöglichen.¹⁶⁸

Das alles ist nur durch die vollständige Immersion in eine komplett andere Welt möglich. Murray vergleicht diesen Vorgang mit schwimmen, und natürlich muss man das erst mal lernen bevor man sich in die Fluten wirft.¹⁶⁹ Die Tendenz geht dahin, diese Immersion immer realer und authentischer werden zu lassen. Schon einfach die Übertragung der realen mechanischen Bewegung des Spielers auf die Fantasiewelt, wie zum Beispiel bei der Spielkonsole „Wii“, steigert das Gefühl der Immersion enorm. Warum lässt sich aber der User auf solch eine Welt ein? In dem er weiß, dass sie nicht real ist und er sie jederzeit wieder verlassen könnte. Wie im Theater haben wir bei allen Bildschirmmedien eine vierte Wand: “Here the screen itself is a reassuring fourth wall, and the controller (mouse or joystick or dataglove) is the threshold object that takes you in and leads you out of the experience.”¹⁷⁰

Aber auch hier bilden sich Gemeinschaften – Spieler finden sich in Gruppen wie z.B. Gilden und Clans zusammen.

Mit den virtuellen Gemeinschaften sind neue Sozialräume entstanden, die in enger Wechselwirkung zu den sozialen Gruppen, den Gemeinschaften, den Kulturen und den Gesellschaften der realen Welt stehen. Von daher verwundert es nicht, dass virtuelle Gemeinschaften über den Rand der virtuellen Welt hinausgreifen und deutliche Bezüge zur realen Welt haben.¹⁷¹

Durch das Internet gibt es dann auch eine enorm große Zielgruppe, die sich auf Conventions und Messen manchmal sogar in „echt“ (auf sogenannten Lan-Parties) zusammenfinden. Diese Computerspieltourniere werden mittlerweile wie große Sportereignisse inszeniert: mit Kommentatoren und Live-Übertragungen. Die Gewinner werden hier teilweise wie Rockstars gefeiert und haben damit einen extrem hohen

168 Vgl: Carey, Benedict: Cybertherapy, Avatars Assist With Healing. New York Times vom 22. November 2010. <http://www.nytimes.com/2010/11/23/science/23avatar.html> abgerufen am 13.05.2011.

169 Vgl: Murray: Holodeck, Seite 99.

170 Ebenda, Seite 108.

171 Fritz, Jürgen: Das Spiel verstehen: eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim/München: Juventa, 2004. Seite 208 - 209.

Stellenwert in der Spieler-Community.

Gleichzeitig kann das Gravitationsfeld von PC-Spielen enorm stark sein. Wenn man einmal bereit ist, sich der Immersion hinzugeben – kann man auch einfach hineingezogen werden und kaum mehr den Rückweg finden. Vierte Wand oder reale Welt verschwinden dann völlig. Nur mehr die Fantasiewelt existiert. Und der Mensch existiert nur mehr als Partizipant in dieser. Wie oben beschrieben, erproben viele User in dieser „sicheren Welt“ das reale Leben. Manchmal finden sie nicht mehr heraus: „But for some issues that arise during adolescence are so threatening that the safe place is never abandoned”.¹⁷² Die fiktive Realität des Computerspiels kann zu einer Art Religion werden. Tagelanges exzessives Zocken mit Fast Food und nur kurzen Pinkelpausen sind dann sehr oft die Folge. Schlaf ist dann keine Option mehr. Schließlich geht es um das Gewinnen, um die perfekte Beherrschung des Systems. In diesem Fall ist es dann nicht mehr ein harmloses Spiel, sondern ein extrem gefährliches Suchtverhalten. Die totale Erschöpfung kann mitunter gar zum Tod führen. So geschehen bei einem chinesischen Zocker, der nach 3 Tagen Dauerspielen zusammenbrach und nicht mehr wiederbelebt werden konnte.¹⁷³

5.5. TV-Serien

Prinzipiell könnte man sich ja für alle Serien interessieren. Generell ist der Nerd ja schon ein aufmerksamer Verfolger der populären Kultur. Bestimmte scheinen ihn aber mehr anzuziehen als andere. Dazu zählen v.a. Serien mit Science Fiction-Inhalten wie „Doctor Who“ oder „Star Trek“. Natürlich erfreuen sich auch Serien basierend auf Mangas und Comics großer Beliebtheit. Die Grundvoraussetzung scheint der Entwurf einer großen fiktiven Welt zu sein, mit der man sich eingehend auseinandersetzen kann.

Die Urmutter in diesem Sinne ist wahrscheinlich Star Trek. Raumschiffe, Außerirdische, Klingonisch, Phaser, Beamen, WARP Antrieb, Photonentorpedos – das sind nur einige wenige Aspekte die das Herz des Nerds höher schlagen lassen. Captain Kirk oder der spätere Picard? Nicht eine Frage des persönlichen Geschmacks, sondern schon eine metaphysische Grundeinstellung. Für viele Nerds unserer Zeit war Star Trek der

¹⁷² Turkle: Second Self, Seite 208.

¹⁷³ Tod nach drei Tagen Computerspielen. In: Frankfurter Rundschau. <http://www.fr-online.de/digital/tod-nach-drei-tagen-computerspielen/-/1472406/3254036/-/index.html> abgerufen am 26.01.2011.

Grundstein für ihre Obsessionen. Der übergreifende Begriff umfasst mittlerweile sechs Science-Fiction-Fernsehserien mit insgesamt 726 Episoden, 11 Kinofilme, zahlreiche Romane und Computerspiele – alle basierend auf der Serie „Raumschiff Enterprise“, die 1966 von Gene Roddenberry lanciert wurde. Auch waren die Bewunderer der Fernsehserie wahrscheinlich die ersten Fans, die sich in Fanclubs organisierten. Dies war wahrscheinlich leicht zu bewerkstelligen, da die „Trekkies“ (Dies soll hier nicht pejorativ gemeint sein, richtige Star Trek Fans nennen sich selbst wirklich so) sich ganz einfach aus den Science Fiction Fanclubs herausbildeten. Für den wirklichen Fan ist das Rezipieren der Serie jedoch nur der Anfang...

One becomes a "fan" not by being a regular viewer of a particular program but by translating that viewing into some kind of cultural activity, by sharing feelings and thoughts about the program content with friends, by joining a "community" of other fans who share common interest. For fans, consumption naturally sparks production, reading generates writing, until the terms seem logically inseparable...¹⁷⁴

Einerseits hält das „post- and previewing“ die Gemeinschaft enger zusammen und bei der Stange: „Connecting with other fans and sharing viewing experiences is vital to both the social construction of shared meanings and to the persistence of long-term viewing patterns.“¹⁷⁵ Dieses Zusammenfinden in Gruppen beeinflusst aber nicht nur die Mitglieder sondern auch die Serie selbst. Da ein jeder Fan immerzu und von überall den Fortgang der Dinge beobachten kann, und mit kritischem Blick alle Fehler sofort (mithilfe der Community) aufdecken würde, müssen die Shows genauestens durchgeplant werden: „The presence of such groups is influencing these shows, holding them to greater consistency over longer periods of time.“¹⁷⁶ Seit in den 1980er Jahren komplexere Serien - den Anfang machte hier Hill Street Blues von Steven Bochco - immer beliebter wurden, waren solche Interessensgruppen teilweise sogar notwendig um mit vereinten Kräften die Story überhaupt noch beisammen halten zu können.¹⁷⁷ Der nächste große Schritt war natürlich die Einführung des Internets und wie dieses die Fankultur maßgeblich veränderte. Hobbies und Interessen werden nicht mehr nur in der „Weekend-Only World“, wie es Henry Jenkins im letzten Kapitel seines Buches „Textual Poachers“ 1992 noch nannte, verfolgt - jede Minute, jede Sekunde kann man sich nun austauschen. Diese

174 Jenkins: Star Trek, Seite 41.

175 Harrington C.L./ Bielby, D.D.: Soap fans: Pursuing pleasure and making meaning in everyday life. Philadelphia: Temple University, 1995. Seite 47.

176 Murray: Holodeck, Seite 85.

177 Vgl: Ebenda, Seite 85.

ständige Auseinandersetzung mit dem gemeinsamen Objekt der Begierde zementiert letztlich auch die Subkultur.¹⁷⁸ Was die elektronischen Gemeinden vor allem auszeichnet ist, dass sie niemals statisch oder gar zu Ende sind: "Each online community is an ongoing creation, manifested, challenged, and recreated through negotiations that occur implicitly in every message."¹⁷⁹

Studien zu Fans wurden einige gemacht, doch die Herangehensweise ist nicht immer dieselbe. Die mir am sinnvollsten erscheinende Strategie scheint die Annäherung über den Text bzw. das Material mit dem sie sich beschäftigen – sowie die Interaktionen die zwischen Text und Rezipienten passieren.¹⁸⁰ Wie schon Roland Barthes einst sagte, der Text hört niemals auf – dies gilt sicher in erster Linie für Fans. Jeder Krümel an Zusatzinformation wird aufgesaugt. Wo kommt die Figur her, wohin wird sie gehen. „Fans are nomadic in that they move across and between texts and read intertextually.“¹⁸¹ Dabei mischen sich nicht nur Trivia aus den Serien mit Produktionshintergründen, auch Informationen über Schauspieler die eine Figur verkörpern werden rezipiert. Natürlich wird zunächst der diegetische Raum erarbeitet und vertieft, doch man sieht, dass auch die zusätzlichen Hinweise auf das „reale“ Umfeld des Textes für den Fan sehr stark von Belang sind. Murray sieht in diesen Plattformen eine starke Potenzialität für den Text an sich:

By filling out the holes in the dramatic narrative, holes that prevent viewers from fully believing in the characters, and by presenting situations that do not resolve themselves within the rhythms of series television, the hyperserial archive could extend the melodramatic broadcast drama into a more complex narrative world.¹⁸²

Die meisten Fanseiten werden jedoch vom jeweiligen TV-Netzwerk online gestellt und auch verwaltet. Wie zum Beispiel die offizielle Fanseite von Star Trek, die vom amerikanischen Sender CBS stammt.¹⁸³ Einerseits kann man sich hier verpasste Episoden anschauen und in Lexiken stöbern, welche die Infos zur fiktiven Welt sammeln und kategorisieren. In Foren wird zu verschiedensten Themen debattiert, die kürzlichen „News“ werden online gestellt. Natürlich kann man sich auch im hauseigenen Store mit

178 Harrington/Bielby: Soap Fans, Seite 58.

179 Baym, Nany K. : Tune in, Log on. Soaps, Fandom, and the Online Community. Thousand Oaks (CA), London: Sage, 2000. Seite 201.

180 Vgl: Gray, Jonathan: New Audiences, New Textualities: Anti-Fans and Non-Fans. In: International Journal of Cultural Studies, Volume 6, 2003. Seiten 65.

181 Abercrombie, Nicholas/Longhurst, Brian: Audiences: a sociological theory of performance and imagination. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage, 1998. Seite 124.

182 Murray: Holodeck, Seite 256.

183 Siehe <http://startrek.com/> abgerufen am 18.01.2011.

Merchandise eindecken. Skurriler sind dann schon Rubriken wie „Forgotten Treasures“ und „Trek Wear“, in denen User einerseits ihre Fanartikel-Sammlung zur Schau stellen oder ihre trekkigen Outfits inspiriert von der Serie zur Schau stellen. Interessant ist auch der Thread „How Star Trek changed my life...“, indem Fans von ihrer Erfahrungen mit Star Trek und dessen Einfluss auf ihr wirkliches Leben berichten. Für den „Newbie“, wie man den Laien oder Anfänger nennt, kann es dann schon manchmal etwas verstörend sein, wenn man in einem Forum landet indem nur mehr auf Klingonisch gepostet wird. Auf den zahlreichen von Fans generierten Seiten geht es noch ein bisschen bunter zu. Die Seite www.sfi.org behauptet von sich, die älteste unter den Fanseiten zu sein. Hier nehmen die User nach dem Vorbild der Serien die Positionen der Figuren, z.B. als Commander ein. Eine hierarchische Struktur sozusagen, wo das Mitgestalten und kontinuierliche Verfolgen der Ereignisse mit Beförderungen ausgezeichnet wird.¹⁸⁴

In diesem Sinne entsteht ein enorm großes Universum an Texten, die ineinander übergreifen. In diesem Fan-iversum bewegt sich der User und macht es sich selbst zu eigen. Durch die ständige Veränderung fühlt es sich gar lebendig an. „The digital narrative environment extends the fictional universe of the television shows and films in a way that is consistent with the canonical version of the story but personalizes it for each of the players.“¹⁸⁵ Für jeden User also eine persönliche kleine-große Welt in der er sich bewegen kann. Und wie schon bei den Computerspielen, kann es sich auch hier um eine Flucht vor der realen Welt handeln. Beziehungsweise um ein Erproben des Selbst in einem fiktiven Umfeld, wie es die Kinder im Spiel versuchen:

As a society we use television series in much the same way, asking them to present us with situations that are particularly frightening or appealing (crime, emergency rooms, family life, women in the workplace, sexually active single people) and that we have not yet assimilated into our national consciousness. The programs assemble formulaic characters and situations that express our anxieties and desires and then offer variations on the patterns.¹⁸⁶

184 Siehe <http://www.sfi.org/portal/index.php> abgerufen am 18.01.2011.

185 Murray: Holodeck, Seite 86.

186 Ebenda, Seite 169.

5.6. Nerds als Gestalter

5.6.1. Grassroot creativity

Obwohl im Zeitalter der Medienkonvergenz eigentlich ohnehin schon jeder Konsument auch gleich Mitgestalter des Produktes ist, gibt es noch eine Steigerungsstufe der Immersion. Als "grassroot creativity" bezeichnet man die aktive Generierung von Inhalten. Dazu zählen alle möglichen Medienprodukte: kleine Filme, Geschichten, Musik - der Rezipient selbst erweitert und verändert das Medienangebot nach seinem eigenen Bedürfnis.

Fan artists, writers, videomakers, and musicians create works that speak to the special interests of the fan community. Their works appropriate raw materials from the commercial culture but use them as the basis for the creation of a contemporary folk culture. Fandom generates its own genres and develops alternative institutions of production, distribution, exhibition, and consumption. The aesthetic of fan art celebrates creative use of already circulating discourses and images, an art of evoking and regulating the heteroglossia of television culture.¹⁸⁷

Diese Produkte basieren also auf den Inhalten, die von der Industrie produziert worden sind. Sie werden vorwiegend auf den von Fans generierten Websites verbreitet, dadurch werden sie für den ursprünglichen Produzenten meist nicht mehr kontrollierbar. Hier greift wieder einmal das Demokratieversprechen des Internets: potenziell jeder kann und darf das kulturelle Angebot mitgestalten. Der Fan akzeptiert keine klare Linie zwischen Künstler und Konsumenten, jeder ist ein potenzieller Gestalter der noch entdeckt werden muss, um durch seine eigene Produktion zur Vielfalt der Kulturlandschaft beizutragen.¹⁸⁸

Dies kann zu einer Kräfteverschiebung führen:

The Internet also has begun to shift the balance of power between media producers and consumers in a number of ways that the industry might rightly find disconcerting. [...] The World Wide Web has become filled with fan-authored sites. [...] the Internet gives fans a platform on which to perform for one another, and their informal performances might please fans more than the official ones do.¹⁸⁹

Und diese Fanseiten treffen nicht nur eventuell den Geschmack der User besser, sondern

187 Jenkins: „In my...“ – Reconsidering Fandom, Seite 793.

188 Vgl: Ebenda, Seite 793

189 Baym: Tune In, Seite 216.

jeder Einzelne generiert die Inhalte gratis. Es geht darum sein Fan-Universum mit anderen Gleichgesinnten zu teilen, nicht darum daraus Profit zu schlagen (auch weil das manchmal bei der Qualität der Produkte kaum möglich wäre).

Beispiele gäbe es hier en masse, die Vielfalt geht von Youtube-Videos, in denen Szenen der Lieblingsfiguren zusammengeschnitten werden, Fans die ihre eigenen Folgen von Seifenopern gestalten, bis hin zu selbstgezeichneten Comicstrips in denen vielleicht die Nebenfigur des ursprünglichen Produkts zum Helden wird. Herausgestrichen sollen hier nun einige Kuriositäten, die den extremen Fan besser kategorisieren sollen.

Zunächst einmal Fangeschichten die in „fanzines“, also Fanzeitschriften, veröffentlicht werden. Diese werden sehr oft von Frauen verfasst, weil sie in den Serien oft die psychologische Entwicklung der Figuren vermissen. In diesem Sinne geschriebene Texte versuchen meist die Schwächen ihrer Lieblingsserie wettzumachen. Hier gibt es dann verschiedene Gruppierungen, wie z.B. „The Womans List“, welche sich um einen feministischen Zugang zu „Star Trek“ bemüht.¹⁹⁰ Kommen doch dort sehr wenige Frauenfiguren vor und wenn dann meist nur als sexuelle Objekte. Eine beliebtere Variante sind jedoch sicherlich die „fan eroticas“ in denen die Groupie-Fantasien der Fans ausgelebt werden können. Am besten kommt das wahrscheinlich in den homoerotischen Geschichten um die Freundschaft zwischen Captain Kirk und Mister Spock zum Ausdruck. Diese Variante der Fan Fiction wird in der Community nicht immer gut aufgenommen, sondern polarisiert zunehmend. Einige sehen es als harmlose Spielerei, andere als „character rape“ und somit als schlimmste Form der Verletzung der ehemals herausgebildeten Charakterzüge der Figur.¹⁹¹

Ein weiteres Phänomen der „grassroot-creativity“ sind die sogenannten „Cantina Crawls“. Die Basis dafür ist eine Szene aus „Star Wars“: Die Protagonisten kommen in eine Bar in der eine Band, bestehend aus vielen Arten außerirdischer Wesen, eine Musiknummer zum Besten gibt. Diese Szene wird nun auf vielfache Art und Weise neu interpretiert: mit Figuren aus Computerspielen, selbstgezeichneten Comichelden oder gar in persona (verkleidet in speziellen Outfits) bei Happenings. Die Essenz ist also eine Musical-Nummer in den die Partizipanten singen und tanzen.

Beliebt sind auch „Fan Movies“, hier können mithilfe von einfacher Digitaltechnik ganze Filme basierend auf einem Film, Serie oder Computerspiel von Laien gemacht werden

190 Jenkins: Star Trek Rerun, Seite 47.

191 Vgl: Ebenda, Seite 57.

können. Ein Beispiel hierfür ist z.B. die Plattform www.warcraftmovies.com¹⁹², auf der Filmchen verbreitet werden, die auf der Grundlage des MMOG (Massive Multiplatform Online Game) „World of Warcraft“ beruhen. Die Figuren des Spiels werden in selbst gestaltete neue Umfelde und Situationen versetzt, und durch eine Narration zu einem neuen Text verbunden. Die technischen Voraussetzungen hier sind schon etwas anspruchsvoller.

Dies ist natürlich nicht im Interesse der großen Produktionsfirmen, wird doch ihr Grundmaterial verwendet um damit unkontrollierbare Inhalte zu generieren, die frei zugänglich sind und damit für den ursprünglichen Produzenten keinen finanziellen Mehrwert bereitstellen. Außerdem verletzen die meisten dieser Medienprodukte das Copyright, doch die Vielfalt macht es unmöglich sämtliche Produkte zu überwachen. Für die großen Medienkonglomerate gibt es also prinzipiell zwei Handlungsweisen: das umfassende Verbot oder die Kollaboration.¹⁹³ Grant McCracken, der an der Schnittstelle zwischen Anthropologie und Wirtschaft forscht, glaubt, dass diejenigen Firmen, die die Kontrolle fallen lassen, am Ende engagiertere und treuere Konsumenten halten können. „There is a middle ground. Corporations have a *right* to keep copyright but they have an *interest* in releasing it. The economics of scarcity may dictate the first. The economics of plenitude dictate the second.“¹⁹⁴

„Lucasfilm“, wie die Produktionsfirma des „Star Wars“ Erfinders George Lucas heißt, geht sogar so weit aktiv Fan-Fiction zu unterstützen. „Star Wars is, in many ways, the prime example of media convergence at work.“¹⁹⁵ Dazu gibt es jährlich den „Star Wars Fan Film Contest“, der mit einem Preis ausgezeichnet wird. Hier erhoffen sich viele Laien von der Industrie entdeckt zu werden, haben doch George Lucas oder Steven Spielberg auch einmal mit kleinen Super-8 Kameras angefangen. Firmen, die ein solch aktives Verhältnis zu ihren Fans pflegen, hoffen eine Art „brand loyalty“ zu etablieren.¹⁹⁶ Die Zusammenarbeit kann sogar so weit gehen, dass man die Fans schon während der Herstellung eines neuen Produktes befragt und sie mitgestalten lässt. Durch die Mitarbeit fühlen sich die Fans ernst genommen und ihre Immersion in die fiktive Welt wird noch einmal um ein Vielfaches gesteigert.

192 Abgerufen am 26.01.2011.

193 Vgl: Jenkins, Henry: Quentin Tarantino`s Star Wars? Grassroots Creativity Meets the Media Industry. In: Ders.: Convergence Culture. New York/ London: NYU Press, 2006. Seite 134.

194 McCracken: Plenitude 2.0.

195 Jenkins: Quentin Tarantinos SW, Seite 145

196 Vgl: Jenkins: Interactive Audiences, Seite 148.

Attempts to link consumers directly into the production and marketing of media content are variously described as „permission-based marketing“, „relationship marketing“ or „viral marketing“ and are increasingly promoted as the model for how to sell goods, cultural and otherwise, in an interactive environment.¹⁹⁷

So haben sich mittlerweile die Produktionshintergründe stark gewandelt: Vom Fan für den Fan, vom Fan als Hilfestellung für den Produzenten, vom Produzenten für einen glücklicheren Fan. Henry Jenkins fasst mit dem Begriff „grassroot convergence“ diese neuen Entwicklungen zusammen: „the increasingly central roles that digitally empowered consumers play in shaping the production, distribution, and reception of media content.“¹⁹⁸

5.6.2. Nerdcore – the smart side of HipHop

Das Musikgenre Nerdcore ist wahrscheinlich die höchste Steigerungsstufe der Existenz des Nerds. Hier sehen wir den Nerd nicht nur als Mitgestalter, sondern als Produzenten einer Musikform, die die Themen der eigenen Welt behandelt: „Topics include video games, science fiction, dungeons and dragons, but the deeper themes also look at feelings of alienation, paranoia and inadequacy that must always be battled in order to leave your apartment.“¹⁹⁹ Die Bezeichnung Nerdcore wurde vom Interpreten McFrontalot ungefähr im Jahre 2000 eingeführt, somit gilt dieser als Gründervater des Genres.²⁰⁰ Bekannt wurde er vor allem durch den Internet-contest "Songfight" bei dem Laien selbstproduzierte Lieder einreichen können - fünf Mal nahm er teil, fünf Mal hat er dort gewonnen.²⁰¹

Zum Thema Nerdcore gibt es eigentlich wirklich keine wissenschaftlichen Abhandlungen. Handelt es sich doch in erster Linie um ein populärkulturelles Phänomen, das über Kanäle wie Youtube und dergleichen im Internet distribuiert wird. Es gibt meist keine Labels, die Künstler nehmen ihre Lieder selbst auf und versuchen sie selbst zu verbreiten – dies liegt

197 Ebenda, Seiten 147 – 148.

198 Jenkins: Pop Cosmopolitanism, Seite 155.

199 Knowles, Jamillah/Vallance, Chris: Nerdcore: hip-hop for rhyming geeks. In: BBC-News vom 22.09.2010. <http://www.bbc.co.uk/news/technology-11374077> abgerufen am 19.01.2011.

200 Kendall, Lori: „White and Nerdy“: Computers, Race and the Nerd Stereotype. In: Journal of Popular Culture, Ausgabe vom 09.08.2007. <http://hdl.handle.net/2142/1792> abgerufen am 18.04.2010. Seite 14.

201 Song Fight Archive. http://www.songfight.org/artistpage.php?key=mc_frontalot&sortkey=date abgerufen am 25.01.2011.

wahrscheinlich auch an der Schwierigkeit der ökonomischen Vermarktung. Ohne das Internet würde es wahrscheinlich auch keinen Nerdcore Hip Hop geben. Aber in diesem Medium macht den Nerds keiner was vor, bringen sie schon die technischen Voraussetzungen mit um das ganze hobbymäßig zu betreiben. Dieses Genre basiert also generell auf einer DIY (Do it Yourself) Produktionsweise. Grundsätzlich treten diese Künstler bei Veranstaltungen unter Ihresgleichen auf, also Conventions und Computerspiel-Turnieren.

Interessant ist dieses Phänomen vor allem, da Hip Hop im Allgemeinen mit „coolen Schwarzen“ – also erfolgreichen, harten Afroamerikanern assoziiert sind. Dieses Genre nun von blassen Strebern verkörpert zu sehen, kann natürlich nicht anders wahrgenommen werden als eine ironische Gegenüberstellung zweier völlig verschiedener Kulturen. Ironisch an dem Ganzen ist, dass man diese Prinzip einfach umkehrt: „Hip Hop grew up to be the essence of cool. This Nerdcore prides itself on not being that.“²⁰² Trotzdem soll es keine Verachtung des "normalen" Hip Hops sein - nur ein anderer Zugang - vor allem ohne Gewalt und ohne das mittlerweile notwendige BlingBling. Ein Vertreter des Nerdcore, Mad Hatter, erklärt es folgendermaßen:

The origins of hip-hop were about politics, community, survival and entertainment, today hip hop is not really about that anymore. You have people on the radio talking about the yachts they own and the people they shoot and none of that is real. But people rapping about programming languages or role-playing games; that is all real.²⁰³

Es geht also in erster Linie darum, über seine eigene Realität zu rappen. Und Nerdcore Hip Hop macht genau das und zeigt den vielen Nerds im Netz dass es gut ist, so zu sein wie man wirklich ist. Trotzdem unterscheidet sich dieses Subgenre sehr stark von seinem Ursprungsstil. Zunächst einmal in der Sprache. Dass Nerds hochgestochene Standardsprache vorziehen, haben wir ja schon vorher gesehen. Die Nerdcore-Texte zeichnen sich auch durch eine eher anspruchsvollere Sprache aus - man könnte sie gar als bizarre Lyrik bezeichnen.²⁰⁴ Charakteristisch sind auch die zahlreichen Querverweise die sich in den Texten finden, werden doch sehr viele Aspekte des kulturellen Umfelds

202 Kalning, Kristin: Is „nerdcore“ hip-hop on the rise? In: msnbc.com. http://www.msnbc.msn.com/id/26798033/ns/technology_and_science-games/t/nerdcore-hip-hop-rise/ abgerufen am 25.01.2011.

203 Knowles/Vallance: Nerdcore.

204 Vgl: Nerdcore Rising. Dokumentation. Regie: Negin Farsad, Kim Gatewood. USA: Vaguely Qualified Productions, 2008. Fassung: DVD. Virgil Films and Entertainment, 2009. Ca. 80'.

angesprochen. Dies impliziert eine gewisse Art von "Specialized knowledge"²⁰⁵, ohne die man die Inhalte kaum verstehen kann. Es handelt sich hierbei also um eine Musikrichtung, die nicht einfach nur so konsumiert werden kann, sondern reflektiert und vertieft werden muss. Dieser niveauvolle Zugang ist mitunter wahrscheinlich der Grund, warum Nerdcore niemals eine breite Masse ansprechen wird.

Nichtsdestotrotz sprechen die Vertreter oft einer sehr großen Gemeinde von Nerds aus dem Herzen. Wieder gibt man ihnen das Gefühl nicht allein zu sein auf dieser Welt. Und im Gegensatz zum herkömmlichen Hip Hop werden auch sehr viele negative Aspekte des Lebens dargestellt: die Einsamkeit, die Schwierigkeit mit dem anderen Geschlecht zu kommunizieren, teilweise die soziale Isolation. Im Ursprungsgenre hört man davon nicht viel, Nerds gehen also im Grunde viel ehrlicher mit ihrem Umfeld um. Nichtsdestoweniger wird das Ganze nicht zu einer Exemplifizierung des Leidens eines Nerds, vielmehr zu einer selbstironischen Reflexion über das eigene Leben. Im Grunde ist es die komische, musikalische Auseinandersetzung mit dem Milieu einer Subkultur.

Als Beispiel soll hier der Text zum Lied „Nerds in love“ von den Interpreten Adam and Andrew gezeigt werden – sie sind sicher nicht die berühmtesten Nerdcore-Vertreter, aber dieser Songtext verkörpert so ziemlich die Essenz worum es im Nerdcore geht:

I try to process these feelings but get "does not compute"
I tried to multiply our love but you took the square root
Whenever I see you I don't know what to say
It's like my mind goes from dsl to 56k
I've looked for girls online, but don't get any play
Now I'm forced to get off to Japanese anime
We would stay up late playing dungeons and dragons
You can be my Sam, and I'll be your Frodo Baggins

I'm just a nerd in love, But I don't know what to do
It's hard to get a girl when your weight is lower than your IQ
Maybe she'll look past the headgear and all of my acne
I still think she's leet, but she doesn't notice me

I can be Hans Solo and you can be Leia
If I was less like Screech and more like AC Slater
You're the only girl that makes my floppy disk hard
I can hack in a mainframe but not in your heart
If I could be with you, I'd treat you with kindness
And protect you from harm, like Norton anti-virus
But you are like Hollywood and I'm like Bit Torrent
My love for you is steady like gravitational constants

I'm just a nerd in love and I feel out of place
I'll have to specialize in gynecology so I can get to 2nd base

205 Kendall: White, Seite 10.

Unless she finds sarcasm appealing and greasy hair sexy
I still think she's leet, but she doesn't notice me

I just want to be with girl and not get any rejection
Who will dress like a hot alien at star trek conventions
Who's as precious to me as a rare Pokemon
And who knows the difference between and a Warlock and a Shaman

But We're just nerds in love, reality's too far gone
Cause we're too much like Steve Urkel and not enough like Stephan
But one day we'll be CEOs and have lots of money
But until then, our only friends will be our PC's²⁰⁶

Es sind also die Nerds die den Hiphop wieder zu seinen Ursprüngen zurückführen – nur eben etwas weniger cool. Im Grunde geht es aber doch auch um dieselben Themen wie im „herkömmlichen“ Hiphop: Frauen, Sex, Erfolg, Geld. Aber wenigstens auf eine etwas charmantere, intelligenterere und weniger aggressive Weise.

5.7.Fazit

Um die Charakterisierung des Nerds noch einmal zu bekräftigen, werden hier die wichtigsten Elemente seiner Identität noch einmal stringent wiederholt:

Nerds sind in erster Linie wissbegierig - setzten sich dadurch schon gerne mit Neuem und vor allem neuen Techniken und Medien auseinander.

Nerds wollen sich vom Mainstream abheben - meist faszinieren sie Nischen und Randgebiete die andere als kurios bewerten.

Nerds sind Fans - wofür auch immer sie sich interessieren wird auf extensive Weise verfolgt.

Besonders reizvoll scheinen große fiktive Welten für sie zu sein - in diese tauchen sie meist vollständig ein.

Diese Immersion wird erreicht durch intensive Auseinandersetzung mit dem Text, dazu gehören nicht nur Texte per se, sondern auch Sammelobjekte, all dies wird wie Trophäen

206 Adam and Andrew: Nerds in Love. Liedtext. In:
http://www.lyricsmania.com/nerds_in_love_lyrics_adam_and_andrew.html abgerufen am 24.01.2011

gepflegt.

Und zuletzt sind Nerds noch Gestalter - sie geben sich nicht mit einem fertigen Produkt zufrieden, sondern wollen immer etwas dazu beitragen.

6. Kultfilme der Nerds

6.1. Kultfilme nach Umberto Eco

Warum einige Filme mit der Zeit zu Kultfilmen werden ist mit einer Anzahl von Faktoren verbunden, die meistens eher nicht kontrollierbar sind, spielt hier doch noch immer das Glück eine entscheidende Rolle. Könnte man diesen Kultstatus einfach nach einem gewissen Muster konstruieren, würden wohl die meistens Filmemacher ein solches Unternehmen starten. Aber es gibt dennoch einige Elemente die solch einem Kultstatus zumindest als Basis zugrundeliegen (können). Welche diese sind, hat Umberto Eco anhand des Kultfilms „Casablanca“ analysiert. Er isoliert vier Punkte die einen Stoff in ein Kultobjekt verwandeln können.²⁰⁷

Zunächst einmal muss der Text geliebt werden. So einfach das klingt, so schwierig ist es in der Umsetzung. Es gehört schon eine enorme Portion Glück dazu einen Stoff zu entwickeln, der von einem möglichst großen Publikum geliebt wird. Und Liebe ist ja bekanntlich ein undurchschaubares, unkontrollierbares Phänomen...

Zweitens bedarf es einer „completely furnished world“. Eine diegetische Welt die von genauen Regeln strukturiert wird, aus der die Fans zitieren können und ihr Wissen sie von allen anderen als Insider abhebt. Eine Welt, die das Gut einer Gemeinschaft ist und doch in einer gewissen Weise jedem Einzelnen ein bisschen gehört.

Weiters bedarf es archetypischer Elemente und Figuren. Eco nennt diese auch „magic intertextual frames“ und meint damit für den Rezipienten wiedererkennbare Muster (meist aus anderen Texten), die leicht verständlich sind und mit denen man sich gleich identifizieren kann. Man muss diese nicht unbedingt als mythisch sehen, sie können auch aus der jüngeren Geschichte stammen, wichtig ist, dass sie fest im kulturellen Gedächtnis verankert sind und dadurch leicht wiederabrufbar.

Nicht zuletzt muss sich der Text auch durch Inkohärenz und Unvollkommenheiten auszeichnen. Er muss für den Rezipienten zerstückelbar sein, damit man ihn immer wieder von möglichst vielen Standpunkten betrachten kann: „To become cult, a movie should not display a central idea but many. It should not exhibit a coherent philosophy of

207 Vgl: Eco, Umberto: "Casablanca": Cult Movies and Intertextual Collage. In: SubStance. In Search of Eco's Roses. Volume 14, Number 2, Issue 47, 1985. Seite 3.

composition. It must live on in and because of its glorious incoherence.“²⁰⁸ Die Inkohärenz ist wahrscheinlich fast das wichtigste Element des Kultfilms. Diese Lücken braucht es, um einerseits der Phantasie des Rezipienten freien Raum zu geben um zum Beispiel „fan fiction“ zu produzieren. Andererseits bieten die Leerstellen Möglichkeiten durch den so genannten „commercial inter-text“²⁰⁹ gefüllt zu werden. Verschiedene Marketingstrategien bieten also Videospiele, Bücher und vieles mehr an, um die Fragmente des Textes zusammenzukleben. Somit ist der Blockbuster „a necessarily fragmented text, becoming so by virtue of its intertextual stretching across culture.“²¹⁰ Ob nun der Text an sich Lücken hat damit diese marketingstrategisch nutzbar sind, oder ob die kommerzielle Omnipräsenz und Vermarktung die narrative Inkohärenz bedingt (wie Wyatt meint²¹¹) sei hier dahingestellt.

So sehr man versucht diese „kultstiftenden“ Elemente zu entschlüsseln und wieder zu produzieren, ein berechneter Kultfilm muss nicht ein solcher werden. Die letzte Instanz liegt nämlich bei der Rezeption:

[...] the „cult movie“ is an essentially eclectic category. It is not defined according to some single, unifying feature shared by all cult movies, but rather through a „subcultural ideology“ in filmmakers, films or audiences are seen as existing in opposition to the „mainstream“. In other words, „cult“ is largely a matter of the ways in which films are classified in consumption, although it is certainly the case that filmmakers often shared the same „subcultural ideology“ as fans and have set out to make self-consciously „cult“ materials.²¹²

Bezeichnenderweise stehen sich beim Begriff Kultfilm meistens die akademische Meinung und die der Massen diametral gegenüber. Wird im akademischen Kanon mal wieder „Drei Farben: Blau“ als bester Film aller Zeiten bezeichnet, hat die Mehrzahl der Bevölkerung keine Ahnung was das überhaupt ist. Wohingegen ein Film wie „Star Wars“ in der Wissenschaft meist eine Welle von zerreißenden Kritiken los tritt. Liegt es daran dass der Großteil des Publikums zu wenig kritisch ist oder daran dass der Kanon gerne Filme von vornherein verurteilt, die bei den Massen große Zustimmung finden? Matt

208 Eco: Casablanca, Seite 4.

209 Hills, Matt: Star Wars in Fandom, Film Theory, and the Museum. The cultural status of the cult blockbuster. In: Stringer, Julian (Hg.): Movie Blockbusters. London [u.a.]: Routledge, 2003. Seiten 181.

210 Ebenda, Seite 180.

211 Vgl: Wyatt zitiert nach: Ebenda, Seite 180.

212 Jancovich, Mark/ Rebol, Antonio Lázaro / Stringer, Julian / Willis, Andy: Introduction. In: Jancovich, Mark [u.a.] (Hg.): Defining cult movies. The cultural politics of oppositional taste. Manchester (u.a.): Manchester University Press, 2003. Seiten 1.

Hills aber definiert den Kultfilm ganz eindeutig als Phänomen einer Minderheit.²¹³ Was auch immer genau zum „mainstream“ oder zur „minority“ gehört, Fakt ist, dass zum Beispiel ein Blockbuster wie „Avatar“, der im Jahre 2009 so ziemlich jeden ins Kino gelockt hat, nicht zum Kultfilm avancieren wird. Obwohl er die Punkte nach Eco größtenteils erfüllte: Wir haben eine große diegetische Welt; archetypische Muster im Sinne von gut/böse, Natur/Maschine. Dennoch wurde der Stoff wahrscheinlich von den Fans zu wenig „geliebt“. Der Kultstatus wird nämlich vor allem über das Verhältnis mit der Zeit gemessen. „Avatar“ war ein kurzes Mainstream-Phänomen, heute spricht kein Mensch mehr davon. Ein Kultfilm hingegen nimmt im Laufe der Jahre an kulturellem Kapital zu. Matt Hills bezeichnet dies als „the text’s „mythic“ timelessness“. Hier spielt nicht nur die objektive Zeitspanne, die ein Produkt ausharrt, sondern auch die subjektive „gefühlte“ Dauer dieses Produkts eine entscheidende Rolle.²¹⁴

Oft wird ein Film aber wahrscheinlich eher wegen seiner engen Verbindung zum Kommerz kulturell abgewertet. Hier spielt also die Furcht vor dem Triumph des Marketings über die Kultur eine tragende Rolle.²¹⁵ Indessen müssen sich Kultur und Kommerz aber nicht ausschließen.

The marketing is the culture and the culture is the marketing. The space that the marketing of Star Wars takes up in the culture [...] is validation for the fans of the movie – a kind of return on their investment [...] Star Wars is both something to buy (marketing) and something to be (culture), through the buying: a Star Wars fan.²¹⁶

Indem sich der akademische Kanon gegen eine sachliche Bewertung der kommerziellen Massenphänomene sperrt, zeichnet das eher das Bild von Engstirnigkeit als von objektiver Beurteilung. Man darf solche „niedrigkulturellen“ Texte nicht verschmähen, denn im kulturellen Gedächtnis der Zeit haben sie einen teilweise großen Stellenwert: „Commercial culture is a potential source of status rather than the thing the elite defines themselves against.“²¹⁷ So scheint auch in dem Bereich der Kultfilme ein Konflikt zwischen Kultur der Massen und Kultur der Elite präsent zu sein. Denn von wem oder auf welche Weise Kultur genau definiert wird, ist immer noch fraglich. Dies ist ein Konflikt, dem sich niemand entziehen kann:

213 Vgl: Hills: Star Wars, Seite 185.

214 Vgl: Ebenda, 181 – 182.

215 Vgl: Ebenda, , Seite 181.

216 Seabrook, John: Nobrow: The Culture of Marketing and the Marketing of Culture. London: Methuen, 2000. Seite 153.

217 Ebenda, Seite 28.

[...] established patterns of cultural status can be, and have been, reconfigured via the situated agency of fans, theorists, producers, marketers, and journalists. None of us, whether fans, academics, or scholar-fans, can claim to be outside these ongoing struggles over cultural status.²¹⁸

Abschließend sollte man hier vielleicht noch anmerken dass der Begriff „Kult“ sowie „Kultur“ aus dem lateinischen „cultus“ (Götterverehrung) bzw. „colere“ im Sinne von anbauen oder pflegen abstammt. Und wer pflegt die Kultur des Kultfilmes wohl mehr als der Fan bzw. der Nerd – man könnte es schon fast mit einer Götterverehrung gleichstellen.

6.2. Convergence Culture Cult Movie

„Star Wars“ könnte man wahrscheinlich als ersten wirklichen „Blockbuster“ aller Zeiten bezeichnen. Laut dem Filmwissenschaftler Peter Krämer läutete dieser Film eine neue Ära, die er als „New Hollywood“ oder „Post-modern American Cinema“ bezeichnet, ein. Was dieser Film (und ähnliche wie „Der Pate“, „Indiana Jones“...) leistete, war vor allem ein Publikum ins Kino zu bringen, welches nicht zu den regulären Kunden gehörte und dieses Medium eigentlich schon aufgegeben hatten.²¹⁹

[...] American cinema of the years 1977-86 was dominated by a small group of films, which generated a significant portion of overall film industry income..., were seen by up to half of the American population in movie theaters (and also on television and video), had a mutually beneficial link to popular tie-in products (with toys now figuring more prominently than books and soundtracks) and exerted a strong influence on future film production and hit patterns (especially through sequels), while also often becoming all-time audience favourites. [...] While their critical standing was thus much reduced, their status as popular-cultural trendsetters had increased, because, rather than adapting stories from other media, they now typically became the sources for such adaptations.²²⁰

218 Hills. Star Wars, Seite 188.

219 Vgl: Krämer, Peter : The new Hollywood : from Bonnie and Clyde to Star Wars. London [u.a.]: Wallflower, 2005. Seiten 102- 103.

220 Ebenda, Seiten 100 – 101.

Diese Filme wurden also zu einem populärkulturellen Phänomen, wenngleich sie in den Augen der Wissenschaft einen niedrigen kulturellen Status innehatten. Und die Fans sorgten dafür, dass die Inhalte über Jahrzehnte lang im kulturellen Gedächtnis präsent blieben. Harmony Wu bezeichnet „cult fan activity“ als: „specifically those cases where reading groups use „high“ cultural capital to read „low“ texts with sophistication – is ultimately an act of resistance against received power hierarchies.“²²¹ Also eine Art Anarchie gegen die vom akademischen Kanon vorgegebenen Geschmacksvorstellungen. In diesem Sinne muss man auch von verschiedenen Arten von Fans und ihrer Auseinandersetzung mit dem Medium ausgehen:

Jeffrey Sconce (1992) has described two distinct kinds of cult cinephilia, the archaeological and the diegetic: the archaeological cinephile is obsessed with „collection“ and „artefacts“ of cinema, while the diegetic cinephile is invested in a particular universe, an encompassing mise-en-scène offered by a genre (such as the urban landscapes of film noir) or, sometimes, a single cinematic text (such as Titanic or The Wizard of Oz).²²²

Für einen Wissenschaftler ist es sicher unvorstellbar einen einzigen Text mit solcher Sorgfalt über Jahre hinweg zu verfolgen. Viel zu viele andere Themen mischen sich in eine Recherche hinein. Für einen Fan hingegen bedeutet dieser eine Text manchmal sogar das Leben. Es ist schwer sich die Immensität dieses Begriffes vorzustellen, geschweige denn zu beschreiben. Und wie kann man erahnen was das für die Teilnehmer eines solchen Kultes bedeutet? Sicher gibt es auch Film-Nerds, die sich mit dem archäologischen Aspekt des Films beschäftigen, doch für unsere Arbeit hier ist sicher der „diegetic cinephile“ als stereotypes Verhaltensmerkmal des Nerds von größerer Bedeutung. Geht es hier dann doch vor allem um ein großes diegetisches Universum, das von den Fans betrachtet und teilweise mitgestaltet wird. Das meint auch Matt Hills wenn er feststellt: „[...] ultimately, blockbuster status is constructed, industrially and otherwise, through discursive and extra-textual practices.“²²³

Als Beispiel dafür eignet sich die „Matrix“- Trilogie der Gebrüder Wachovsky hervorragend. Laut Jenkins handelt es sich hierbei um das beste Beispiel für das

221 Wu, Harmony H.: Trading in horror, cult and matricide: Peter Jackson's phenomenal bad taste and New Zealand fantasies of inter/national cinematic success. In: Jancovich, Mark u.a. (Hg.): Defining cult movies. The cultural politics of oppositional taste. Manchester (u.a.): Manchester University Press, 2003. Seite 86.

222 Sconce, Jeffrey: Programming the „Fringe“: All-Night Television and „Psychotronic“ Cinephilia. Paper presented at the Society for Cinema Studies Pittsburgh. 1992. Zitiert nach: Wu: Trading, Seite 97.

223 Hills: Star Wars, Seiten 179 – 180.

„synergetic storytelling“ und damit der „additive comprehension“ eines Filmes: „The whole is worth more than the sum oft he parts.“²²⁴ Sowie Umberto Eco „Casablanca“ als klassischen Kultfilm betrachtete, sieht er „Matrix“ sinnbildlich als DEN Kultfilm der „convergence culture“.²²⁵ Das Faszinierende daran ist, dass der Film mehr Rätsel aufgibt, als dass er Fragen beantwortet. Je tiefer man gräbt, desto mehr Geheimnisse werden zwar aufgedeckt, gleichzeitig finden sich aber schon wieder neue Hinweise. Wenn sich beim wiederholten Rezipieren ein neues Detail findet, neigt der Fan dazu den gesamten Film neu zu bewerten. Die perfekten Voraussetzungen also um den Text zum Gegenstand ausführlicher Diskussionen unter Nerds zu machen. Der Science-Fiction Autor Bruce Sterling beschreibt seine Faszination über die „Matrix“ wie folgt:

First and foremost, the film's got pop appeal elements. All kinds of elements: suicidal attack by elite special forces, crashing helicopters, oodles of martial arts, a chaste yet passionate story of predestined love, bug-eyed monsters of the absolute first water, fetish clothes, captivity and torture and daring rescue, plus really weird, cool submarines... There's Christian exegesis, a Redeemer myth, a death and rebirth, a hero in self discovery, THE ODYSSEY, Jean Baudrillard (lots of Baudrillard, the best part of the film), science fiction ontological riffs and the Philip K. Dick School, Nebuchadnezzar, the Buddha, Taoism, martial-arts mysticism, oracular prophecy, spoon-bending telekinesis, Houdini stage-show magic, Joseph Campbell, and Godelian mathematical metaphysics.²²⁶

Hier können wir sehen, dass sich der „diegetic cinophile“ sich nicht damit begnügt einfach nur zu konsumieren. Durch extratextuelle Praktiken, die den Rahmen des Films eigentlich schon sprengen, setzen sie sich sehr bewusst und durchaus (teilweise zumindest) anspruchsvoll mit Verweisen auseinander. Und so verkörpern sie im Grunde den Metatext und damit die „convergence culture“ unserer Zeit.

Gleichzeitig waren die Filme auch ein hervorragendes Beispiel für das „multiplatform entertainment“, das laut dem Electronic Arts Vizepräsidenten Danny Bilson das Produzieren von Inhalten zu einem Thema in verschiedenen Medien, sowie die Koordination zwischen diesen beinhaltet.²²⁷ Vor allem für den Rezipienten ändert sich dadurch der Vorgang des Konsumierens entscheidend:

224 Jenkins, Henry: Searching for the Origami Unicorn. The Matrix and Transmedia Storytelling. In: Ders.: Convergence Culture. New York/ London: NYU Press, 2006. Seite 102.

225 Vgl: Jenkins: Origami, Seite 98.

226 Bruce Sterling zitiert nach: Jenkins: Origami, Seite 98.

227 Vgl: Interview mit Danny Bilson (2003). Zitiert nach Jenkins: Origami, Seite 105.

The old Hollywood system depended on redundancy to ensure that viewers could follow the plot at all times, even if they were distracted or went out to the lobby for a popcorn refill during a crucial scene. The new Hollywood demands that we keep our eyes on the road at all times, and that we do research before we arrive at the theatre.²²⁸

Eine neue Ära der Sehgewohnheiten ist also schon längst angebrochen: Hintergrundrecherche schon vor dem Kinobesuch, akribische Aufmerksamkeit während der Vorstellung. Dass die Hinweise teilweise aber so gut versteckt sind, macht das repetitive Konsumieren zum Muss. Und nicht einmal das genügt. In dem Fall von „Matrix“ MUSS man auch noch das dazugehörige Computerspiel bewältigen bzw. Kurzfilme aus dem Web downloaden oder Comichefte kaufen um im Film angedeutete Details zu verstehen. Hier wiederum scheiden sich dann die Geister ob dies nun eine legitime Erweiterung des Textes und somit der Narration ist, oder nur ein lukratives Geschäft. Kristin Thompson sieht diesen Paradigmenwechsel jedenfalls pessimistisch: „The new Hollywood Blockbusters as a triumph of spectacle, fragmentation and incoherence over classical narrative coherence.“²²⁹

Augenscheinlich bedingt das eine weitere grundlegende Veränderung in der Hollywoodwelt. Die Position der „art-direction“ rückt zunehmend ins Zentrum des Produktionsprozesses, je mehr sich die Kunst des Weltengestaltens etabliert.

When I first started, you would pitch a story because without a good story, you didn't really have a good film. Later, once sequels started to take off, you pitched a character because a good character could support multiple stories. And now, you pitch a world because a world can support multiple characters and multiple stories across multiple media.²³⁰

Genau diese Gestaltung von Welten scheint anscheinend besonders bei Nerds auf großen Anklang zu stoßen. Wahrscheinlich ist auch deshalb die „Star Wars“-Welt noch immer dermaßen beliebt und trotzdem werden die Fans der Trilogie (oder Doppel-trilogie) stets mit dem Term „Nerd“ stigmatisiert. Scheint man sie doch zu kennen, die Freaks, die auf Conventions als Jediritter verkleidet ihre Runden drehen. Warum und was den Kultstatus dieses Filmes ausmacht wird nun im nächsten Kapitel erörtert.

228 Jenkins: Origami, Seite 103 – 104.

229 Thompson, Kristin: Storytelling in the New Hollywood. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999. Seite 9.

230 Jenkins: Origami, Seite 114.

6.3. Das Phänomen „Star Wars“

Kein Film eignet sich wahrscheinlich besser den Begriff Kultfilm zu veranschaulichen als „Star Wars“. 1977 kam der erste Teil der Trilogie „A new Hope“ in die Kinos. Durch den enormen Erfolg folgten im jeweiligen Drei-Jahres-Abstand zwei weitere Teile. („The Empire strikes back“ – 1980, „Return of the Jedi“ – 1983) Man hatte sich eigentlich keine Hoffnungen auf großen Erfolg gemacht, schließlich kam aber alles anders - ein Mythos war begründet. Das gesamte Konzept basiert auf der Idee von George Lucas und irgendwie schaffte er es seine Filme zwar für Kinder zu konzipieren (wie er immer wieder selbst betonte) und trotzdem auch ein erwachsenes Publikum anzusprechen. Die andauernde Popularität spiegelt sich auch in den „IMDb“-Charts wider: Auf der Filmplattform befinden sich Episode V und IV noch immer unter den ersten 15 der beliebtesten Filme aller Zeiten. Diese Listenplätze werden von den Usern vergeben, deshalb sind sie für diese Arbeit besonders aussagekräftig, soll doch das gesellschaftliche Phänomen des Filmes untersucht werden.²³¹ Die Episoden des nachfolgend produzierten Prequels sind hingegen gar nicht enthalten. Böse Zungen behaupten das liege daran, dass George Lucas hier selbst Regie führte und die Geschichte sowie den Tiefgang der Figuren einer Betonung der Special-Effekte und des Spektakels opferte.²³² Wie gut oder schlecht die neueren Filme („The Phantom Menace“ – 1999, „Attack of the Clones“ – 2002, „Revenge of the Sith“ – 2005) waren, soll hier aber zugunsten einer Fokussierung auf die Original-Trilogie vernachlässigt werden. Wichtig ist, dass sich der Film im kollektiven Gedächtnis gehalten hat. Gehört nicht das „Ich bin dein Vater Luke“ noch immer zu den bekanntesten Filmzitatzen aller Zeit? Warum genau dieser Film ist fraglich, haben wir doch schon oben erörtert, dass eine große Portion Glück zum Status Kultfilm beitragen muss. Die vier Elemente nach Umberto Eco sind auf jeden Fall erfüllt:

Eine „completely furnished world“ – kein Punkt trifft wahrscheinlich auf irgendetwas mehr zu als auf „Star Wars“. Dies belegt unter anderem auch das (mittlerweile) klassische „roll-up“, das zu Beginn eines jeden Filmes mit "A long time ago in a galaxy far, far away...." die Hintergrundgeschichte einleitet. Zeitlich und räumlich vollständig entrückt,

231 Vgl: <http://www.imdb.com/chart/top> abgerufen am 08.02.2011.

232 Will Brooker widmet diesem Phänomen unter dem Titel „The Fan Betrayed“ ein ganzes Kapitel. In: Brooker, Will: Using the Force. Creativity, Community and Star Wars Fans. NY/London: Continuum, 2002.

gibt es somit die Möglichkeit des „Glaubens“ an diese fiktive Welt. Und eigentlich ist es keine Welt, sondern Welten – ferne Galaxien, unterschiedliche Planeten. Verschiedene Spezies. Verschiedene Sprachen. Jedem klitzekleinen Detail wird genauso viel Beachtung geschenkt wie dem großen Handlungsstrang. Architektur und Requisiten vereinigen sich zu einem überzeugenden Bild dieser Phantasiewelt. Somit entsteht eine glaubhafte Atmosphäre durch das Produktdesign. Markus Watzl zieht hier den Verweis zu Walter Benjamins Theorie der vertrauten Objekte:

Indem der Film durch Großaufnahmen aus ihrem Inventar, durch Betonung versteckter Details an den uns geläufigen Requisiten, durch Erforschung banaler Milieus unter der genialen Führung des Objektivs, auf der einen Seite die Einsicht in die Zwangsläufigkeiten vermehrt, von denen unser Dasein regiert wird, kommt er auf der anderen Seite dazu, eines ungeheuren und ungeahnten Spielraums uns zu versichern!²³³

Allerdings schafft dieser Film eine Gratwanderung und erschlägt den Rezipienten nicht mit seiner technischen Ausarbeitung: „Standen sich Gunnings „Kino der Attraktionen“ und das „narrative Kino“ bislang konträr gegenüber, verband Star Wars diese beiden Ansätze des Mediums.“²³⁴ Narration und Spektakel vereinigen sich so zu einem stimmigen Ganzen. Nicht zuletzt ermutigt diese Detailtreue auch zu einem repetitiven Konsum des Films – immer wieder kann Neues entdeckt werden.

Zusätzliches Identifikationspotenzial bieten die archetypischen Figuren dieser Space Opera. Luke Skywalker ist der klassische Held, schon als Kind vom Schicksal auserkoren. In einer Periode der Dunkelheit wird er gerufen, von alten weisen Helfern unterrichtet. Nach unzähligen Gefahren und Prüfungen kann es zu einem endgültigen Sieg kommen und (was wahrscheinlich noch viel wichtiger ist) zu einer Versöhnung mit dem Vater.²³⁵ Sein Weg ist der des klassischen „rites de passage“ des Helden: Trennung, Initiation, Rückkehr. Damit verkörpert er den einheitlichen Kern des Monomythos nach Joseph Campbell.²³⁶

Prinzessin Leia kann man einerseits als Märchenfigur betrachten, andererseits verkörpert

233 Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1963. Seite 35.

234 Watzl, Markus: Aufgewachsen in einer weit, weit entfernten Galaxis: die Rezeption der Star-Wars-Trilogie im Generationswechsel. Marburg: Tectum-Verlag, 2009. Seite 49.

235 Vgl: Jullier, Laurent: Star Wars: Anatomie einer Saga. Aus dem Franz. übertr. von Rüdiger Hillmer. Konstanz : UVK-Verlagsgesellschaft, 2007. Seiten 135 – 136.

236 Vgl: Flowers, Betty Sue (Hg.): Joseph Campbell. The Power of Myth with Bill Moyers. New York: Anchof, 1988. Seite 36.

sie ganz klar eine der ersten Actionheldinnen im Film.²³⁷

Han Solo ist natürlich der klassische „Bad Boy“ – ein Gelegenheitsverbrecher, der sich am Ende entschließt das moralisch Richtige zu tun. Nicht zuletzt erinnert seine Figur auch an einen typischen Revolverhelden aus dem Western.²³⁸

Yoda und Obi-Wan Kenobi entsprechen natürlich der mythischen Führer- und Lehrerrolle. Sie stehen damit in der gleichen Tradition wie z.B. Merlin in der Artussage, Gandalf im „Herr der Ringe“ oder schon Vergil in der „Divina Commedia“.²³⁹ Sehr weise und mächtig leiten sie den jungen Helden an, können aber doch nicht alle Probleme lösen – schließlich muss dessen Status als Auserkorener doch auch Sinn machen.

Mit den Figuren R2D2 und C-3PO werden sogar die maschinellen Androiden und Roboter menschlich dargestellt und streuen mit ihren Dialogzeilen den nötigen Witz bei.

Die Figuren sind jedoch nicht nur archetypisch, sondern auch liebenswert. Man mag sogar die Bösewichte irgendwie, denn jeder scheint seine Gründe zu haben dieses oder jenes Ziel zu verfolgen. Dadurch dass sie mit solcher Sorgfalt, ja man könnte fast Liebe sagen, dargestellt werden, sprechen auch die Antagonisten den Zuseher an.

Zur Inkohärenz tragen auch schon einmal die zeitlichen Abstände zwischen den einzelnen Teilen der Trilogie bei. Immerhin handelt es sich beim Abstand zwischen der ursprünglichen Trilogie und dem letzten Teil des Prequels um ungefähr 20 Jahre. Dies lässt sehr viel Freiraum für Spekulationen offen. Dazu trägt auch die Größe der „weit, weit entfernten Galaxie“ bei – gibt es doch unzählige Planeten auf denen eine Nebenhandlung mit unzähligen Figuren stattfinden könnte. Und die Fanproduktion im Lucas'schen Universum scheint schier unbegrenzt zu sein. Filme, Spin-off-Geschichten, Comics – der „grassroot“-Produzent tobt sich wirklich auf allen Kanälen aus. Hier sollen nur einige Beispiele genannt werden, um sich das Ausmaß ungefähr vorstellen zu können. Henry Jenkins widmete diesem Phänomen ein ganzes Kapitel seines Buches. Wie schon oben erwähnt veranstaltet LUCASFILM jährlich die „Official Star Wars Fan Awards“. Wenn man die Flut der Eigenproduktionen schon nicht unterbinden bzw. kontrollieren kann, verbrüderet man sich einfach mit den Fans – auch um das symbolische Kapital der Eigenmarke zu steigern. Hier können teilweise sehr interessante Werke entstehen. Das Werk „George Lucas in Love“²⁴⁰ ist (wie schon der Titel sagt) inspiriert von „Shakespeare

237 Vgl: Watzl: Aufgewachsen, Seite 49.

238 Vgl: Ebenda, Seite 26.

239 Vgl: Ebenda, Seite 28.

240 George Lucas in Love. In: Kontraband. <http://www.kontraband.com/videos/11313/George-Lucas-In-Love/>

in Love“ und zeigt den jungen Lucas am College bei der Entdeckung des „Star Wars“ Stoffes. Witzige Verweise auf die Space Opera machen den Film zu einem ansprechenden Zeitvertreib und zeichnen „a portrait of the artist as a young geek“. Jenkins geht dabei sogar so weit, diese (meist jungen) Künstler als „the auteur as amateur“²⁴¹ zu bezeichnen. Auch der Amateur Evan Mather widmet sich dem Filmmachen. In Projekten wie „Quentin Tarantino's Star Wars" and "Kung Fu Kenobi's Big Adventure“ zeigt er uns was man alles mit wenig technischem Equipment herstellen kann. Seine Filme wurden schon vielfach auf Filmfestivals wie z.B. Sundance gezeigt und teilweise auch ausgezeichnet. Das Herausragende dabei ist eben die billige Produktionsweise: „They remain amateur in the sense that they do not earn their revenue through their work (much the way we might call Olympic athletes amateur), but they are duplicating special effects that had cost a fortune to generate only a decade earlier.“²⁴² Ein weiteres Beispiel wäre der etwas längere Film „Star Wars: Revelations“²⁴³ aus dem Jahre 2005, der zwischen Episode III und IV spielt, und die Hintergründe zur Jagd auf den Jediorden erörtert. Herausragend ist dieser Film deshalb, weil hier im Sinne des „Sharing“ und internetunterstützten Zusammenarbeitens ein Gemeinschaftswerk aus einer geteilten Leidenschaft heraus entstanden ist: „Hundreds of people around the world contributed to the project, including more than thirty different computer-graphics artists, ranging from folks within special effect companies to talented teenagers.“²⁴⁴ So unterschiedlich diese Filmchen sein können, haben sie doch sehr oft eines gemeinsam: „The lightsaber battle, however, has become the gold standard of amateur [Star Wars] filmmaking.“²⁴⁵

Und als letzter oder erster Punkt muss der Stoff eines Kultfilmes auch noch geliebt werden. Dies ist schwer erklärbar und schwer nachprüfbar, deshalb wird hier nun ein Liebhaber zu Wort kommen:

In the morning, I wake up in a room covered with Star Wars posters. No lie, I have 11 posters and a few photos of my girlfriend. From my ceilings are 9 vehicles, podracers, TIE fighters, an X-Wing, and so on. In the corner is a bookshelf with over 100 action figures grouped by film and relation to the „Expanded Universe“. In my bathroom is a „Naboo Space Battle“ shower curtain, with matching waste basket, soap tray, cup and toothbrush holder. I get on my computer where I have a Battle

abgerufen am 25.02.2011.

241 Vgl: Jenkins: Quentin Tarantinos SW, Seite 140.

242 Jenkins: Ebenda, Seiten 143 – 144.

243 Star Wars: Revelations. In: Spike. <http://www.spike.com/video/star-wars/2669337> abgerufen am 25.02.2011.

244 Jenkins: Quentin Tarantinos SW, Seite 144.

245 Jenkins: Ebenda, Seite 144.

Droid for my wallpaper, and a glowing lightsaber mouse cursor. I have a C3PO mouse and a Boba Fett mouse pad. Then I go online, where I chat and hang out with friends I have made on various Star Wars message boards. It's actually quite pathetic. Usually, I go to work later and tell friends any interesting rumors I've heard in the internet, and see my girlfriend, but then it's back home to get onto the computer to talk to my friends later in the evening. I am a complete junkie. If there was a support group, I'd be a prime candidate. I am not a total hermit, nor am I what most would stereotype a computer nerd. I am a working musician, and have been dating my girlfriend for over four years, so there is nothing wrong with me that I have to stay inside all day and dream Star Wars, I just do.²⁴⁶

Wenn das keine Liebe ist, dann weiß ich auch nicht. Für einige Nerds da draußen ist dieser Film ungeheuer wichtig. Dazu gehört sowohl die ständige Partizipation in Foren und ähnlichen Interessensgruppen, als auch die immer wiederkehrende Personifizierung von Figuren auf Conventions und dergleichen. Diese Liebe kann teilweise so weit gehen, dass auch Hochzeiten mit dem Thema „Star Wars“ keine Seltenheit mehr sind. Alle Anwesenden in Verkleidung, die Hochzeitstorte als Raumschiff, statt dem ersten Walzer ein erster Lichtschwertkampf. Das Pärchen hier im Link wird gar von Darth Vader verheiratet.²⁴⁷ Man sieht welch großen Stellenwert ein Produkt bzw. Text im Leben eines Menschen einnehmen kann. Es geht hier nicht mehr nur um ein Hobby - sondern um eine Lebenseinstellung.

6.4. Mythos

Wenn man vom Mythos „Star Wars“ sprechen will muss man sich unweigerlich mit Joseph Campbell beschäftigen. Unzählige Arbeiten setzen sich mit dem Vergleich von der Figur Luke Skywalker und den archetypischen Elementen der Heldenreise nach Joseph Campbell auseinander. Diese lässt sich sowohl auf jeden einzelnen Film als auch auf die Trilogie als Gesamtwerk anwenden: Ein Kind vom Schicksal auserkoren (Luke auf Tatooine). In einer Periode der Dunkelheit erfolgt der Ruf (Die Druiden überbringen den

246 Scott Beetley, persönliche e-mail vom 24.06.2000. Zitiert nach: Brooker: Using, Seite 3.

247 Wild Star Wars Wedding on TLC. In: theforce.net.

http://www.theforce.net/latestnews/story/Wild_Star_Wars_Wedding_On_TLC_123275.asp abgerufen am 01.03.2011.

Hilferuf von Prinzessin Leia). Natürlich weigert er sich zunächst diesem zu folgen, weil seine Angst ihn im gewohnten Umfeld festhält. Trotzdem entschließt er sich zum Aufbruch, muss erste Probleme überwinden und trifft dann auf einen weisen Helfer bzw. Mentor, der ihn lehrt sein Potenzial auszuschöpfen (Die Jedi-Meister Obi-Wan Kenobi und später Yoda). Er muss zahlreiche Gefahren und Prüfungen bestehen, nicht zuletzt um seine eigenen inneren Widerstände zu überwinden (Kampf gegen das Imperium, Konflikt und Kampf mit Darth-Vader etc.). Schließlich kommt es zum endgültigen Sieg und gegebenenfalls zur Versöhnung mit dem Vater. (Aussprache am Totenbett mit Darth Vader/Anakin Skywalker) Am Ende hat er sein Schicksal akzeptiert und schafft es, sein neuerrungenes Wissen in das Alltagsleben zu integrieren (Bei der Feier zum Sieg sieht er das Triumvirat seiner toten Mentoren – Obi-Wan, Yoda, Anakin Skywalker – als Hologramm).²⁴⁸

Mittlerweile ist auch bekannt, dass George Lukas sich sehr bewusst an Campbells Schriften orientiert hatte um „[...] einen Film machen, der die zeitgenössische Mythologie fördern und gleichzeitig eine neue Art von Moral verkünden sollte.“²⁴⁹

Campbells Forschung im Bereich Mythologie und vergleichender Religionswissenschaft hatte schon seit der Zeit am College großen Einfluss auf Lucas ausgeübt. Unter Bezugnahme auf Campbells Buch sowie zahlreiche weitere Quellen konstruierte Lucas sein Drehbuch für *Krieg der Sterne* als filmischen Ausdruck für mythologische Archetypen, die sich Jahrtausende zurückverfolgen ließen.²⁵⁰

Die Nutzung archetypischer Figuren und Muster trägt dabei auch sehr stark zu einem großen Identifikationspotenzial für den Zuseher bei. Weiters wird dadurch die Geschichte vereinfacht, wodurch keine langen Erklärungen über das Setting und die Probleme gemacht werden müssen und somit kann man sofort in das Geschehen einsteigen. Eine im Grunde sehr alte Geschichte wird neu - im Kostüm einer technisch innovativen Space Opera – verpackt. Dabei ist sie nicht nur ansprechend durch ihre Special-Effekte, sondern Lucas hat mit diesem epischen Werk genau den Nerv der Zeit getroffen. Die Menschen (v.a. Amerikaner) waren auf der Suche nach einem Urmärchen dass den Gut-Böse-Konflikt neu interpretiert:

248 Vgl: Jullier: Star Wars, Seiten 135 – 136.

249 Pollock, Dale: Sternimperium – Das Leben und die Filme von George Lucas. München: Monika Nüchtern, 1983. Seite 91.

250 Hearn, Markus: Das Kino des George Lucas. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2005. Seite 87.

Each generation must either create its own myths and its own heroes or regenerate those of the past. *Star Wars* was released in a period when the heroes had been cast down through such national catastrophes as Vietnam and Watergate, when the lines between good and evil became cloudy, and when sexual identities were beginning to be redefined by the Women's Movement. Meanwhile, Americans found themselves living inside a kind of Death Star, a machine world drained of spiritual values, a world in which the individual felt impotent and alien. In the late 1970s, Americans desperately needed a renewal of faith in themselves as good guys on the world scene, as men and women, as human beings who count, and so returned temporarily to the simpler patterns of the past. Old superheroes like Superman were revived-
-and so were old-fashioned genre films like *Rocky* and *Star Wars*.²⁵¹

Vor allem bei den Kindern setzte sich dieser neue Mythos sehr stark in den Köpfen fest. Die Abenteuer des Luke Skywalker und seiner Gefährten wurden für diese Generation zum ständigen Begleiter ihres Erwachsenwerdens. Der Journalist Bill Moyers, der mit Joseph Campbell zusammen die Serie „The Power of Myth“ gestaltete, fragte einst seinen Sohn warum er sich diesen Film so oft ansehe. Woraufhin dieser antwortete: „For the same reason you have been reading the Old Testament all of your life.“²⁵² Er lebte also in einer neuen Welt des Mythos.

Auch die spätere Freundschaft zwischen Joseph Campbell und George Lucas ist in gewisser Weise sagenumwoben. Campbell besuchte ihn auf seiner Skywalker-Ranch und bei gemeinsamen Filmscreenings und Spaziergängen besprachen sie die mythologischen Aspekte der Trilogie. Der Filmemacher und der Gelehrte waren voneinander beeindruckt und befruchteten sich dadurch gegenseitig bei ihrer Arbeit. Seitdem benützte Joseph Campbell immer wieder Beispiele aus den Filmen um seine Ideen zu verdeutlichen. Seiner Meinung nach transportierte dieser Film die alten Mythen in eine neue Zeit und etablierte bzw. reinstallierte im kulturellen Gedächtnis einer neuen Generation das Bewusstsein für das Wesentliche der menschlichen Existenz. Er war begeistert von „Star Wars“, hatte es Lucas doch geschafft den „newest and most powerful spin“ in die klassische Geschichte des Helden einzuarbeiten.²⁵³ Vor allem der Begriff der „Force“ wurde später sehr oft mythologisch verklärt, findet sich vor allem dazu in Campbells Werk etwas Vergleichbares.

251 Gordon, Andrew: *Star Wars: A Myth for Our Time*. In: *Literature/Film Quarterly*. Issue 6, Number 4, 1978.

Seiten 314-26. Online Artikel: <http://www.clas.ufl.edu/users/agordon/starwars.htm> abgerufen am 19.03.2011.

252 Flowers: Campbell, Seite 23.

253 Vgl: Ebenda, Seite xiii.

I was intrigued by the definition of the Force. Ben Kenobi says, „The Force is an energy field created by all living things. It surrounds us, it penetrates us, it binds the galaxy together.“ And I’ve read in „The Hero with a Thousand Faces“ similar descriptions of the world navel, of the sacred place, of the power that is at the moment of creation.(Moyers)²⁵⁴

Für Viele wird dabei die „Force“ zu einem Ideal, einer „guidance for their own ethical or spiritual beliefs“²⁵⁵: Die moralischen Regeln die Luke in seinen Abenteuern lernen muss, versuchen diese auf ihr alltägliches Leben anzuwenden. Dabei geht es um Respekt für andere, einen moralischen Verhaltenscodex, eine positive Lebenseinstellung; Wut, Hass und Vorurteile hingegen ebnet nur den Weg auf die dunkle Seite der Macht. Der Psychologe Philip Guillet formuliert es wie folgt: „Sure, we may not be able to lift droids, rocks or X-Wings, but we could „use the Force“ in other ways such as helping, loving, caring and supporting, and be our own personal Jedi.“²⁵⁶ Natürlich geht es hier auch grundsätzlich um den Konflikt zwischen Gut und Böse – im Film, wie auch in den Herzen einiger Zuschauer. Das Ganze kann aber auch sehr weit getrieben werden und extreme Ausmaße annehmen. Ein Beispiel dafür wäre „The best-selling Christian Commentary on Star Wars“ von Frank Allnutt. Der Autor zieht in „The Force of Star Wars. Unlocking the Mystery of the Force“ Querverweise zwischen der Bibel und dem Film, wahrscheinlich um einem jüngeren Publikum den christlichen Glauben mithilfe von popkulturellem Material näherzubringen. Der Kerninhalt ist die Gleichstellung von der unbestimmten Kraft der „Force“ mit Gott, er geht sogar so weit JEDI als Abkürzung von „JESUS Disciples“ zu sehen.²⁵⁷ Die völlige Absurdität solcher Vergleiche bleibt jedem Menschen außerhalb der Fangemeinde wohl nicht verborgen. Solche Extremitäten sind aber doch die Ausnahme, meistens geht es eher um eine positive Lebenseinstellung und die Kraft des eigenen Willens. Dennoch kann dies für den Fan einen teilweise religiösen Aspekt beinhalten: „[...] it is personal and entirely sincere. Not for nothing is Star Wars known by many fans as the Holy Saga, or the Holy Trilogy.“²⁵⁸

Dieses völlige Aufgehen in einer diegetischen Welt und die Konsequenzen daraus werden (wahrscheinlich zu Recht) von den Akademikern zutiefst kritisch betrachtet. Ein solcher Umgang mit einem popkulturellen Phänomen trägt sicher sehr stark zu den Vorurteilen gegenüber diesen Kult-Blockbustern bei. Der Filmkritiker Roger Ebert verlacht diese

254 Ebenda, Seite 179.

255 Brooker: Using the Force, Seite 5.

256 Philip Guillet, persönliche e-mail vom 24.06.2000. Zitiert nach: Brooker: Using the Force, Seite 6.

257 Homepage Frank Allnutt. <http://www.frankallnutt.com/JEDI.html> abgerufen am 01.03.2011.

258 Brooker: Using the Force, Seite 5.

„fanboys“ die aus Filmen wie „Star Wars“ und „Matrix“ mythologische und philosophische Erkenntnisse ableiten:

These speeches provide not meaning, but the effect of meaning: it sure sounds like those guys are saying some profound things. This will not prevent fanboys from analyzing the philosophy of *The Matrix Reloaded* in endless web postings. Part of the fun is becoming an expert in the deep meaning of shallow pop mythology; there is something refreshingly ironic about becoming an authority on the transient extrusions of mass culture, and Morpheus (Laurence Fishburne) now joins Obi-Wan Kenobi as the Plato of our age.²⁵⁹

6.5. And it goes on...

Der marketingstrategische Erfolg des Produktes „Star Wars“ sucht immer noch seinesgleichen. Bereits beim Launch des ersten Filmes suchte man neue Wege: Charles Lippincott, Marketingdirektor von Lucasfilm, besuchte einige Fan Conventions (v.a. Science Fiction) um den Film präsent zu machen.²⁶⁰ Schon zu Beginn wandte man sich also an ein bestimmtes Zielpublikum und schien damit großen Erfolg zu haben. Auch die Vermarktungsgeschichte dieses Kultfilmes hat Kultstatus.

„Star Wars“ steht immer noch auf Platz eins der berühmten Forbes List in der Rubrik „Hollywood’s Richest Film Franchise“.²⁶¹ Momentan zwar dicht gefolgt von Harry Potter, und vielleicht auch davon geschlagen, wenn endlich der letzte Teil der beliebten J.K.Rowling Reihe in die Kinos kommt. Obwohl der letzte Film vor sechs Jahren herauskam und der erste mittlerweile schon 34 Jahre alt ist, hält Lucas mit seinem Merchandise immer noch den Titel. 2010 brach es sogar den Rekord für den Verkauf in einem „non-movie-year“ mit 510 Millionen US-Dollar.²⁶² George Lucas nascht daran natürlich immer mit und besetzt momentan Platz 97 auf der Liste der reichsten Menschen

259 Ebert, Roger: The Matrix Reloaded. In: Chicago Sun Times vom 14. Mai 2003.

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20030514/REVIEWS/305140301/1023> abgerufen am 21.02.2011.

260 Vgl: Sansweet, Steve: Der Stoff aus dem Lizenzen sind. In: Feldmann, Andreas: Star Wars – 20 Jahre – Offizielles Souvenirmagazin. München: Blue Man Publishing, 1997. Seite 62.

261 Vgl: Pomerantz, Dorothy: „Harry Potter“ Catching Up To „Star Wars“ Franchise. In: Forbes.

<http://www.forbes.com/2010/09/29/star-wars-harry-potter-business-entertainment-movie-franchises.html> abgerufen am 21.02.2011.

262 Vgl: Ebenda.

Amerikas.²⁶³ Dass das Franchise immer noch so gut läuft, kann einerseits an dem Zeichentrick Spin-off „The Clone Wars“ liegen, das seit 2009 auf „Cartoon Network“ ausgestrahlt wird und damit wieder eine ganze Generation von Kindern prägen wird.

Gleichwohl zeigt es einfach wie stark dieser Film noch im kollektiven

Gedächtnis verankert ist, wie auch der Volkswagen

Werbepot, der in

diesem Jahr (2011)

beim Superbowl

ausgestrahlt wurde, bestätigt (Abbildung 8).



Abbildung 8: Volkswagen Werbespot mit kleinem Dart Vader

In diesem Sinne hat das Forbes Magazine wohl recht wenn es titulierte: „Our unending love for Star Wars is good news for George Lucas“. Obwohl es in den Jahren vor „The Clone Wars“ kaum mehr von LUCASFILM lancierte Produkte gab, hat sich der Begriff „Star Wars“ ohne Probleme gehalten. Damit ist dieser Film wohl ein Paradebeispiel für „the texts „mythic“ timelessness“. Laut Gerüchten die im Internet kursieren plant Lucas eine weitere Trilogie im 3D-Format – wahrscheinlich wieder einmal ein Versuch das symbolische Kapital der Marke „Star Wars“ zu verstärken. Wie schlecht oder wie gut sie sein wird, wird keine große Rolle spielen – Tausende von Nerds werden vor den Kinos Schlange stehen, um sich diesen neuen Teil ihres Lieblingsuniversums anzusehen – auch wenn sie ihn nachher nur verreißen.

263 Vgl: The Forbes 400. The Richest People in America. In: Forbes. <http://www.forbes.com/wealth/forbes-400> abgerufen am 21.02.2011.

7. Die Figur Nerd in Film und Fernsehen

In diesem Teil soll nun versucht werden das Bild der „Figur Nerd“ in Film und Fernsehen genauer zu beschreiben. Man stellt hier keinen Anspruch auf Vollständigkeit – gibt es doch viel zu viele Texte in denen die Figur präsent ist. So wird hier nun anhand signifikanter Filme eine Entwicklung über einige Jahrzehnte Filmgeschichte gezeichnet: Vom Wissenschaftler – dem Großvater des Nerds – über das erste Auftreten im Film, die Etablierung der Figur bis hin zur Darstellung in der heutigen Zeit.

7.1. Wissenschaftler im Film

Die Figur des Wissenschaftlers im Film ist wahrscheinlich so alt wie das Medium selbst. In „Mad, Bad and Dangerous. The Scientist and the Cinema.“ versucht der britische Gelehrte Christopher Frayling (wahrscheinlich besser durch seine Auseinandersetzung mit Spaghetti-Western bekannt) ein umfassendes Bild dieser Figur über mehr als ein Jahrhundert hinweg zu liefern. Zunächst beschreibt er das „standard image of the scientist“, dass sich an sieben Indikatoren festmachen lässt²⁶⁴:

- Lab coat (usually white)
- Eyeglasses
- Facial growth of hair
- Symbols of research: scientific instruments and laboratory equipment of any kind
- Symbols of knowledge: principally books and filing cabinets
- Technology: the „products“ of science
- Relevant captions: formulae, taxonomic classifications, the „eureka!“ syndrom etc.

Diese Symbole lassen uns wohl unweigerlich einen Wissenschaftler erkennen. In der Abhandlung beschreibt Frayling nun die Entwicklung der Figur anhand von Filmen. Hier soll nun ein kleiner Ausflug durch ein Jahrhundert Filmgeschichte anhand der ikonographischen Darstellung des Wissenschaftlers gemacht.

In den frühesten Filmen sieht er die Figur des „new alchemists“ vertreten. Georges Méliès

²⁶⁴ Frayling, Christopher: Mad, Bad and Dangerous? The Scientist and the Cinema. London: Reaktion Books, 2005. Seite 14.

mit seiner Darstellung von Entdeckern und Forschern in Filmen wie „Le Voyage dans la Lune“ oder „L'Alchimiste Parafaragamus ou La Cornue Infernale“ und vielen anderen. Die Wissenschaft schien ihn zu faszinieren, während der Wissenschaftler ihn eher nur amüsierte – kennen wir doch die Bilder der hyperaktiven, nervösen Männer, die in seinen Filmen aufgebracht umherspringen. Im Jahre 1926 wurde durch Fritz Langs „Metropolis“ ein neues Bild des Wissenschaftlers gezeichnet: Dr. Rotwang – „evil genius [...], the most influential scientist in the history of the cinema, the man whose inventions make the city function.“²⁶⁵ In diesen Jahren waren Science-Fiction Filme dann sehr beliebt – neue Welten, individuell vorstellbar und durch Phantasie gezeichnet. Ein weiteres wichtiges Paradigma war die Figur des Dr. Strangelove: „a combination of mad scientist (Frankenstein-style), prosthetic scientist (who has lost touch with his humanity), corporate scientist (detached from the consequences of his decisions [...]), and genius-specialist working for the military.“²⁶⁶ Die Verfilmung von Mary Shelleys „Frankenstein“ im Jahre 1931 war wohl ein weiterer Eckpunkt: Frankenstein als der typische „mad scientist“, der sich nicht an die Grenzen der Natur oder Gott halten kann und schließlich „THE Monster“ kreierte. Mit den Schrauben im Kopf, die das eingesetzte Gehirn halten, wird hier schon mit dem Bild des „robot-like, half-human and half-machine“ gespielt.²⁶⁷ In den 1940er Jahren finden wir eine Art neuen Helden. In den Verfilmungen der Leben von berühmten Wissenschaftlern, wie Alexander Graham Bell, Louis Pasteur und Thomas Edison wird das Bild eines „saintly, generous, and humanitarian man“ gezeichnet, der uneigennützig und nur zum Wohle der Menschheit forscht.²⁶⁸ Und etwa zeitgleich etabliert sich das Image des „boffin“ – ein eher britisches Phänomen, das einen exzentrischen Wissenschaftler/Gentleman bezeichnet. Die erste Figur kam im Film „The First of the Few“, der Verfilmung des Lebens von R.J. Mitchell, der das Superjagdflugzeug „Spitfire“ designte. Er wurde dargestellt als: „donnish, boyish, a little unworldly but full of good ideas, single-minded and a gentleman. [...] looking preppy, [he A.T.] hates speeches and public appearances.“²⁶⁹ Jedes Land hat anscheinend ein vorherrschendes Klischee über den Wissenschaftler, und die Briten scheinen diesen immer noch als "boffin" im dunklen Hinterzimmer zu sehen.²⁷⁰ Mitte der 1950er Jahre findet sich dann die Figur des "corporate scientist" immer mehr im Zentrum der

265 Ebenda, Seite 60.

266 Ebenda, Seite 105.

267 Vgl: Ebenda, Seiten 114 – 117.

268 Ebenda, Seite 135.

269 Ebenda, Seite 181.

270 Vgl: Ebenda, Seite 195.

Aufmerksamkeit: "a figure who is neither individually good nor individually bad, but whose employment by successively the government or the military or [...] by companies that own the scientist's results, meant that in the end he was just as powerless as the rest of us."²⁷¹ Und schließlich dominieren dann nukleare Ängste das Bild des Wissenschaftlers - seine eigentlich guten Intentionen liefern Nebenwirkungen wie z.B. atomar verstrahlte Riesenameisen usw. Die Mutanten wurden zu den neuen Monstern und der Wissenschaftler so zum neuen Dr. Frankenstein. Das Paradox des „nice man - nasty applications“ wird exemplarisch in der Figur Albert Einsteins widergespiegelt. Roland Barthes sieht ihn gar als Mythos:

at once magician and machine, eternal researcher and unfulfilled discoverer, unleashing the best and the worst, brain and conscience, Einstein embodies the most contradictory dreams, and mythically reconciles the infinite power of man over nature with the "fatality" of the sacrosant, which man cannot yet do without.²⁷²

Doch der Wissenschaftler war kein Held mehr, vielmehr wurde er manchmal gar durch seine liberalen Ansichten als Kommunist gebrandmarkt.²⁷³ Um wieder ernst genommen zu werden musste er zu einem Hybridwesen zwischen Wissenschaftler und Soldat werden. Diese Figur findet sich dann par excellence im "Star Trek" der 70er Jahre. Captain Kirk und Mr. Spock nutzen sowohl ihr Genie als auch die Körperkraft um das Böse aufzuhalten. Einige Jahre später setzte sich doch wieder ein negatives Image durch, genährt von der Angst vor ökologischen Katastrophen, sowie der amerikanischen Ölkrise. Man erkennt, dass Wissenschaft erstens Grenzen hat, und zweitens die Erkenntnisse auch auf uns zurückfeuern können.²⁷⁴ Und dann änderte der Computer alles. War er in "Star Trek" noch eine regelmäßig piepsende und dynamisch blinkende Requisite, wurde er in Kubricks "2001 - A Space Odyssey" zum eigenständig denkenden Wesen. Und hier entwickelt sich dann das "maNchine-Wesen" vor dem man sich heute fürchtet. Personalisiert wird diese Figur wahrscheinlich von Steven Hawking, als die letzte große stereotypische Figur des theoretischen Physikers: "robotic voice uttering artificially generated sentences in Korean-American accent and talking of a unified theory of life and universe and everything [...] his brilliant mind imprisoned within a body paralysed [...]"²⁷⁵ Und so stehen wir an einer neuen Schwelle der Angst: "The monster has become a

271 Ebenda, Seite 196.

272 Barthes, Roland: Mythologies. London: Vintage Books, 2000. Seiten 68 - 70.

273 Vgl: Frayling: Mad, Seite 204.

274 Vgl: Dana Pole. Zitiert nach: Frayling, Mad, Seiten 205 - 206.

275 Frayling: Mad, Seiten 30 - 31.

cyborg, part-organism, part-machine, a symbol of how far technology has colonized our minds."²⁷⁶ Und die Menschheit bleibt im ewigen Paradox gefangen: genereller Argwohn gegenüber Wissenschaft, gleichzeitig aber Staunen über manche ihrer Anwendungen.²⁷⁷ Diese Bilder haben nun über ein Jahrhundert hinweg das Image des Wissenschaftlers geprägt. Das Stereotyp des Nerds baut in den folgenden Jahren darauf auf.

7.2. Die ersten Nerds

Laut Ron Eglash findet sich die erste Darstellung eines Nerds im Film "Rebel Without a Cause" aus dem Jahre 1955, mit dem James Dean seinen Status als Kultfigur zementierte, erschien er doch kurz nach seinem Tod. Der Film zeigt das Leben dreier Teenager, die sich im Konflikt mit ihrer Elterngeneration befinden. Sal Mineo wurde für seine Verkörperung des John Crawford - der Nerd - gar für den Oscar nominiert:

Nicknamed „Plato“ for his bookish habits, he rides a scooter rather than a motorcycle [...]. A loner who lacks the tough demeanor exhibited by his male classmates, he appears to have a crush on the film's protagonist, James Dean. Plato's implied homosexuality is a warning for future generations of would-be geeks. Nerd identity will come at a price, threatening the masculinity of its male participants.²⁷⁸

Dies war also der erste Nerd.

Einige Jahre später finden wir ein weiteres Exemplar: Jerry Lewis verkörpert in "The Nutty Professor" den verrückten Wissenschaftler Kelp, dessen Image sehr stark an das Nerd-Geek-Stereotyp erinnert. Sozial inkompetent, tollpatschig, unansehnlich, benützt er eine verschachtelte, überkomplizierte, kaum



Abbildung 9: "The Nutty Professor" - ca. 00:03:39'

²⁷⁶ Ebenda, Seite 23.

²⁷⁷ Vgl: Ebenda, Seite 224.

²⁷⁸ Eglash: Race, Seite 51.

verständliche Sprache. Er trägt eine dicke Brille und hat furchtbare Hasenzähne. Trotz seines Status als Professor schafft er es immer noch nicht sich gegen die (ihm eigentlich unterlegenen) "Jock"-Studenten durchzusetzen. Bezeichnend ist hier die Szene wo er von einem solchen in ein Regal gesteckt wird. In der Abbildung hier sehen wir ihn nach einem missglückten Experiment (Abbildung 9).

Um sein soziales Leben zu verbessern erfindet er eine Tinktur, die ihn in den attraktiven, coolen, fischen - aber gleichzeitig hochmütigen und widerlichen Buddy Love verwandelt. Trotzdem



Abbildung 10: "The Nutty Professor" Nerd vs. Jock - ca. 00:11:18'

verwandelt er sich immer wieder, denn die ungewohnte Aufmerksamkeit von anderen ist doch zu reizvoll. Die Zweiteilung der Figur finden wir auch im Raumkonzept wieder: Hält sich Kelp immer in den für ihn vertrauten Räumen der Universität – meist seinem Labor – auf, wagt Buddy Love sich an Orte, die Kelp eigentlich Angst einflößen – wie den Nachtclub „Purple Pit“, in dem sich die Studenten gerne aufhalten. In dieser Slapstick Version des "Dr.Jekyll und Mr.Hyde" Stoffes, geht natürlich am Ende alles schief: Buddys wahre Identität wird während der Abschlussrede aufgedeckt und Prof. Kelp nützt die Gelegenheit mehr Selbstvertrauen zu gewinnen und ein leidenschaftliches Plädoyer für Selbstakzeptanz zu halten: „I don‘t want to be something that I‘m not! [...] I found out something that I never knew. You might as well like yourself. Just think about all the time you gonna have to spend with you. And if you don‘t think too much of yourself, how do you expect others to?“ Hier kann sich die Figur auch in diesem öffentlichen, fremden Raum behaupten. Seine Angebetete Stella hat seine inneren Werte natürlich schon früher erkannt: „I believe intelligence is a greater talent than anything.“ (ca. 01:28:03‘) Und so steht ihrem Glück nichts mehr im Weg. Nur die Schlussequenz, in der wir den Professor mit einer Zahnspange sehen, weist darauf hin, dass sich der Nerd doch auch ein bisschen verändern kann und soll, ohne seine Identität aufgeben zu müssen.

Auch in „American Graffiti“ (1973), dem ersten Langfilm von George Lucas, finden sich

Nerds. Der Film spielt in dessen Geburtsort Modesto und soll zahlreiche Parallelen zu seiner eigenen Jugend herstellen. Die Protagonisten Curt, Steve und Terry verbringen ihre letzte Nacht in der Stadt, bevor sie an die Ostküste aufs College gehen. Begleitet von Rockmusik fahren sie eigentlich den ganzen Abend herum, verschiedene Handlungsstränge werden ausgebaut und treffen sich wieder – genau wie auch die Autos.



Abbildung 11: "American Graffiti" die Nerds - ca. 00:02:21'

Der junge Kurt ist überdurchschnittlich intelligent und kriegt ein Stipendium fürs College von einem lokalen Unternehmer. Aus diesem Grund wird er wohl auch der „Professor“ genannt.

Er ist sich aber nicht sicher ob er wirklich studieren soll und so wird diese Nacht zu einem Sinnbild metaphysischer Existenzsuche. Natürlich sind die Nerds auch hier Zielscheibe großen Spottes. Ein „Bully“ fragt das Mädchen, das gerade mit Terry im Auto sitzt: „Who’s the wimp you’re hanging out with now? Einstein?“ (ca.00:39:01’)

Mit dem Ende der 1970er Jahre kommt der Begriff “Nerd” dann wirklich in Mode: In der beliebten US-amerikanischen Teenie-Fernsehserie “Happy Days”, welche zwischen 1974 und 1984 auf ABC lief. Unheimlicherweise genau zur gleichen Zeit also, zu der der PC auf den Markt kam.²⁷⁹ Die Serie spielt in den „glücklichen Tagen“ der High-School und spielt genau mit jenen Gruppen- und Cliquenklischees der Cheerleader, Sportler und „Bullies“. Einer der Hauptcharakter, der coole Einzelgänger und leicht kriminelln Motorradfahrer Fonzie, benutzte das Wort genau in der heutigen Bedeutung um seine Freunde (die Gruppe der Hauptcharaktere) zu beschreiben. Diese sehen in ihm einen weisen Ratgeber, vor allem in Sachen Mädchen, welche ihnen noch große Schwierigkeiten bereiten. Mit dieser Serie etabliert sich das Wort also zunehmend im kollektiven Gedächtnis der Gesellschaft.

279 Vgl: Coupland: Microserfs, Seite 38.

7.3. 1980er Jahre – der Aufstieg des Nerds

Als sich der Computer dann wirklich seinen Platz in den Haushalten erobert hatte, setzte sich auch das Stereotyp des Nerds in den Köpfen fest. Erst durch diesen Paradigmenwechsel werden die Nerds zu einer kompletten Figur. Laut Frayling für viele eine Befreiung: „Computers were presented as offering an alternative world for anti-social and clumsy geeks with relationship problems, spectacles and spots.“²⁸⁰ Und in dieser ersten Zeit der Euphorie, sind die Beherrscher dieser Technik noch “cool”. In den beiden Hackerfilmen “Tron” und “War Games” wird das Stereotyp noch nicht verlacht, vielmehr werden sie als Helden dieser neuen Ära gefeiert.

Im Science-Fiction-Film „Tron“ aus dem Jahre 1982 versucht der Programmierer Flynn den Diebstahl von seinen Programmen zu beweisen. Aus diesem Grund taucht er in die virtuelle Realität ein, welche vom MCP (Master Control Program) kontrolliert wird. Die Programme leben dort als menschenähnliche Wesen, die ihrem jeweiligen „User“ ähneln. Flynn muss dort gegen das MCP kämpfen, gewinnt natürlich und wird dann zum Präsidenten der Softwarefirma die ihn vorher bestohlen hat. Der Film ist sowohl von einem filmtechnischen, als auch von einem figurentechnischen Standpunkt interessant. Hier finden wir erste längere computeranimierte Sequenzen, die ungefähr 20 Minuten des Plots einnehmen. Somit stellt er ein wichtiges Paradigma in der Geschichte der Computeranimation dar. Die Sequenzen des restlichen Films, welche die ikonographische Ästhetik des Films ausmachen, wurden aber im sogenannten „Blacklit Animation“-Verfahren hergestellt.

Die Szenen werden normal gefilmt und belichtet, doch nachträglich dann mehrmals abgezogen und koloriert. Deshalb leuchten die Figuren wie in einem Nachtclub mit UV-Lampe.²⁸¹ Bis heute steht

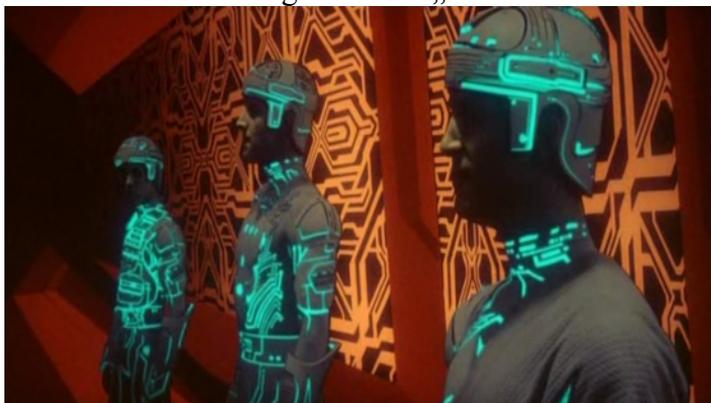


Abbildung 12: "Tron" im Bauch des Computers - ca. 00:40:35'

²⁸⁰ Frayling, Mad, Seite 217.

„Tron“ exemplarisch für diese Technik (Abbildung 12).

Aber auch die Darstellung der Figur Flynn ist bezeichnend. Gespielt vom (sehr jungen) Jeff Bridges wird er dem Publikum als klassischer Held präsentiert. Er ist groß, sexy und attraktiv.



Er ist nicht auf den Mund gefallen und durchaus bei

Abbildung 13: "Tron" Flynn wird eingesaugt - ca. 00:29:07'

seinen Mitmenschen beliebt. In der Eingangsszene sehen wir ihn zwar Nerd-typisch allein in seinem dunklen Zimmer am Computer. Sobald er doch zum nächsten Mal auftaucht, wird er als Held in einer „Video arcade“-Computerspielhalle gezeigt – umjubelt von seinen Mitspielern.

Flynn nimmt die Räume in denen er sich aufhält für sich ein und dominiert sie mit seiner Präsenz. Auch in der eigentlichen Welt des Films – der virtuellen Realität des MCP, welche statisch und steril wirkt – sind seine Bewegungen geschmeidig und gar nicht maschinenhaft, ganz im Gegensatz zu den anderen „Programmen“. Er kann also beispielhaft für den menschlichen, beherrschenden Helden stehen, der das System durchschaut und sich gegen die „boshafte“ Welt des Computers durchsetzen kann. Man kann also behaupten, dass der Computer in dieser Zeit zwar skeptisch, aber dennoch als neue Macht gesehen wird. Es gab ihn noch nicht lange genug, dass sich ein negatives Stereotyp vollkommen festsetzen hätte können. Und so wird die Figur Flynn hier zum „holder of a esoteric knowledge“ – aber gepaart mit so viel klassisch heroischen Qualitäten, dass kein pejoratives Urteil aufkommen kann.

Und auch in den „WarGames“ aus dem Jahre 1983 sehen wir noch ein etwas anderes Bild eines Computerfreaks. Der Schüler David, gespielt von Matthew Broderick, ist einer der ersten, die das Telefon zum Hacken von Netzwerken entdeckt haben. Zunächst benutzt er es, um in den Schulcomputer einzusteigen, seine Noten zu verändern und um ein

281 Vgl: Lambie, Ryan: Interview: Justin Stringer and Steven Linsberger, co-producers of Tron: Legacy. http://www.denofgeek.com/Tron/687709/interview_justin_springer_and_steven_lisberger_coproducers_of_tron_legacy.html abgerufen am 13.04.2011.

Mädchen damit zu beeindrucken. Auch hier in der Abbildung sehen wir den Nerd also ganz typisch bei sich zuhause im Zimmer – angefüllt mit Geräten, die er zur Manipulation der Computerwelt benötigt.



Abbildung 14: "War Games" am Arbeitsplatz des Nerds - ca. 00:20:59'

Er kommt auf den Geschmack und will schon vor dem offiziellen Start ein neues Spiel ausprobieren, dabei stößt er aber versehentlich auf einen Regierungscomputer. Er kommt nicht weiter, also bittet er einige Freunde um Hilfe. Hier kommen nun die

Geeks ins Spiel: In ihrem Laboratorium – einer Computerfirma – trifft er seinen Freund Jim, einen dicken Computergeek mit Smiley-T-Shirt und dessen Kollegen, einen dünnen, kleinen, bebrillten, schlecht angezogenen Nerd mit extrem anstrengender Stimme. (Abbildung 14) Nachdem dieser Jim die Codes aus der Hand reißt, findet er noch Zeit diesem Nachhilfe im „social protocol“ zu geben: „Remember you told me to tell you if you are acting rudely and insensitively? [...] You're doing it right now.“ (ca. 00:31:12') So werden hier die Geeks als eine Art weise Ratgeber dargestellt, die in ihrem Labor mit geheimen undurchschaubaren Dingen, wie Modems, Telefonen, Computern und anderen technischen Geräten hantieren.

Mit ihrer Hilfe kann er das Passwort stark gesicherte zum vermeintlichen Spiel „Global Thermonuclear War“ knacken. Das Spiel ist aber kein Spiel, sondern Realität. David wird verhaftet, und soll sich aus



Abbildung 15: "War Games" des Geeks Labor - ca. 00:30:45'

allem raushalten. Das macht er natürlich nicht, und am Ende rettet er die Welt, weil er als

einziges das Wesen des Supercomputers „Joshua“ begreifen kann. Interessant ist hier die Darstellung der Figur des Computers. Joshua ist sehr menschlich, hat einen enorm großen Spieltrieb – deshalb will er auch nicht aufhören das Spiel vom globalen Nuklearkrieg zu spielen. Erst als David mit ihm „TicTacToe“ spielt, und er damit dem Computer lehrt, dass das ein Spiel ist, das niemals gewonnen werden kann – hört auch der Übermächtige Joshua mit dem Nuklear-„Spiel“ auf. Er hat alle Angriffsmöglichkeiten durchsimuliert und stellt fest, dass es auch hier keine Gewinner geben kann. Sein Fazit lautet: „A strange game. The only winning move is not to play.“ (01:44:19‘) Und in diesem Sinne kann dieser Film in einer vom Kalten Krieg gebeutelten Nation, als eine Parabel auf die Unsinnigkeit des globalen Nuklearkrieges gesehen werden. Und auch David ist noch kein richtiger Nerd, er ist offensichtlich sexuell attraktiv und hat auch das Selbstvertrauen sich in der Welt zu bewegen. Auch er ist ein Held, der auszieht um die Welt zu retten – und das durch Köpfchen, Charme und Körperkraft.

Und dann kamen die ersten wirklichen Nerds – optisch, vom Verhalten, und sie werden auch noch so genannt. 1984 kam die Komödie „Revenge of the Nerds“ in den USA ins Kino. Der Name ist natürlich Programm. Und schon in der Eingangssequenz wird die Fahrt der Nerd-Freunde Lewis und Gilbert zu ihrem neuen College von einem Nerd-Triumph Lied begleitet:

The Rubinoos: „Revenge of the nerds“

*Mom Packs Us A Lunch And We're Off To The School,
they Call Us Nerds 'cause We're So Uncool.
they Laugh At Our Clothes, They Laugh At Our Hair
the Girls Walk By With The Nose In The Air.*

*so Go Ahead, Put Us Down
one Of These Days We Will Turn It Around
won't Be Long, Mark My Words
time Has Come For Revenge Of The Nerds!*

*Revenge Of The Nerds [...]*²⁸²



Abbildung 14: „Revenge of the Nerds“ Lewis und Gilbert – ca. 00:19:10'

Der Titel des Films war eigentlich nicht neu. Dieser Slogan wurde schon während der Revolution aus dem Silicon Valley verwendet. Das erste Beispiel scheint ein Artikel von

282 The Rubinoos: Revenge of the Nerds. Liedtext. http://www.6lyrics.com/revenge_of_the_nerds-lyrics-the_rubinoos.aspx abgerufen am 11.04.2011.

Paul Ciotti im Magazin „California“ aus dem Jahr 1982 zu sein.²⁸³ Die beiden Protagonisten sind so nerdig, man könnte schon fast sagen, dass das Stereotyp von dieser Darstellung abgeleitet wurde. Sie gehen ans Adams College, weil es dort die beste Computer-Abteilung gibt. Sie tragen beide große Hornbrillen und bewegen sich ungenau. Unmodisch gekleidet, mit zu kurzen Hosen, das Hemd hineingesteckt – sogar die ominösen „pocket protectors“ verwenden sie. (Abbildung 15) Ihr Lachen ist viel zu laut und schnorchelnd. Sie hatten immer nur sich selbst, von anderen sozialen Gruppen wurden sie immer ausgeschlossen. Am College hoffen sie, dass endlich nach einem anderen Maß gemessen wird, als dem stupiden „social protocol“ ihrer Highschool. Vor allem gibt es in ihrem Leben es keine Frauen – das soll nun geändert werden.

Schon zu Beginn werden sie des Raumes beraubt, der ihnen eigentlich zustehen würde: Nachdem die Verbindung der Footballspieler ihr Haus niedergebrannt haben, werden die „freshman“ aus ihrem geschmissen und müssen in die Sporthalle ziehen. Dort finden sich eine Menge von Burschen ein, die man als sozial gebrandmarkt bezeichnen könnte: ein afro-amerikanischer Homosexueller, ein zwölfjähriges Wunderkind, ein halbkrimineller Nichtstuer usw.

In diesem Film stehen sich vor allem die Gruppen der Nerds und „jocks“, also der Sportler, diametral gegenüber. Sie beschließen dann eine Studentenvereinigung zu gründen, um ihre Räume zurückzuerobern. Sie scheitern aber bei allen nationalen

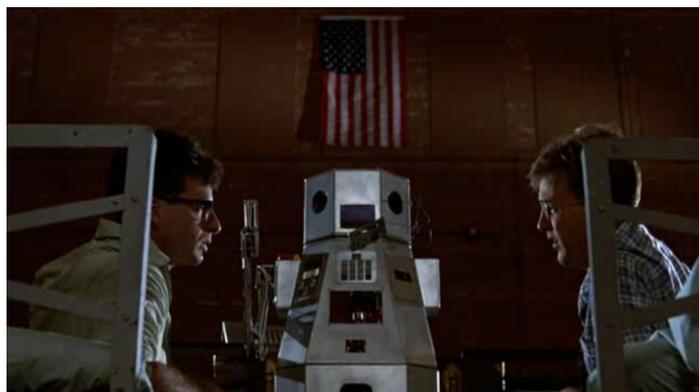


Abbildung 15: "Revenge of the Nerds" Sporthalle/Wohnheim - ca. 00:22:12'

Verbindungen, ironischerweise

werden sie dann aber genau von der afroamerikanischen Organisation „LambdaLambdaLambda“ gesponsert. Sie schaffen sich also aus einer Gruppe Ausgestoßener eine Verbindung, deren Zusammengehörigkeit emblematisch durch Jacken nach außen sichtbar wird. Über den ganzen Film werden die Nerds von den Jocks und deren weiblichen Gleichgestellten, den hübschen Pi Deltas gequält. Diese Dichotomie wird auch von den Figuren des präpotenten Football-Coachs (wunderbar gespielt von

283 Vgl: http://paullall.blogspot.com/2006/01/revenge-of-nerds_113846198461764091.html abgerufen am 10.04.2011.

John Goodman) und dem Dekan, der eher dem Nerd-Stereotyp zugeordnet werden kann, verkörpert. Aus Rache und wohl auch um ihre sexuelle Unzulänglichkeit wettzumachen, installieren sie daraufhin Kameras im Duschaum der Pi Deltas.

Beim „Homecoming“, wo die Verbindungen gegeneinander antreten, können die Nerds auch bei den Sportveranstaltungen durch ihre Gerissenheit mithalten. Z.B. basteln sie einen Speer, der gerade bei einem schlechten Wurf gut fliegt. Lori Kendall sieht dies als Kompensation: “Here too,



Abbildung 17: "Revenge of the Nerds" brennendes Stigmata Nerd - ca. 00:57:02'

the nerds use technology to compensate for potential failures of masculinity.“²⁸⁴ Die „Jocks“ zünden daraufhin ihr Verbindungshaus an, da platzt den Nerds der Kragen und es kommt zur direkten Auseinandersetzung bei einer Football-Veranstaltung, in welcher den Nerds die schwarze Studentenverbindung zur Hilfe eilt. So müssen sie sich eigentlich mit



Abbildung 16: "Revenge of the Nerds" erobertes Land - ca. 01:26:05'

ihrem kompletten Gegenteil – dem übersexuellen "black hipster" - zusammentun um siegen zu können. In einer mitreißenden Rede erklärt Gilbert: „No one’s really gonna be free until nerd persecution ends.“

(01:24:50‘) Sie rufen all jene, die jemals unterdrückt

wurden, auf, ihnen zu folgen und sich zu wehren. Natürlich stellt sich der Großteil der Studenten hinter sie. Der Filme endet mit einer großen Siegesfeier zum Lied „We are the Champions“ von Queen. Sie haben nicht nur ihr eigenes Haus, sondern auch den Sportplatz, und damit eigentlich den persönlichen Raum der Sportler erobert (Abbildung 19).

In diesem Sinne werden die Nerds hier zu Helden, die die Unterdrückten aus der

284 Kendall: Nerd Nation, Seite 270.

Oppression befreien. Selbstredend schafft es Lewis auch noch dem Anführer-Jock die Freundin auszuspannen (Bezeichnenderweise im Darth Vader Kostüm!). Diese meint daraufhin: „are all nerds as good as you?“ – „all jocks think about ist sports; all we think about is sex“ (ca. 01:11:46‘). Nach dem großen Erfolg gab es noch zwei weitere Teile, die das Nerd-Image noch mehr feierten. Im dritten Teil meint gar der „jock“ Stan: „My whole life I’ve hated your kind[...] As I sat last night at the computer, I realized that [...] I was a nerd; and that there’s a little bit of nerd in everyone.“²⁸⁵

Dieser Film markiert also wirklich den Triumph der Nerds: Sie gewinnen die Herzen der Frauen, wodurch sie ihre Männlichkeit unter Beweis stellen; sie rächen sich an ihren Peinigern, wodurch ihr Selbstvertrauen wieder hergestellt wird; sie finden eine Gruppe in der sie sich heimisch fühlen, was ihren sozialen Status steigert und schaffen es auch noch, dass ein jeder ein bisschen Nerd in sich selbst findet.

Üblicherweise wurde der Nerd aber in den 80er Jahren eher als komische Nebenfigur eingesetzt. Als Beispiel dafür können wir "Sixteen Candles" (1984) von John Hughes sehen. Der Film dreht sich um den 16. Geburtstag des Highschool-Mädchens Samantha. Alle vergessen ihn, weil ihre ältere Schwester am nächsten Tag heiratet. Auf dem abendlichen Schultanz muss sie dann auch noch auf Geheiß ihrer Eltern einen wunderlichen japanischen Austauschschüler mitbringen, was die Kontaktherstellung zu ihrem Schwarm Jake natürlich nicht vereinfacht. Die wichtigste Nebenfigur ist hier der Unterstufen-Geek Ted, der Samantha als Objekt seiner Begierde auserkoren hat. Durch den Altersunterschied und seine fehlende sexuelle Attraktivität scheidet er aber als Partner sofort aus. Die Nerds besetzen beim Tanzabend nur einen kleinen Teil des Raums: An die Wand gedrängt, mit dem Gameboy spielend, oder mit Nachtsichtgerät (Abbildung 20)



Teds Figur wird auch in den Credits nur als „geek“ angeführt. Er trägt eine große Zahnspange und arbeitet ständig an seinem sozialen Status. Ted wettet mit seinen

Abbildung 18: "Sixteen Candles" der nerd herd - ca. 00:23:49'

Freunden um (damals ziemlich teure) „floppy disks“, dass er Sam herumkriegen würde. Nachdem Sam vom Ball flieht, kommen die beiden dann doch zu einem vertrauten Gespräch, indem er mit Stolz behauptet der „king of dipshits“ (00:36:02‘) zu sein. Dies muss er dann auch durch (zumindest vorgetäuschte) Sexualität beweisen.

Sam gibt ihm ihr Höschen, damit er behaupten kann er hätte sie flachgelegt. (Abbildung 21) In diesem Film nimmt er die typische Rolle des „geek als advisor“ ein. Nach dem Motto, dass



Abbildung 19: "Sixteen Candles" stauende Nerds - ca. 00:41:40'

Nerds an sich menschlicher sind als die anderen Schüler, welche sich dem Schulprotokoll von Popularität usw. rigoros unterordnen. Ted gibt sogar dem sehr attraktiven Jake Frauen- und Beziehungstipps. Gleichzeitig warnt er diesen davor, Samanthas Herz zu brechen, denn in der heutigen Welt würden nicht viele Mädchen ihren Ruf aufs Spiel setzen, um einem Geek zu helfen. Somit wird er zur Figur eines weisen Ratgebers. Jake und Sam kommen so natürlich am Ende zusammen und feiern ihren Geburtstag nach. Und auch der Geek Ted findet ein Mädchen – die sexy Ex-Freundin von Jake. Der Nerd als Nebenfigur trägt also sehr oft zu einem witzigen Nebenhandlungsstrang bei.

Es geht also in erster Linie um die Behauptung der Männlichkeit und die damit einhergehende Sexualität. Im Film "Weird Science" (1985) gehen die Protagonisten sogar so weit sich eine Frau zu basteln. Die ständig von Bullies gequälten Nerds Gary und Wyatt designen – inspiriert durch „Frankenstein“ – mithilfe eines Computers ihre Traumfrau LISA (nicht zufällig wahrscheinlich wie nach dem ersten Apple-PC benannt) aus einer Barbiepuppe. Das Experiment findet im vollausgestatteten nerdigen



Abbildung 20: "Weird science" Experiment Traumfrau - ca. 00:10:41'

Jugendzimmer statt. Und unsere modernen "Zauberer" benützen gar einen BH als eine Art Transformationsobjekt, ein Emblem für ihren erhofften Zugang zur weiblichen Sexualität (Abbildung 22). LISA ist ihnen nicht nur untertänig ergeben, sondern besitzt auch noch unerklärbare Superkräfte. Mit ihrer Hilfe schaffen sie es, an Selbstvertrauen zu gewinnen und dadurch auch ihren sozialen Status zu stärken. Natürlich folgt auch ein gründliches Umstyling: die langweiligen Hemden in den Hosen werden gegen coole (typische 80er Jahre Mode) Outfits eingetauscht. Und ein weiteres (Phallus-)Symbol der Männlichkeit wird hergezaubert: ein schnittiger roter Sportwagen. Und im finalen Akt zur Eroberung ihrer Männlichkeit, gehen sie in einen afroamerikanischen Club, werden dort zuerst angefeindet, verbrüdernd sich dann aber mit den "black hipsters": "In order to become an emotionally vulnerable, emotionally connected person, ... he has to swing to the polar opposite of a nerd: a black dude. [...] In the logic of the film, getting dunked in blackness brings the machine-man in contact with the earthy, the animal."²⁸⁶ Aber sie werden hochmütig, und um die Anerkennung ihrer einstigen Peiniger zu gewinnen, wollen sie eine weitere LISA schaffen – was gründlich schiefgeht und alles ins Chaos stürzt. Die Jungs müssen sich daraufhin gegen eine Bande von Biker-Mutanten durchsetzen, die ihre Klassenkameraden auf einer Party bedrohen. Das ist ihre finale Prüfung, welche sie nur durch Selbstvertrauen und Selbstbehauptung bestehen können. Auch diese beiden werden als Helden gefeiert. Hier erkennen die Nerds dann, dass es nicht auf die Beliebtheit, sondern die inneren Werte ankommt und können dadurch das Herz zweier Mitschülerinnen (natürlich die Freundinnen der beiden Haupt-Bullies) erobern. Nachdem LISA ihre Aufgaben erfüllt hat, verschwindet sie wieder: „You found girlfriends, right? That’s all I ever wanted for you!“ (ca. 01:26:04‘)

Haben die Nerds in "Weird Science" sich ihre Frau noch gebaut, versucht man sie in "Can't buy me love" (1987) zu kaufen. Der Highschool-Nerd Ronald (Patrick Dempsey) macht einen Deal mit der beliebten Cheerleaderin Cindy: Für 1.000 \$ soll sie einen Monat lang seine Freundin spielen und ihm dadurch zu mehr Popularität verhelfen. Er hatte dieses Geld eigentlich für ein neues Teleskop gespart. Zunächst ist sein Kostüm sehr unattraktiv: Brille, komische Baskenmütze, haufenweise Bücher. Er und seine Freunde fahren mit dem Fahrrad, während die coolen Kids schon mit Sportwagen unterwegs sind. Sogar sein eigener kleiner Bruder macht sich über ihn lustig, indem er dessen übliches

286 Nugent: American Nerd, Seite 26.

Abendprogramm schlechtmacht: „Cards with the tards. [...] Who could beat a night with cards, chips, dips, and dorks!“ Natürlich ordnet Cindy ein komplettes Makeover für ihn an und ihr Plan scheint aufzugehen. Er wird bei den Coolen immer beliebter und Ronald kehrt seinen Nerd-Freunden zunehmend den Rücken. Natürlich ist er mit dem typischen Verhalten der Beliebten noch nicht ganz vertraut und so kommt es stellenweise zu lustigen Verwicklungen. Zum Beispiel geht es zur ersten Party, Ronald kann aber nicht tanzen. Er will das noch schnell von der Sendung "American



Abbildung 21: "Can't buy me Love" Nerd-Eck - ca. 00:45:32'

Bandstand" lernen, schaut sich aber versehentlich eine Doku über den Paarungstanz des afrikanischen Ameisenbärs an. Auf der Party wird dann die Oberflächlichkeit der Teenager deutlich, als sie dann plötzlich alle glauben das wäre die neueste Mode und begeistert mitmachen. Ronald ist mitten im Geschehen, während seine Nerd-Freunde wieder einmal typischerweise in eine Ecke des Raumes verbannt werden (Abbildung 23). Nachdem der Monat abgelaufen ist, inszenieren sie eine dramatische Schlussmach-Szene auf dem Schulhof. Ronald geht in seiner coolen Rolle derart auf, dass er alles um sich herum vergisst. Bis sein Verhalten Cindy dermaßen nervt, dass sie auf einer Party die Wahrheit über ihr Abkommen öffentlich macht. Ronald verliert dadurch nicht nur seinen Popularitäts-Status, sondern muss erkennen, dass auch seine wahren Nerd-Freunde nichts mehr mit ihm zu tun haben wollen. Nachdem sein bester Freund von einem der Jocks bedroht wird, steht er für ihn ein und kann seine Integrität wieder herstellen. Er spricht über ehemalige Zeiten, wo es noch keine Cliques gab: „We were all friends then, remember? [...] Cools, nerds. It's your side, my side. Man, it's all bullshit! It's just tough enough to be yourself.“ (ca. 01:25:14') Die Jocks applaudieren natürlich einvernehmlich. Und auch Cindy erkennt seine Werte wieder an und springt in der Schlussequenz auf seine nerdige Version des Sportwagens auf - einen Rasenmäher.

In den Komödien der 1980er herrscht also ein bestimmtes Bild des Nerds vor. Er ist sozial nicht unbedingt angesagt, hat aber immer eine Clique von gleichgesinnten Freunden. Von den anderen Schülern wird er meist extrem verlacht und teilweise auch richtig gequält. Er will meist „cool“ werden, erkennt aber am Ende die Qualitäten seiner wahren Freunde. Er will als sexuelles Wesen angesehen werden, schafft das aber nur indem er sich selbst

akzeptiert. Allen gemein ist außerdem, dass es immer „gute Menschen“ sind – die vielleicht einmal auf Abwege gelangen, aber immer wieder auf den moralisch richtigen Pfad zurückfinden.

7.4. Der Nerd in TV-Serien

In den 1990er Jahren wurde das Nerd/Geek-Stereotyp wenig bis gar nicht thematisiert. Es scheint, dass das erste Interesse an der Figur verblasst war und dass der Computer sich noch nicht derart im allgemeinen Leben verbreitet hatte, um wirklich essentiell zu werden. Die verlachenden Aspekte des Nerds wurden in den 1980ern wahrscheinlich schon erschöpfend behandelt und das Publikum wollte davon nichts mehr hören.

Es gab nur einige Versuche sich an das Thema heranzuwagen. 1995 kommt der Film „Hackers“ in die Kinos. Auf dem Plakat war zu lesen: „Their crime is curiosity. Boot up or shut up.“²⁸⁷ Hier geht es um eine Gruppe von Hackern, die sich gegen ein allmächtiges Unternehmen durchsetzen müssen. Das Internet war noch relativ jung und nicht sehr verbreitet. Die große Masse hatte komplett keine Ahnung was man damit überhaupt machen konnte bzw. sollte. Und so wird diese Clique als eine Art „Elitetruppe“ dargestellt, als Beherrscher einer unbekanntten Macht. Der Filmkritiker Owen Gleiberman schrieb dazu: "What's most grating about Hackers, however, is the way the movie buys in to the computer-kid-as-elite-rebel mystique currently being peddled by magazines like *Wired*".²⁸⁸ Im Film wird ganz klar, dass diese nicht durch Exklusion von Anderen konstituiert wird, sondern dass man sich erst beweisen muss um dazu zu gehören. Doch die Gemeinschaft unter den Mitgliedern ist dafür umso stärker. Um den letzten großen Kampf zu gewinnen, schließen sich Hacker aus aller Welt zusammen (Natürlich unter dem Slogan „May the Force be with you!“). Ein par-excellence Beispiel für die „convergence culture“ mit ihrer „shared knowledge“ also. Und die zunehmende Technisierung schlug sich in diesen Jahren auch in der Jugendkultur nieder. Technik war „in“. Modisch gesehen, im Sinne von sehr künstlichen Materialien, vielen Schnallen, Reißverschlüssen – eher wie eine gleich einschaltbare Maschine als ein Mensch. Musikalisch gesehen – elektronisch generierte Kompositionen, wie die Bezeichnung der

287 Hackers. In: International Movie Database. <http://www.imdb.com/title/tt0113243/> abgerufen am 15.04.2011.

288 Gleiberman, Owen: Hackers. In: Entertainment Weekly vom 29. September 1995. <http://www.ew.com/ew/article/0,,298899,00.html> abgerufen am 15.04.2011.

Stilrichtung „Techno“ schon sagt. Es war die Zeit der Inlineskates, auch in der Fortbewegung schlug sich also die Maschinerisierung nieder. Als ultimativer Raum, in dem sich diese Entwicklung niederschlägt, kann der Club im Film gesehen werden, indem sich die Gruppe immer trifft. Dies ist sozusagen ihr „Labor“ – sehr technisch eingerichtet, man sieht die Gerüste, die Kabel, das verarbeitete Metall. Eine Rampe als „Rollschuhbahn“ ist die direkte Verbindung zwischen den Stockwerken. Überall hängen Bildschirme an denen das öffentliche Spielen zum Event wird. Eigentlich sehr dunkel, wird der Raum indirekt von „Maschinenlicht“ bzw. einzelnen Spots beleuchtet. „Flashlight“ – Stroboskoplicht blinkend, lässt Bewegungen wie roboterhaft ausschauen. Auch die Musik spiegelt natürlich die Technoisierung wider. Und alle tragen immerzu Sonnenbrillen, als wollten sie komplett alles Natürliche aussparen. Man könnte den Club auch sinnbildhaft als Bauch einer Maschine sehen (Abbildung 24).

In der Darstellung der inneren Welt des Computers ergibt sich allerdings ein Problem, hatten in dieser Zeit doch noch wenige ständigen Umgang damit. Die klassische Benutzeroberfläche schien den Machern zu



Abbildung 22: "Hackers" im Technoclub - ca. 00:16:00'

langweilig zu sein, und so werden diese Vorgänge durch komische Grafiken, aufzuckende



Abbildung 23: "Hackers" IM Computer - ca. 00:28:08'

Lichter und komische, durch die Luft fliegende, Formeln gezeichnet (Abbildung 25).

Ansonsten gab es in den 1990er Jahren kaum Versuche den Nerd darzustellen. Vielleicht liegt es daran, dass das Phänomen IT noch zu undurchschaubar, esoterisch

und irgendwie dubios auf den Normalbürger gewirkt hat. Um es zu erklären gab es zwar Filme wie z.B. „Pirates of the Silicon Valley“ aus dem Jahre 1999. Hier wird versucht der Aufstieg von Bill Gates und Steve Jobs filmisch darzustellen. Der typische Nerd-Darsteller Anthony Michael Hall – vorher gesehen in „Sixteen Candles“, und auch im

„Breakfast Club“ spielt hier den übermächtigen Bill Gates. Doch in diesem Film wird nicht unbedingt das Stereotyp Nerd dargestellt, sondern vielmehr der Computerfreak als Unternehmer.

Erst 1999 kam der Nerd mit der Serie „Freaks and Geeks“ wieder zurück ins kulturelle



Abbildung 24: "Freaks and Geeks" (s01e18) Dungeons&Dragons - ca. 36:31'

Leben. Auch diese spielt jedoch an einer Highschool und zeigt das Leben der „Freaks“ – Lindsay und ihrer Clique (gespielt von James Franco und Seth Rogan), sowie der „Geeks“ – ihrem kleinen Bruder Sam und dessen Freunde Neal und Bill. Ein Psychogramm

zweier Gruppen von Ausgestoßener im Highschool-Dschungel der 80er Jahren in Amerika. Der Macher Paul Feig wollte eine realistische Zeichnung der Umstände, ginge es doch für die meisten der Schüler darum jeden einzelnen Tag zu überleben, ohne gedemütigt und verprügelt zu werden. Ein riskantes Unternehmen: „The show took a network audience accustomed to hot people solving problems and instead asked them to find beauty in unhot people learning to deal with the insolubility of problems.“²⁸⁹ Die drei Nerds leben in ihrem kleinen Universum: sie sind Fans von “Saturday Night Life” und dem Komiker Bill Murray, sie stehen auf Science Fiction, sie lieben “Star Wars”, sie spielen Dungeons&Dragons (Abbildung 26). Neal kriegt einen neuen “Atari” und die drei geben sich den Freuden des Computerspielens hin.

Auch in der Schule haben sie ihren eigenen Club: Sie sind Mitglieder im AV-Club und haben dadurch gar ihren privaten geschützten Raum indem sie ihrer Welt der Comics, Filme und



Abbildung 25: "Freaks and Geeks" (s01e18) AV Club - ca. 27:12'

289 Nugent: American Nerd, Seite 70.

Spiele nachgehen können. (Abbildung 27). Trotzdem könnten die drei Geeks unterschiedlicher nicht sein:

Sam ist tiny, dreamy, demure and romantic [...] not a nerd in the Hollywood sense [...] He doesn't wear glasses with tape in the middle or snort when he laughs. He's not even into computer programming[...] He and his friends are a bit backward and immature. They're obsessed with things like Monty Python, Warner Bros. Cartoons and Star Wars.²⁹⁰

Neal hingegen zeichnet sich durch unglaubliches Selbstvertrauen und enorme Extrovertiertheit aus. Bill dagegen ist nach außen hin "nerdiger" als die anderen – trägt er doch eine große Brille, hat sehr schlechte Haut und wird von seiner Mutter jeden Tag eingekleidet. Trotzdem würden auch sie gerne beliebt sein und dazugehören: „They're part nerd, and being part nerd generally means wanting people who are non-nerds, but being addicted to nerd pleasures.“²⁹¹ Und so ist Sam verliebt, man traut ihm die Eroberung jedoch nicht zu: „The dance is tomorrow. She's a cheerleader, you've seen Star Wars 27 times. You do the math.“²⁹²

Egal wie liebevoll diese Gruppe gezeichnet wird, das Publikum war anscheinend dafür noch nicht bereit. Nach nur 12 Folgen wurde die Serie abgesetzt. Die Fans rebellierten, und so kamen die letzten 6 Folgen, die schon gedreht waren doch noch ins TV. Interessanterweise erlangte das Format posthum dann doch noch Kultstatus, gar Steven Spielberg schrieb einen Fanbrief: „I am a fan and a geek and proud of both those affiliations.“²⁹³ Und Entertainment Weekly²⁹⁴ wählte sie zur Nummer 13 der besten TV-Serien zwischen 1983 und 2008.

Und endlich – am Beginn der 2000er Jahre wird dem Nerd erlaubt erwachsen zu werden. 2002 kam der lang erwartete „Spider Man“ in die Kinos – der das Phänomen Nerd und Superheld in der zweiten Identität exemplarisch darstellt. Auf diesen folgte dann eine lange Serie von Comicverfilmungen, die alle nach einem ähnlichen Prinzip aufgebaut sind und in den Kinos großen Erfolg hatten. Natürlich nur wenn die langjährigen Fans der Umsetzung zustimmten.

290 Paul Feig zitiert nach Nugent: American Nerd, 69.

291 Ebenda, Seite 70.

292 Memorable Quotes from „Fraks and Geeks“. In: International Movie Database.
<http://www.imdb.com/title/tt0193676/quotes> abgerufen am 15.04.2011.

293 Nugent: American Nerd, Seite 70.

294 The New Classics: TV. The 100 best shows from 1983 to 2008. In: Entertainment Weekly.
<http://www.ew.com/ew/article/0,,20207339,00.html> abgerufen am 15.04.2011.

Plötzlich schien es „in“ zu sein, ein Nerd zu sein. Diese exzentrische Individualität schien beim Publikum anzukommen. Eine sogenannte „Fake nerdiness“ breitete sich wie eine ansteckende Krankheit aus. Auf T-Shirts fanden sich Bilder vom „Atari“, ironisch wurden auch „I love Nerds“ Aufschriften getragen. Geek Zeitschriften und vor allem Onlineplattformen wie z.B. „Wired“ wurden immer beliebter. Modisch wurde das auch von den „hipsters“ verinnerlicht: große Hornbrillen, Hemden in Hosen gesteckt, Pullunder, Hochwasserhosen – dieser „preppy look“ war vom Nerd inspiriert. Auch die Anfänge des „Nerdcore“ finden wir in dieser Zeit. Und auch die großen Fernsehanstalten erkannten den Trend, so formulierte Dawn Ostroff, die Entertainment-Präsidentin des amerikanischen Senders „CW“: „Nerds are really in right now.“²⁹⁵ So entstand ab 2005 die Reality-Serie „The Beauty and the Geek“ – produziert unter anderem auch von Ashton Kutcher. Eine Schönheit und ein Geek wurden dabei in Pärchen unterteilt, und während die Geeks soziales Verhalten, Style und den Umgang mit Frauen lernen mussten, wurden die Mädchen in akademischen Disziplinen unterrichtet.

Im September 2007 startet der amerikanische Sender NBC die Comedy-Action-Serie „Chuck“. Der gleichnamige Computer-Geek, der in einem „BuyMore“ Elektronikfachmarkt arbeitet und ein Leben als beruflicher und sozialer Loser fristet. Das ändert sich radikal, als er versehentlich Regierungsgeheimnisse entdeckt und diese „in sein Gehirn“ downloadet. So wird er selbst zur geheimen Superwaffe, zu einer Art „MaNchine“ sozusagen. Gleichzeitig lebt er eine Doppelidentität: einerseits nerdiger, asozialer Computerfachmann, andererseits Superagent in geheimer Mission unter dem Motto: „Not Shaken...Just Nerd“²⁹⁶. Diese schlägt sich auch in den Räumen nieder. Den gewöhnlichen Chuck gibt es nur an seinem Arbeitsplatz und in seinen eigenen vier Wänden.



Abbildung 26: "Chuck" (s01e01) nerd herd - ca. 09:41'

Bezeichnend ist dabei der Name seiner Abteilung: der „NERD HERD“ (Abbildung 28). Und auch für die Außeneinsätze gibt es ein Superhelden-Fortbewegungsmittel: Das Nerd-

295 Nugent: American Nerd, Seite 129.

296 Chuck. In: International Movie Database. <http://www.imdb.com/title/tt0934814/> abgerufen am 25.04.2011.

Mobil bringt den Geek schnellstmöglich zur Rettung des Homecomputers.

Als Geheimagent steht ihm jedoch die ganze Welt offen: er schlüpft in andere Rollen, trägt entscheidend zum Erfüllen der Mission bei und dominiert mit seiner Präsenz den Raum. Auch das Kostüm spiegelt dies wider: Am Arbeitsplatz trägt er seine Nerd-Uniform: weißes Hemd in die Hose gesteckt, Krawatte, Stifte in der Hemdtasche – das ganze wird nur durch seine sportlichen „Chucks“ (Turnschuhe der Marke „AllStar“) aufgelockert. Als Agent ist er zwar auch oft in diesem Kostüm zu sehen, dennoch erfordern die Missionen öfters eine „Verkleidung“ für eine andere Rolle. Wiederum kann er hier alles sein was er möchte bzw. was der Job erfordert. Die heruntergeladenen Regierungsdaten bewirken aber auch eine Veränderung der Körperlichkeit – ruft er dort z.B. Karate ab, wird er kurzzeitig zum ausgebildeten Karatekämpfer. Er kann also mithilfe dieser „mind-extension“ kurzfristig seine sonstige Nicht-Körperlichkeit überwinden.

Natürlich ist ihm auch ein treuer Nerd-Freund zur Seite gestellt: Morgan, nimmt schon seit Kindertagen diese Rolle ein. Mit ihm lebt er alle typischen Nerd-Hobbies aus: „Star Wars“, Science Fiction, Computerspiele, neueste Technik, Conventions. Eine Erweiterung des Freundeskreises bilden die Arbeitskollegen Jeff und Lester. Beide sozial inkompetent und ziemlich wunderlich, vervollständigen sie das Nerd-Image.

Auch hier geht es primär um die Instandsetzung seiner Maskulinität und Sexualität. Chuck verliebt sich auf den ersten Blick in die ihm zugeteilte Agentin Sarah. Sie verkörpert den ultimativen Nerdtraum: extrem sexy und intelligent. Natürlich wird diese sich aber nicht in den Computer-Chuck verlieben, sondern den normalen Nerd-Chuck, der sich durch Sensibilität und Einfühlungsvermögen auszeichnet.

Und in der Serie „30 Rock“ findet man dann die erste Nerd-Frau in der Fernsehlandschaft: Tina Fey. Von ihr stammt nicht nur das Konzept, sie ist auch gleichzeitig Hauptautorin und Hauptdarstellerin. „30 Rock“ siedelt sich hinter den fiktiven Kulissen der Show „TGS“ an, welche vom amerikanischen Sender NBC produziert wird und thematisiert die Produktion der Show und das Leben der Mitarbeiter. Durch die Nennung realer Namen versucht die Serie eine Art dokumentarischen Anspruch geltend zu machen. Tina Fey war vorher die erste weibliche Chefautorin von „Saturday Night Live“ und man kann diesen Einfluss durchaus noch erkennen. Insgesamt kann man „30 Rock“ aber als satirisches Abbild der Fernsehwelt, ja gar der gesamten Medienwelt, in den USA sehen. In diesem Sinne könnte man sie als totale Verkörperung der Popkultur

sehen und so darf auch der Nerd nicht fehlen. Tina Fey, alias Liz Lemon, steht als „head writer“ dem Autorenteam der Show TGS vor. Eine der wichtigsten Beziehungen in ihrem Leben hat sie zu ihrem Boss Jack Donaghy, gespielt von Alec Baldwin, der den ultimativen Gewinner verkörpert, der alles erreicht was er will.

Nicht nur sie ist nerdig, auch ihr Team: Frank wohnt bei seiner Mutter und trägt in jeder Episode ein anderes Trucker-Käppi mit einem neuen satirischen Spruch darauf. Der afroamerikanische Toofer ist eigentlich sehr stolzer Harvard-Absolvent, scheint aber irgendwie in der Show gestrandet zu sein und dort doch sehr gut hinzupassen. Der übergewichtige Lutz ist das beliebteste Ziel aller Spottattacken. Sie alle verfügen über enormes Wissen der Popkultur, lieben „Star Wars“ und Computerspiele, verkleiden sich gerne und erfüllen somit die wichtigsten Nerd-Klischees. Interessant ist auch eine neue Bedeutung des Wortes Nerd, die in dieser Serie eingeführt wird. Liz Lemon benutzt es liebend gern als kleines Schimpfwort für zwischendurch.

Die Serie ist deshalb bedeutend, weil sie erstens den Typus des weiblichen Nerds darstellt. Vor Tina Fey waren dies immer nur Männer, sie bringt eine feminine Komponente in das Konstrukt. Und das auch noch extrem erfolgreich. Mit der Serie wurde der Nerd humorvoll zur neuen Kultfigur veredelt.²⁹⁷

Vor allem ist aber das ganze Schreibteam sozial nicht sonderlich kompetent, was sich zunehmend in ihrem Privatleben niederschlägt. So wird die ganze Crew der Show eigentlich als Verlierer dargestellt. Wie in fast jeder Comedy-Serie werden Klischees und Stereotypen bedient, hier werden sie aber derart überzeichnet dass sie in die totale Absurdität abgleiten. Und genau durch diese satirische Handhabung hinterfragt man die Mechanismen und Kategorisierungen des Zusammenlebens in der modernen Gesellschaft. Weiters interessant sind die Querverweise der Show, ständig wird auf Filme, Shows oder Charaktere der US-amerikanischen Kultur angespielt. Der Zuseher muss also auch selbst über ein großes Wissen in diesem Sektor verfügen, um die Zitate und damit auch die Witze zu verstehen. Auch die Gastrollen sind hier zu nennen, in denen berühmte Persönlichkeiten sich selbst auf satirische Weise verkörpern. Damit kann man diese Serie eigentlich als enormen Hypertext sehen, der die „media convergence“ völlig verinnerlicht hat.

In der Tradition von Tina Fey gibt es nun doch weitere weibliche Nerds im TV. 2010

297 Vgl: Haas, Daniel: Gestatten, mein Name ist Nerd. In: Spiegel Online.
<http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,688683,00.html> abgerufen am 10.05.2011.

startet MTV die Pseudo-Reality-Serie „My Life as Liz“. Die Hauptfigur – auch eine Liz – ist eine typische Nerdette: „Star Wars“, Rollenspiele, Comics, Science Fiction sind nur ein kleiner Teil ihres Nerdiversums. Sie ist sehr hübsch, aber gleichzeitig tollpatschig, redet zu viel und tritt gern in ein Fettnäpfchen. Die Serie zeigt sie an ihrer Highschool in

Texas, wo sie zu den Ausgeschlossenen gehört und in der zweiten Staffel an der Universität in New York. Sie ist niemals sonderlich beliebt, aber hat eine starke Bindung zu einigen wenigen Menschen. Diese Gruppe



von Jungen verfolgen natürlich dieselben

Abbildung 27: "My Life as Liz" (s01e07) Lichtschwertkampf - ca. 07:45'

Interessen wie sie, und liebevoll bezeichnet sie sie meist nur als „my nerds“ (Abbildung 29) Im Gegensatz zu ihrer Vorgängerin hat sie aber kaum Probleme im Liebesleben. Durch ihre Freundschaft mit der Cheerleaderin Taylor wird sie auch auf diesem Gebiet erfolgreich. Die Liebesgeschichten der Figur bilden den roten Faden in den beiden Staffeln. So vereint die „neue Liz“ die Nerd-Identität mit sexueller und körperlicher Attraktivität. Und auch MTV kultiviert die neue Medienkultur in der Ästhetik der Serie. Nicht nur Kurzmitteilungen vom Handy werden als Frame eingeblendet. Auch auf die normalerweise nur unterstreichende Musik im Hintergrund wird Bezug genommen, werden doch immer Name der Band und Titel eingeblendet um den Zuschauer weiter zu verweisen.

Ab 2007 strahlte der Sender „CBS“ dann die neue Comedy-Serie „The Big Bang Theory“ aus. Diese basiert auf einer Idee von Bill Prady und Chuck Lorre, letzterer war vor allem als Macher der Hitserie „Two and a Half Man“ (dt. „Mein cooler Onkel Charly“) bekannt. Es handelt sich hier um eine typisch amerikanische Sitcom mit eingespielten Lachern. Auch diese Serie entwickelte sich zum Quotenhit, läuft mittlerweile in der vierten Staffel und die Produktion soll anscheinend bis zum Sendejahr 2013/2014 gesichert sein. Die Idee dazu stammt schon aus den 1980er Jahren, in denen Prady als Computerprogrammierer arbeitete. Chuck Lorre meinte dazu in einem Interview: „Bill told me these extraordinary stories about these insanely intelligent men who had

unbelievable difficulty operating in the mundane world — geniuses who had trouble figuring out how much to tip a waitress.²⁹⁸ Ihre Schöpfung waren vier weltfremde Nerd-Figuren, die am „Caltech“ in Pasadena forschen, gut befreundet sind und die Herausforderungen des alltäglichen Lebens zu meistern versuchen. Frischen Wind in ihr Leben bringt die Kellnerin/Schauspielerin Penny, die gegenüber der Wohngemeinschaft von Sheldon und Leonard einzieht. Dr. Sheldon Cooper könnte man als den Über-Nerd der momentanen Kulturlandschaft bezeichnen. Mit 16 schon machte er sein PhD, als theoretischer Physiker forscht er nun vor allem im Bereich der Stringtheorie. Sein Leben gestaltet sich nach sehr strikten Regeln, so gibt es ein „roommate agreement“, in dem jede Eventualität des Zusammenlebens vertraglich festgelegt ist, morgens hat man sich an ein „bathroom schedule“ zu halten, für jeden Tag der Woche gibt es laut dem „Sheldonian calendar“ ein bestimmtes Essen, unter seinem Bett liegt stets ein „emergency supply kit“ für Katastrophen bereit – diese Liste könnte hier noch ins Unendliche weitergeführt werden. Er mag keinen körperlichen Kontakt zu anderen, und sein Verhalten gleicht eher dem einer Maschine als dem eines Menschen. Trotz (oder gerade wegen) seiner Genialität kann er soziale und emotionale Gefüge nicht verstehen. Das „social protocol“ ist ihm ein Grauen. Trotzdem erfüllt er es, meist nach einem Hinweis von Penny oder Leonard, vielmehr aber als braver Schüler, der seine Testaufgaben richtig löst. Weiters fehlt ihm völlig das Gefühl für Ironie und Sarkasmus. Sexuelle Gefühle und Regungen sind ihm völlig fremd. Da ihm jegliche Feinfühligkeit fehlt, sieht er sich selbst als den Größten und scheut sich auch nicht das ständig kund zu tun. Wenn man diese Punkte alle betrachtet, liegt die Diagnose „Asperger Syndrom“ schon sehr nahe. Ohne seinen Mitbewohner Leonard wäre er völlig verloren, dieser fungiert sozusagen als „gatekeeper“ zwischen Sheldons Universum und der Welt. Leonard Hofstätter selbst ist experimenteller Physiker mit einem IQ von 173 und einer bösen Laktoseintoleranz und dicker Hornbrille, die seine körperliche Unzulänglichkeit betonen. Trotzdem ist er der emotional fähigste der gesamten Gruppe. Im Mittelpunkt der Serie steht zeitweise vor allem die sexuelle Spannung zwischen ihm und Penny. Der dritte im Bunde ist Howard Wolowitz, ein jüdischer MIT Absolvent, der noch bei seiner Mutter lebt. Dieser hat trotz seiner kleinen Statur interessanterweise enorm viel Selbstvertrauen entwickelt und sieht sich ironischerweise als „lady's man“. Der aus Indien stammende Rajesh Koothrapali ist sein bester Freund und arbeitet als Astrophysiker an der Uni. Sein Kennzeichen ist eine

298 Strauss, Gary: There's a Science to CBS' „Big Bang Theory“. In: USA Today.
http://www.usatoday.com/life/television/news/2007-11-04-big-bang_N.htm abgerufen am 28.04.2011.

Phobie: In Anwesenheit von Frauen kann er nicht sprechen, außer er hat Alkohol getrunken. Als Penny in der ersten Folge danach fragt quitiert Wolowitz das mit der einfachen Aussage: „Well, he’s kind of a nerd!“ (s01e01 ca. 17.29‘) Sie alle werden in Kontrast gesetzt zur lebensfrohen, vom Land stammenden Penny, die nicht studiert hat, aber meist über erheblich mehr Hausverstand verfügt als das Quartett.

Obwohl sie sich gegenseitig teilweise dermaßen nerven, sind sie nur als vollständige Gruppe funktionstüchtig – sobald einer fehlt scheint das Gleichgewicht gestört. Natürlich sind die Jungs Fans, sie verfolgen Filme, Comics, Serien – eigentlich alles was das popkulturelle Universum anbietet. Sie sammeln Comichefte und Actionfiguren, haben sich – wie Wolowitz es ausdrückt – ein „Nerd-rama“ geschaffen. Sie gehen auf Conventions und verkleiden sich gerne (Abbildung 30).

Außerdem sind sie aktive Nutzer neuester Medien und Kommunikationsformen: Internet, Twitter und Facebook spielt eine enorm große Rolle in ihrem Zusammenleben. Viele der Witze in der Serie verweisen auf dieses



Abbildung 28: "Big Bang Theory" (s01e06) im Kostüm - ca. 05:59'

Universum und sind nur durch ein fundiertes Wissen um die Popkultur verständlich. Viele Witze entstehen auch durch den Wechsel zwischen den Bedeutungsebenen „Wissenschaft“ und „Alltagsleben“ – so werden diese wiederum zu Insiderwitzen, die nur mit Fachwissen verständlich sind. Um den wissenschaftlichen Hintergrund im Skript kümmert sich Prof. David Saltzberg von der UCLA, diesen erklärt er zusätzlich für den Laien in seinem Blog „The Big Blog Theory“.²⁹⁹

Im Sozialen tun sie sich eher schwer, leben sie doch etwas abgeschottet in ihrer eigenen kleinen Welt. Außer für Sheldon, der extrem asexuell gezeichnet wird, ist dennoch der Kontakt zum anderen Geschlecht ein ständiger Antrieb. Ihre Un-Körperlichkeit ist ihnen da natürlich am stärksten im Wege. Da Raj ja nicht mit Frauen sprechen kann, Wolowitz es meist übertreibt, bleibt Leonard der einzige, dem romantische Beziehungen nicht verwehrt bleiben. Doch auch er gibt nach einer erfolgreichen Nacht mit Penny zu, dass er die richtige Abwicklung gegoogelt habe (s03e05). Ab der vierten Staffel taucht jedoch

²⁹⁹ <http://thebigblogtheory.wordpress.com/> abgerufen am 28.04.2011

Amy Farrah Fowler auf, die die Jungs auf einer Online-Dating-Seite gefunden haben, nachdem sie diese mit Sheldons Daten gefüttert haben. Diese Figur ist sozusagen das weibliche Pendant zu Sheldon. Interessanterweise ist sie in den ersten Folgen dann nur via Webcam-Chat anwesend und dieses wunderliche Pärchen erfreut sich an kleinen sozialen Experimenten in der Gruppe. Ihre Freundschaft festigt sich nachdem Amy ihre Ansichten zur Liebe kundtut: „Don't be absurd, I find the notion of romantic love to be an unnecessary cultural construct that has no value to human relationships.“³⁰⁰ Und in einem Gespräch mit Penny erklärt Sheldon seine Einstellungen zu Sex: „Why on earth would we have sex? [...] I am quite aware of the way humans usually reproduce, which is messy, unsanitary and based on living next to you for three years involves loud and unnecessary appeals to a deity.“³⁰¹

An diesen Zitaten kann man die Sprache der Figuren schon einigermaßen gut erkennen. Sheldon ist natürlich das extreme Beispiel, seine ständige Referenz ist die Wissenschaft, in einem überkorrekten Standard-Englisch umschreibt er einfache Vorgänge extrem kompliziert. So wird z.B. ein Kuss zu einer „bio-social exploration with a neurochemical overlay.“³⁰² Außerdem pflegt er jeden seiner Witze mit einem nachfolgenden „BAZINGA!“, sowie einem schnorchelnden kurzen Lacher zu kennzeichnen. Das liegt unter anderem daran, dass man weder seiner Modulation, Intonation oder Mimik einen Witz ansieht. Er spricht auf einem ständigen Nullpunkt, und wenn, dann kündigt er seine Reaktionen vorher an und ahmt sie überzeichnet, auf sehr mechanische Weise nach. Und wie schon gesagt, fehlt Raj ja vollkommen die Sprache, wenn er mit dem anderen Geschlecht in einem Raum ist. Das Nerd-Quartett spricht natürlich auch fließend „Klingonisch“, was sie gerne bei Spielen wie „boggle“ oder „Monopoly“ trainieren. Die Räume in denen die Serie spielt, sind sehr limitiert: die Nerds halten sich ja am liebsten drinnen auf, und so bilden Wohnung, Arbeitsplatz Universität, Comicluden, sowie das Restaurant „Cheesecake Factory“ die häufigsten Schauplätze.

300 Transkription „the Big Bang Theory“ s04e05. In: Big Bang Transcripts.

<http://bigbangtrans.wordpress.com/series-4-episode-05-the-desperation-emanation/> abgerufen am 03.05.2011

301 Transkription „The Big Bang Theory“ s04e01. In: big bang theory transcripts.

<http://bigbangtrans.wordpress.com/series-4-episode-01-the-robotic-manipulation/> abgerufen am 03.05.2011.

302 Strauss: There's a Science.

In all diesen Schauplätzen sind Symbole der Nerd Kultur stark präsent: Am Arbeitsplatz die technischen Geräte und mit komplizierten Formeln beschriebene Tafeln, im Comicladen die geliebten Heftchen und Sammelfiguren, in der



Abbildung 29: "Big Bang Theory" (s01e02) in der Nerd Wohnung - ca. 00:16'

Wohnung ein Sammelsurium an Kuriositäten in denen sich das Stereotyp manifestiert (Abbildung 31). Interessanterweise werden die Verbindungen zwischen diesen sehr stark bespielt. Da der Aufzug in der Wohnanlage von Sheldon, Leonard und Penny immer schon kaputt ist, wird das Treppenhaus zu einem wichtigen Handlungsraum. Auch die Fahrt zur Arbeit im Auto wird meist dargestellt. Dass Wolowitz einen kleinen Roller fährt, der die Verbindung zwischen den Räumen herstellt, unterstreicht ein weiteres Nerd-Klischee. Doch sie dominieren die Räume nicht – sie sind schüchtern und so umgibt sie der Raum eher als schützendes Milieu. Nur Sheldon nutzt den Raum sehr bewusst, hat er doch in jedem einen eigenen Platz:

In the winter, that seat is close enough to the radiator to remain warm, and yet not so close as to cause perspiration. In the summer, it's directly in the path of a cross-breeze created by opening windows there and there. It faces the television at an angle that is neither direct, thus discouraging conversation, nor so far wide as to create a parallax distortion. I could go on, but I think I've made my point. (s01e01 ca. 07:45')

Auch das Kostüm ist natürlich ein deutlicher Signifikant für die Bedeutungsebene Nerd. Sheldon hat natürlich für jeden Tag ein bestimmtes Outfit. Wolowitz glaubt sich modisch anzuziehen, zeigt jedoch eine starke Vorliebe für Rollkragen – jedoch sind das keine richtigen Pullover, sondern nur eine Art Kragen den er unter normalen Shirts trägt. Raj liebt selbstgestrickte Pullunder mit unpassenden Jäckchen darüber. Leonard liebt es eher sportlich, mit „All-Star-Chucks“ und Kapuzenpullovern. Allen gemein ist eine außergewöhnliche Farbgebung, vor allem in der Kombination der Kleidungsstücke. Außerdem bevorzugen sie auch typische Nerd-T-Shirts mit lustigen Aufschriften,

Superhelden, Filmen.

Die Körperlichkeit spielt in ihrem Leben eine sehr vernachlässigte Rolle, was sich auch im Bewegungshabitus niederschlägt. Sie bewegen sich wenig, und wenn schon dann genau determiniert. Weiters wird die Kinesphäre des anderen immer respektiert. Vor allem Sheldon mag es gar nicht, wenn jemand in seinen Bereich eintritt. Sport spielt natürlich im Leben der Nerds keine Rolle, nur einmal sieht man sie bei einer outdoor-Aktivität: einem Paintball Turnier. Hier geht es aber sowieso mehr um die Verkörperung eines „Shooter-Spiels“ als um Sport. Anderen sportlichen Aktivitäten gehen sie nur innerhalb des Hauses nach, so spielen sie z.B. Fischen oder Tennis an der Spielkonsole „Wii“.



Generell leben sie das Leben lieber geschützt im Eigenheim – Sheldon soll sogar via einer Computersimulation das Autofahren lernen (Abbildung 32).

Abbildung 30: „Big Bang Theory“ (s02e05) Simulation - ca. 14:29' s2e5

7.5. Der Nerd im Film der 2000er Jahre

Die Figur des Nerds ist nun ohne Frage fest im kulturellen Gedächtnis der heutigen Gesellschaft verankert. Je stärker der Einfluss der Technik und der neuen Medien wird, umso wichtiger scheint die Darstellung des Nerd/Geek-Stereotyps zu werden. Als Helfer- oder Nebenfigur gibt es ihn mittlerweile in zahllosen Filmen, vor allem Komödien. Sein Charakterprofil macht ihn dafür besonders geeignet, ist er doch in erster Linie sexuell nicht attraktiv und kann dadurch das emotionale Verhältnis zwischen den Hauptfiguren nicht stören, sondern wenn schon positiv beeinflussen. Auch in Abenteuer- und Actionfilmen ist er sehr stark vertreten, benötigt der Held doch inzwischen meistens in

letzter Sekunde einen Computerprofi oder Hacker der mit einem kleinen Klick die ganze Welt rettet.

Betrachtet man die Darstellung des Nerds als Hauptfigur, kann man einstweilen die Filme der 2000er Jahre grob in die drei folgenden Kategorien einteilen:

7.5.1. Die totale Verlachung der Figur in der Tradition der 1980er Komödien

In dieser Kategorie sehen wir, wie sehr alte Stereotypen und Klischees immer wieder bedient werden können. In erster Linie in Highschool-Komödien scheint die Figur des Nerds einen fixen Platz zu haben und kaum von seinen festgefahrenen Eigenschaften abzuweichen. Im Film „Superbad“ aus dem Jahre 2007 versuchen zwei ständig von den Jocks gequälte Nerds mithilfe einer Party (und natürlich viel Alkohol) die Gunst ihrer Mitschülerinnen zu erringen. Das Drehbuch stammt von Seth Rogen und Evan Goldberg, welche schon mit ungefähr 13 Jahren damit begonnen haben an dem Skript zu schreiben. Somit ist es sehr stark von ihren eigenen Leben als Nerds an der Highschool beeinflusst.³⁰³

Ein weiteres Beispiel wäre „I love you, Beth Cooper“ (2010) – auch hier geht es darum, dass ein Loser an der Highschool in ein Mädchen verliebt ist und sich der Film damit beschäftigt auf welcher trottelige Weise er sie zu erobern versucht. Er steht auf Wissenschaft und Science Fiction, trägt Brille und Zahnspange und hat böse Akne.

(Abbildung 33) Man könnte hier noch unendlich viele Beispiele nennen, aber eine Story unterscheidet sich kaum von der anderen. Sie laufen meist nach folgendem Schema ab: Ein sozial inkompetenter Nerd,



ausgeschlossen von den **Abbildung 31: "I love you, Beth Cooper" Nerd Schlafzimmer - ca. 00:13:32'**

303 Vgl: Callaghan, Dylan: It's funnier with people. In: Writers Guild of America, West. <http://www.wga.org/content/default.aspx?id=3124> abgerufen am 18.04.2011.

„Anderen“, weil er eben wunderliche Hobbies hat und meist gut in der Schule ist, versucht mithilfe seiner gleichgesinnten Freunde die Liebe eines Mädchens zu gewinnen oder sie zumindest sexuell zu erobern. Ob es nun gut oder schlecht für ihn ausgeht, meist haben sie am Ende gelernt, dass es nicht darauf ankommt was die „Anderen“ von ihm denken, sondern dass er sich selbst aufgrund seiner Qualitäten zu schätzen lernt. Der Filmkritiker Wesley Morris fasst all diese Filme wie folgt zusammen: „that family of horny-misfit movies - outcast boys want to hook up with cool girls but they've been too preoccupied with their obsessions to have learned how.“³⁰⁴

Ein weiteres Beispiel sticht noch aus der Fülle der Komödien hervor: „House Bunny“ aus dem Jahre 2008. In diesem Film wird ein ehemaliges Playboy-Mädchen Hausmutter in einem Studentenwohnheim von Nerd-Mädchen. Die Story weist enorm starke Parallelen zum Ur-Nerd-Film „Revenge of the Nerds“ auf. Nur sind diesmal die Geschlechterrollen verkehrt: nun sind es weibliche Nerds die soziale Nachhilfe brauchen. Auch hier muss die Verbindung gerettet werden, um das Haus behalten zu dürfen und die Mädchen müssen lernen populär zu werden. Mit ihrer Attraktivität und sozialen Kompetenz verhilft die neue Hausmutter den Studentinnen zu einem erfolgreicherem Leben am College, ohne dass diese aber ihre Identität vollständig aufgeben müssen.

All diese Filme schließen also nahtlos an die Tradition der 1980er Jahre an und es scheint als habe man gar nichts dazugelernt, nur dass der Nerd heute erstens weiblich sein kann und zweitens mit einem Smartphone operiert anstatt mit einer Trillerpfeife das Telefon hackt.

7.5.2. Der Nerd als Superheld in einem neuen Text

In der nächsten Kategorie verschmelzen zwei wichtige Bedeutungsebenen miteinander: einerseits der Nerd als exemplarische Figur der „convergence culture“ und damit als Verfechter des Hypertextes im „alten“ Medium Film, andererseits die Phantasien des Nerds als Superhelden.

Ein Beispiel dafür wäre die Superheldenkomödie Kick-Ass (2010) von Matthew Vaughn. Hier handelt es sich um eine Adaption der gleichnamigen Comicreihe von Mark Millar

304 Morris, Wesley: It's a nerd, he's in pain – it's "Superbad". In: Boston Globe vom 17. August 2007. http://articles.boston.com/2007-08-17/ae/29234115_1_seth-and-evan-jonah-hill-evan-goldberg/2 abgerufen am 03.05.2011.

und John Romita Jr. Der soziale Außenseiter Dave Lizewski ist ein großer Comic-Fan und beschließt, nachdem er zu oft schon Zeuge fehlender Zivilcourage geworden ist, ein Superheld zu werden: "At some point in our live, we all wanna be a superhero!" (ca. 00:01: 33') An seiner Highschool fällt er nicht wirklich auf, er trägt Brille, ist nicht sonderlich attraktiv, steht nicht auf Sport, ist nicht wahnsinnig intelligent. Seine einzige Superkraft war „being invisible to girls“. (ca. 00:02:36‘) Als Dave hält er sich in den Räumen der Schule, zuhause vor dem PC und in seinem Lieblingscomicluden „Atomic Comics“ auf. Vor allem in diesem Laden fühlen sich er und sein "nerd herd" extrem wohl, weil sie dort ungestört ihren Leidenschaften – Comics und Merchandise – nachgehen können.

Um seinen Status zu verändern, kauft er sich einen Superheldenanzug, trainiert, fantasiert – und innerhalb kürzester Zeit wird er durch Handy-Videoaufnahmen zum Youtube-Star und neuen Helden der Stadt. Kurioserweise gibt es auch bald ein Comicheft, das seine Heldentaten darstellt. Durch diesen Anzug kann er also seine körperlichen Defizite überwinden und auch genügend Selbstvertrauen erlangen. Bald bekommt er auch Hilfe von zwei weiteren selbsterkorenen Superhelden „Big Daddy“ und dessen Tochter „Hitgirl“. Diese kämpfen zwar eigentlich ihre eigene Schlacht, weisen ihn aber doch in eine enorme Welt der Waffen und Kampftechniken ein.

Für diese Arbeit wichtig ist der Aspekt, dass der Protagonist sich hier selbst aus seinem Status Quo befreit: Er will sich nicht mehr mit den Gegebenheiten abfinden und mithilfe von Technik, neuen Medien, elektronischen Geräten usw. schafft er sich eine neue Identität. Keine Einflüsse von

außen, wie eine radioaktive Spinne oder Kryptonit sind für seine Verwandlung zuständig – er allein ist aktiv. Bezeichnend sind weiters auch die zahlreichen Verweise innerhalb des Textes, nicht nur auf andere Comics, sondern auch auf andere Filme und Musik – sozusagen wird die



Abbildung 34: "Kick-Ass" Küsse im Comicluden - ca. 01:45:55'

gesamte Popkultur zitiert und es entsteht ein großer Text. Am deutlichsten sind die Verweise auf „Sin City“ und „Kill Bill“. Am Ende hängt er das Superheldenkostüm an den Nagel, nicht zuletzt weil er mit seinen Taten eine ganze Menge von anderen

Möchtegern-Superhelden inspiriert hat, die nun für die Sicherheit der Stadt sorgen. Ferner kann er seine sexuelle Attraktivität installieren und somit auch das Herz seines Traum Mädchens erobern. Diese Verschiebung wird besonders in der letzten Szene deutlich: Die Mädchen haben nun auch einen Platz im Nerdiversum - Comicläden (Abbildung 34).

Ein weiteres Beispiel indem diese Superhelden/neuer Text Kategorie noch deutlicher wird ist „Scott Pilgrim vs. the World“ (2010). Auch hier handelt es sich um eine Verfilmung eines Comics von Bryan Lee O’Malley:

O'Malleys schwarzweiße Panels bestechen durch einen - nur auf den ersten Blick naiven - Zeichenstil, der japanischen Manga ebenso wie europäische Ligne Claire und die Videospieleästhetik der 1980er zitiert. Mit minimalistischer Niedlichkeit erzielt O' Malley dabei den maximalen dramatischen Effekt, was die Filmemacher vor die Herausforderung stellte, mit den ungleich spektakuläreren Möglichkeiten ihres Mediums dennoch den eigensinnigen Charakter des Comics zu wahren.³⁰⁵

Der Regisseur Edgar Wright ist schon von anderen interessanten Mischformen bekannt, so machte er mit „Shaun of the dead“ eine „romantic zombie comedy“. Für diesen Film konzipiert er ein Konglomerat aus der Ästhetik verschiedener Genres – Actionfilm, Comic, Anime, Videospiele, Märchen, Bollywoodfilm mischen sich zu einem stimmigen enorm großen Text. Schon in den Anfangscredits wird dem erweiterten Text Ausdruck verliehen: Das „Paramount“ Firmenlogo wird stark verpixelt gezeigt und die übliche Begleitmelodie erinnert an Vintage-Videospiele. Scott Pilgrim (gespielt von Michael Cera, der mittlerweile schon als der typische Nerd-Figur-Darsteller unserer Zeit gelten kann) ist ein antriebsschwacher Loser, der anscheinend keinen Job hat. Er lebt in einer WG, sein Status wird aber erst deutlich wenn man sieht, dass er sich mit seinem Mitbewohner sogar ein Bett teilt. Er spielt in einer Band, doch auch diese sind nicht gerade erfolgreich im Leben: "Scott und seine Freunde dozieren seitenlang über vegetarische Aufläufe und können sich ausführlich über arrogante Elektropopbands aus Montreal ereifern, doch wenn es um Gefühlsfragen geht, geraten sie rührend ins Straucheln."³⁰⁶

Erst die Bekanntschaft mit einem Mädchen reißt ihn aus der Lethargie – muss er doch

305 Kleingers, David: Comic-Verfilmung „Scott Pilgrim“. Highscore fürs Herz. In: Spiegel online. <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,724120,00.html> abgerufen am 02.05.2011

306 Kleingers, David: Comic-Phänomen „Scott Pilgrim“. Große Oper im Garagensound. In: Spiegel Online: <http://www.spiegel.de/kultur/literatur/0,1518,659048,00.html> am 02.05.2011

ihre sieben Ex-FreundInnen bekämpfen um sie ganz für sich zu haben.

Jede neue Figur wird mit einem Insert, wie in Videospielen üblich, gekennzeichnet – hier werden Name, Alter und „rating“ angegeben. Videospielähnlich sind auch inserts von Balken, die zum Beispiel die Stärke der Figuren anzeigen. („pee bar“ ca. 00:19:49‘) Geräusche Türklingeln oder Schlagzeuge werden in der Tradition von Comicheften ausgeschrieben. („Ding Dong“ ca. 00:01:34‘) Beim ersten Kuss fliegen nicht nur pinke Herzen aus den Mündern, im Hintergrund sieht man die Band, die das passende Lied dazu spielt (ca. 00:24:26‘). In Anime-Manier werden bei Schimpfwörtern schwarze Balken über die Lippen gelegt (ca. 00:55:34‘). Die Rückblenden werden von handgezeichneten Comicstrips versinnbildlicht (Abbildung 35).



Abbildung 35: "Scott Pilgrim vs. the World" Rückblende - ca. 00:33:55'

Die Traumsequenzen erinnern in ihrer Ästhetik eher an das idyllische Setting von Märchen. Gar Tanzszenen aus Bollywoodfilmen finden Eingang in den Film (ca. 00:34:46‘).



Abbildung 36: "Scott Pilgrim vs. the World" Erläuterungs-Insert - ca. 00:44:07'

Meist überlagern sich die verschiedenen Medien aber, wie am folgenden Bild deutlich wird: ein normaler Frame des Filmes, wird durch handgeschriebene Erläuterungen vervollständigt. Diese werden auf der akustischen Ebene nicht thematisiert. (Abbildung 36)



Abbildung 37: "Scott Pilgrim vs. the World" Kampfszene - ca. 00:31:20'

Um die Liebe zu seiner neuen Freundin Ramona ausleben zu können, muss er seine anfängliche Unkörperlichkeit überwinden und sich ihren Exfreunden im Kampf stellen. Diese Kämpfe werden in einer Mischung der Ästhetik von

Videospielen dargestellt (Abbildung 37).

So wird der Nerd hier nicht nur zum Helden, er muss sich auch noch durch seine – sozusagen selbstgeschaffene – Welt kämpfen. Nur wenn er alle Aspekte und Herausforderungen dieser popkulturellen multimedialen Welt akzeptiert, verinnerlicht und mitlebt, kann er am Ende siegreich sein.

7.5.3. Der Triumph des Nerds – der neue Held

Und um diese letzte Kategorie zu beschreiben steht der Film „The Social Network“ (2010) Pate. Die Story beschreibt den Aufstieg Mark Zuckerbergs vom gewöhnlichen Computer-Geek zum Inhaber der wichtigsten Social-Network-Plattform unserer Zeit. Zuckerberg ist der typische Nerd – komischer Kleidungsstil, beschäftigt sich nur mit seinem PC, hat zwar einige Freunde, ist sozial aber eher unfähig. Schon in der ersten Minute des Films wird sein Hang zu extrem komplizierter Standardsprache deutlich: ein Redeschwall enormer Eloquenz und Argumentationskraft ergießt sich über seine Freundin Erica (und den Rezipienten). Man kann ihn hier kaum mögen, benimmt er sich doch wie ein unhöflicher Neandertaler und wird daraufhin auch von ihr verlassen:

You are probably going to be a very successful computer person. You are gonna go through life thinking that girls don't like you because you're a nerd. And I want you to know from the bottom of my heart that that won't be true. It will be because you're an asshole! (ca. 00:04:27')

In "Der Standard" Kritik zum Film wird er folgendermaßen charakterisiert: „Taktlos und unsensibel gegenüber Frauen, arrogant gegenüber Autoritätsfiguren, frühreif und ein kurioser Mix aus Naivität und gewaltigem Ehrgeiz.“³⁰⁷ Seine emotionale Unfähigkeit entspricht wieder einmal mehr der Maschinenartigkeit eines Apparates, als einem Menschen.

Zuckerbergs Ego ist angeknackst, er ist stinkwütend, und programmiert innerhalb weniger Stunden die Seite „FaceMash“, bei der die Attraktivität von Kommilitoninnen verglichen wird. Während das die männlichen Studenten sehr lustig finden, bedingt das in der Frauenwelt Hass – die Winklevoss Zwillinge animiert es dazu ihm daraufhin die Idee zu „Harvard Connection“ vorzuschlagen. Der Antriebsmotor der gesamten Handlung ist

307 Spudich, Helmut: Der Film zum Gesicht von Facebook. In: Der Standard vom 1. Oktober 2010. Seite 37.

eigentlich sein Ringen um sozialen Status: Er möchte in den „Phoenix Club“, eine exklusive Gemeinschaft für Harvard Absolventen, aufgenommen werden. Auf einer Studenten-Hawaii-Party wird klar, dass auch Mark und seine Freunde zu den sozial Ausgestoßenen gehören – wird sie doch in einer Parallelmontage zu einer Feier der Winklevoss Zwillinge und ihrer prestigereichen Verbindung gezeigt. Mit seinem Erfolg kommt dann auch der soziale Aufstieg, doch dafür musste er teilweise über Leichen gehen – nicht zuletzt opfert er dafür seine Freundschaft mit dem "facebook" Mitbegründer Eduardo. Es geht Zuckerberg darum, nicht wieder zurückzugehen und wieder ein „nobody“ zu sein.

Ein weiterer wichtiger Punkt der Nerd-Identität wird auch verstärkt thematisiert: der Versuch Frauen zu erobern und sexuell attraktiv zu werden. Seine erste Freundin bricht ja sozusagen sein Ego. (Nicht sein Herz wohlgemerkt, dafür wirkt er viel zu kalt.) Mit dem Erfolg kommen auch die Groupies, Nerds implizieren ja mittlerweile enorm viel Geld. So erfüllt sich für Mark und Eduardo der Traum eines jeden sexuell nicht sehr erfolgreichen Studenten: ein Quickie auf der Toilette einer Bar mit zwei sehr hübschen Mädchen. Eduardo nimmt sich eine der beiden als Freundin, ihre Eifersucht verkompliziert sein Leben jedoch entscheidend. Mark bleibt den Film über Single – hat er doch noch mit dem Geist seiner Exfreundin Erica zu kämpfen. Und auch Sean Parker, Marks Idol und Gründer von Napster scheint von dieser Kraft getrieben zu sein: „You know why I started Napster? The girl I loved in Highschool was with the co-captain of the Varsity Lacrosse team and I wanted to take her from him. So I decided to come up with the next big thing.“ (ca. 01:22:25‘) So wird klar, dass hier Sexualität und die Liebe zum anderen Geschlecht die Figur antreibt – wobei den romantischen Gefühlen klar der größere Stellenwert zugesichert wird. Den gesamten Film über versucht Zuckerberg seine Männlichkeit nach der Attacke in der ersten Szene wieder herzustellen – doch erst eine Frau scheint das schaffen zu können. Seine Anwältin meint in der Schlusssequenz: „You’re not an asshole, Mark. You’re just trying so hard to be.“ (ca. 01:53:35‘) Und nun endlich kann er seiner Ex Erica eine Freundschaftsanfrage schicken.

Wie typisch für Nerd-Filme findet die Handlung immer in Innenräumen statt: sein Zimmer im Wohnheim, die Anhörungen bei den jeweiligen Verhandlungen, das Haus in Kalifornien, der neue "facebook"-Firmensitz. All diese Räume sind von außen und der Natur stark abgetrennt, und werden von technischen Requisiten wie Computern und dergleichen geprägt. Sobald sich Zuckerberg nach draußen bewegt – meist nur als notwendige Verbindung zu einem anderen Raum – wird seine Unpassenheit deutlich,

stapft er doch in kurzen Hosen und mit Badeschlappen durch den Schnee. Wie ein verrückter genialer Wissenschaftler, der ohne Schuhe aus dem Haus geht, scheint er das gar nicht mitzubekommen, weil in seinem Kopf wichtigeres vorgeht. Dies zeigt auch die Szene im neuen Haus in Kalifornien, wo sie am Pool spielen: Die allzu weiße Haut beweist ohne Zweifel dass man sich sonst kaum an der Sonne aufhält und auch auf körperliche Fitness keinen Wert legt.

Am Kostüm der Figur sehen wir die Manifestation einer Art „neuen Nerd Uniform“, wie wir sie schon aus der „Big Bang Theory“ Figur Leonard kennen: sportlich leger. Der Nerd trägt einfache T-Shirts, Kapuzenpullover, irgendwelche Hosen. Sie ist nicht modisch, aber auch nicht sonderlich unmodisch. Der Kleiderschrank scheint nach dem Prinzip aufgebaut zu sein, dass man alles miteinander kombinieren kann ohne größere Fauxpas zu begehen.

Für die Figur Zuckerberg kommen speziell die unangemessenen Badeschlappen hinzu, die er ständig zu tragen scheint. (Abbildung 38)



Abbildung 32: "The social Network" bei der Anhörung - ca. 00:18:57'

Interessant ist hier aber vor allem das Bild der „jocks“ Winklevoss: extrem reich, sozial auf der höchsten Stufe, sie rudern fürs

Olympiateam, akademisch erfolgreich. Sie verklagen zwar Zuckerberg wegen Diebstahl von geistigem Eigentum, bleiben aber immer „Harvard Gentlemen“ wie sie es ausdrücken. So ist ihr Kampf lange Zeit sehr zivilisiert – bis "facebook" auch in Europa bekannt wird und man Zuckerberg auch wieder als Nerd degradiert: „Screw it, let's gut the freaking nerd!“ (ca. 01:28:56'). Trotzdem sind genau diese Figuren, die eigentlich komisch angelegt sind und zum Beispiel beim Harvard Direktor als Deppen vorgeführt werden.

Während also einerseits ein neues Bild des „jocks“ gezeugt wird, wird andererseits auch der Nerd anders porträtiert. Nicht wie in früheren Filmen hält er zu seiner Clique, und wenn er sie verlässt muss er wieder zurückkehren um ein Happy End zu finden. Hier muss der Nerd anscheinend zum Arschloch werden, seine Freunde verraten und über Leichen gehen um beruflich und finanziell erfolgreich zu werden. So werden die Isotopien umgekehrt: Die eigentlich „bösen jocks“ werden menschlicher dargestellt, als die „guten Nerds“. So kann die Figur Zuckerberg hier also exemplarisch für den „neuen

Nerd“ stehen. Im Grunde muss er seine Nerd-Identität verraten um ein erfolgreicher Nerd zu werden. Nicht zuletzt muss er auch seinen "nerd herd" verlassen um in der Welt bestehen zu können – genau wie es damals Steve Jobs machen musste. Er wählte den finanziell lukrativen Weg, während Steve Wozniak aus der Firma ausschied um seinen Idealen treu zu bleiben.

Der Film etabliert also ein neues Image des Stereotyps: Arschloch, aber beruflich und damit finanziell erfolgreich. Weibliche Groupies, doch die wahre Liebe bleibt ihm verwehrt. Ohne Freunde, diese mussten verraten werden um aufzusteigen. Und trotzdem - wer wünscht sich momentan nicht Mark Zuckerberg zu sein? Und wie es die Ratgeber-Figur Sean Parker formuliert, werden genau diese Nerds in dieser neuen Zeit am Ende triumphieren: „They are scared of me, pal. And they’re gonna be scared of you. What the VCs wanted to say is “Good idea, kid, the grownups will take it from here.” But not this time. This is our time! This time you’re gonna hand them a businesscard that says “I’m CEO, bitch!”“ (ca. 01:22:42’)

8. Fazit

Wir haben nun gesehen, dass sich ein Paradigmenwechsel vollzogen hat. Angefangen mit Bill Gates bis hin zu Mark Zuckerberg hat sich das Bild des einflussreichen und vor allem ökonomisch erfolgreichen Nerds etabliert. Der Journalist und Hacker Experte Steven Levy meint dazu: "This group helped turn hacking from an obscure vocation into a global economic and cultural force and then reaped the rewards of that transition: money, influence, and even fame"³⁰⁸ In diesem Sinne werden Geeks heute nicht mehr nur als wunderliche Verlierer gesehen, sondern als Produzenten einer neuen Ära. Vor allem die wirtschaftliche Komponente wird von der heutigen Gesellschaft vermehrt mit Prestige gleichgesetzt. Unser Lebensumfeld wird immer komplizierter und um erfolgreich zu sein muss man sich eigentlich auf ein Thema wirklich extrem stark konzentrieren. Dieses Expertenwissen wäre ja eigentlich eine der Charakteristiken des Nerdiums.

Die Subkultur der Nerds hat für sich die Codes umgeschrieben und den ursprünglich negativen Begriff neu besetzt - "Nerd Pride" heißt der neue Slogan. Doch wird dieses Bild auch nach außen transportiert? Wohl kaum, denn der Großteil der Gesellschaft bewertet die Figur wohl immer noch als ziemlich eigenartig. Vielleicht liegt das wirklich an der wachsenden Angst der Gesellschaft vor Computern und ihrem Einfluss auf das menschliche Leben, sowie den menschlichen Körper und das Gehirn. So wie frühere Hacker Computer-Code manipuliert haben werden folgende Generationen genetischen Code beeinflussen. Das würde Lori Kendalls These bestätigen:

The perceived value of computers for businesses and individuals has given nerds increasingly positive status, yet some residue of the negative stereotype remains. The continued negativity of the nerd stereotype reveals a persistent uneasiness with computer use and computer users.³⁰⁹

Die Residuen der negativen Aspekte des Bildes sieht man sehr stark an der medialen Darstellung der Figur. Eine Serie wie "Big Bang Theory" erfreut sich zwar enorm hoher Zuschauerzahlen, dennoch basieren die Witze auf den gängigen Klischees und der Rezipient lacht hier eher über die nerdigen Hauptdarsteller als mit ihnen. Natürlich werden sie sehr viel liebevoller dargestellt als in den 1980er Jahren, doch ein negativer

308 Levy, Steven: Geek Power: Steven Levy Revisits Tech Titans, Hackers, Idealists. In: Wired vom 19. April 2010. http://www.wired.com/magazine/2010/04/ff_hackers/all/1 abgerufen am 27.04.2010.

309 Kendall: Nerd nation, Seite 280.

Beigeschmack bleibt haften. Dass geeks nun "in" zu sein scheinen, wird wohl nur eine kurze modische Erscheinung bleiben. Auf diese Welle sind viel zu viele Nachahmer aufgesprungen, die nicht wirklich als Beispiel für den typischen Nerd gelten können. Diese Poser haben sich nur einzelne Aspekte, wie die Mode und eine Art Kultivierung von Eigenarten ausgesucht, um nach außen hin "cool" zu sein. Echte Nerds bleiben immer echte Nerds und dazu gehört nun mal auch der soziale Außenseiterstatus. Wenn sie erfolgreich sein wollen, müssen sie nämlich ihre Werte und Identität eigentlich verraten. Die Figur Zuckerberg im "Social Network" steht exemplarisch für diese Tendenz. Als Beispiel aus dem wahren Leben könnte man hier die Apple-Gründer Steve Wozniak und Steve Jobs nennen. Jobs ist der Geschäftsmann. Er trumpft nicht nur mit Ideen auf, er kann sie auch vermarkten. Sein prestigeträchtiger Charakter kann als Symbol für die neue IT-Welt stehen. Steve Wozniak hingegen ist aus der Firma ausgestiegen. Er schraubt an seinem Computer herum, hat das iPhone gehackt weil ihm die Software zu restriktiv war und unterrichtet Kinder im Umgang mit Computern. Seine Frau hat er auf einer speziell ausgewiesenen "Geek Kreuzfahrt" kennengelernt.³¹⁰ Wirkliche Nerds können in dieser Business-Welt gar nicht leben, sondern nur auf irgendwelchen schrägen Gebieten wirklich aufgehen.

Wie zum Beispiel als exzessiver Nutzer der gesamten Popkultur und damit der Medienlandschaft. Nicht zuletzt kann die Kunstfigur Nerd ja exemplarisch für die Verkörperung der "Convergence Culture" stehen. Im Grunde IST er der Hypertext. Er hat diese neue Kultur schon verinnerlicht und lebt sie tagtäglich. Er ist wahrscheinlich schon dort angekommen wo wir uns erst in einigen Jahren oder Jahrzehnten befinden werden. Und um dahin zu kommen, brauchen wir ihn - als "gatekeeper" der uns den Weg weist. Außerdem beeinflusst er als aktiver Rezipient und Gestalter auch selbst die medialen Angebote. Er erfüllt das Demokratisierungsversprechen das uns das Internet einst gemacht hat.

Obendrein hat die Medienlandschaft durch diesen neuen Typus entscheidend gewonnen. So bringt die Figur neuen Schwung in die ansonsten allzu festgefahrenen Medienformate. Endlich haben auch diese Loser einen festen Platz im kollektiven Gedächtnis, und werden nicht mehr von den zu schönen, zu sportlichen, zu reichen und zu mächtigen Figuren überstrahlt. Das herzliche in Szene setzen dieser Nerds, vor allem in den komödiantischen Formaten, weist doch auf eine fortschreitende Positivbesetzung der Isotopie hin.

310 Vgl: Levy: Geek power.

Vielleicht kann das sogar Folgen haben. Vielleicht wird der Begriff de-stigmatisiert. Vielleicht animiert es zu mehr Studienanfängern im naturwissenschaftlich-technischen Bereich. Vielleicht bewirkt es in längerer Folge sogar, dass nerdige Teenager in der Schule nicht mehr gequält werden. Sicher ist es ein gutes Beispiel für Selbstakzeptanz und ein Antrieb zur Kultivierung von Individualität. Wenn nur eines dieser Dinge am Ende wahr wird, haben diese neuen Helden die Welt schon um ein kleines bisschen besser gemacht.

9. Bibliographie

9.1.Literatur

Abercrombie, Nicholas/Longhurst, Brian: Audiences: a sociological theory of performance and imagination. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage, 1998.

Allis, Sam: Kicking The Nerd Syndrome. Time Artikel vom 25. März 1991.

<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,972581-1,00.html> abgerufen am 12.05.2010.

Anderegg, David: Nerds. Who They Are and Why We Need More of Them. New York (u.a.): Penguin Books, 2007.

Barthes, Roland: Mythologies. London: Vintage Books, 2000.

Baym, Nany K. : Tune in, Log on. Soaps, Fandom, and the Online Community. Thousand Oaks (CA), London: Sage, 2000.

Bell, David (Hg.): Cyberculture. The Key Concepts. London / New York: Routledge, 2004.

Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1963.

Bettelheim, Bruno: Die Geburt des Selbst. The Empty Fortress. Erfolgreiche Therapie autistischer Kinder. Mit einem Vorwort von Jochen Stork. München: Kindler, 1977.

Bishop, John H. / Bishop, Matthew / Gelbwasser, Lara / Green, Shanna / Zuckerman, Andrew : Nerds and Freaks: A Theory of Student Culture and Norms. In: Brookings papers on education policy, 2003. Seiten 141-213.

Boehnke, Klaus / Pelkner, Anna-Katharina / Kurman, Jenny: On the interrelation of peer climate and school performance in mathematics: A German-Canadian-Israeli comparison of 14-year-old school students. In: Setiadi, Bernadette N. [u.a.] (Hg.): Ongoing Themes in Psychology and Culture. Selected Papers from the sixteenth International Congress of the International Association for Cross-Cultural Psychology. 2004. http://ebooks.iaccp.org/ongoing_themes/chapters/boehnke/boehnke.php?file=boehnke&output=screen. abgerufen am 17.06.2010.

Br: Sci-Fi Technologien, die nun Realität sind. Der Standard Online vom 25.April 2011.

<http://derstandard.at/1293369870461/Sci-Fi-Technologien-die-nun-Realitaet-sind> abgerufen am 30.11.2010.

- Brockman, John: *The Third Culture*. New York: Simon & Schuster, 1995.
- Brooker, Will: *Using the Force. Creativity, Community and Star Wars Fans*. NY/London: Continuum, 2002.
- Brooks, David: *The Alpha Geeks*. *The New York Times* vom 23. Mai 2008.
http://www.nytimes.com/2008/05/23/opinion/23brooks.html_r=3&bl&ex=1211860800&en=bd602c42bf4daa1e&ei=5087%0A&oref=slogin abgerufen am 19.02.2002.
- Bucholtz, Mary: „Why be normal?“. *Language and Identity Practices in a Community of Nerd Girls*. In: *Language in Society*, Vol. 28, No. 2, *Communities of Practice in Language and Gender Research*, Juni 1999. Seiten 203 – 223.
- Callaghan, Dylan: *It’s funnier with people*. In: *Writers Guild of America*.
<http://www.wga.org/content/default.aspx?id=3124> abgerufen am 18.04.2011.
- Carey, Benedict: *Cybertherapy, Avatars Assist With Healing*. *New York Times* vom 22. November 2010.
<http://www.nytimes.com/2010/11/23/science/23avatar.html> abgerufen am 13.05.2011.
- Castells, Manuel: *Die Internet-Galaxie. Internet, Wirtschaft und Gesellschaft*. Übersetzt von Reinhart Kößler. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2005.
- Clare, Cassandra: *I Never*. In: Black, Holly / Castellucci, Cecil (Hg.): *Geektastic. Stories from the Nerd Herd*. New York/Boston: Little, Brown and Company, 2009. Seiten 81 – 110.
- Ceruzzi, Paul E.: *A History of Modern Computing*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- Ciciora, Phil: *Geeks May be Chic, but Negative Nerd Stereotype Still Exists, Professor Says*. Interview mit Lori Kendall vom 3. März 2009. <http://www.lis.illinois.edu/articles/2009/03/geeks-may-be-chic-negative-nerd-stereotype-still-exists-professor-says> abgerufen am 23.03. 2010.
- Cockburn, C : *Machinery of dominance: Women, men and technical know-how*. London: Pluto, 1985.
- Connell, R.W.: *Masculinities*. Cambridge: Polity Press, 2005.
- Coupland, Douglas: *Mikrosklaven „Microserfs“*. Aus dem Amerikanischen von Tina Hohl. Hamburg: Hoffmann und Campe, 1996.
- Crispin, Edmund (Hg.): *Best Science Fiction Stories*. London: Faber and Faber, 1955.
- Dalzell, Tom / Terry, Victor (Hg.): *The New Partridge Dictionary of Slang and Unconventional English*. New York: Routledge, 2006.

Descartes, Rene: Abhandlung über die Methode des richtigen Vernunftgebrauchs, 1637. In: Textlog. <http://www.textlog.de/35548.html> abgerufen am 05.03.2010.

Dunbar – Hester, Christina: Geeks, Meta-Geeks, and Gender Trouble: Activism, Identity, and Low-power FM Radio. In: Social Studies of Science 2008, Volume 38. Seiten 201 - 232.

Ebersbach, Anja/Glaser, Markus/Heigl, Richard: Social Web. Konstanz: UVK, 2008.

Ebert, Roger: The Matrix Reloaded. In: Chicago Sun Times vom 14. Mai 2003. <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20030514/REVIEWS/305140301/1023> abgerufen am 21.02.2011.

Eco, Umberto: "Casablanca": Cult Movies and Intertextual Collage. In: SubStance. In Search of Eco's Roses. Volume 14, Number 2, Issue 47, 1985. Seiten 3-12.

Eglash, Ron: Race, Sex, and Nerds. From Black Geeks To Asian American Hipsters. In: Social Text 71. Volume 20, Number 2, 2002. Seiten 49 – 64.

Flowers, Betty Sue (Hg.): Joseph Campbell. The Power of Myth with Bill Moyers. New York: Anchor, 1988.

Frankenberg, Ruth: White Women, Race Matters: The Social Construction of Whiteness. Minneapolis: University of Minneapolis Press, 1993.

Frayling, Christopher: Mad, Bad and Dangerous? The Scientist and the Cinema. London: Reaktion, 2005.

Fritz, Jürgen: Das Spiel verstehen: eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim/München: Juventa, 2004.

Geisler, Martin: Clans, Gilden und Gamefamilies: Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Weinheim/München: Juventa, 2009.

Gershuny, Jonathan: Web Use and Net Nerds: A Neofunctionalist Analysis of the Impact of Information Technology at home. In: Social Forces, Volume 82, Number 1, September 2003. Seite 141 – 168.

Gleiberman, Owen: Hackers. In: Entertainment Weekly vom 29. September 1995. <http://www.ew.com/ew/article/0,,298899,00.html> abgerufen am 15.04.2011.

Glöß, Mareike: Nerds und Geeks zwischen Stereotyp und Subkultur. Eine kulturanthropologische Untersuchung. Abstract zum Vortrag beim 23. Chaos Communication Congress (Berlin, 27. - 30.12.2006) <http://events.ccc.de/congress/2006/Fahrplan/attachments/1162-NerdsundGeeks.pdf> abgerufen am 23.09.2010.

- Goldberg, Herb / Lewis, Robert T.: Money Madness: The Psychology of Saving, Spending, Loving, and Hating Money. New York: William Morrow, 1978.
- Goldt, Max: Ein gutes und ein schlechtes Wort für Männer. In: Ders. : "Mind – boggling" - Evening Post. Kolumnen Nr. 96 – 108, some other stuff... Zürich: Hoffmanns Verlag 1998.
- Gordon, Andrew: Star Wars: A Myth for Our Time. In: Literature/Film Quarterly. Issue 6, Number 4, 1978. Seiten 314-26. Online Artikel: <http://www.clas.ufl.edu/users/agordon/starwars.htm> abgerufen am 19.03.2011.
- Graham, Paul: Why nerds are unpopular. February 2003. <http://www.paulgraham.com/nerds.html> abgerufen am 19.02.2010.
- Gray, Jonathan: New Audiences, New Textualities: Anti-Fans and Non-Fans. In: International Journal of Cultural Studies, Volume 6, 2003. Seiten 64 – 81.
- Haas, Daniel: Gestatten, mein Name ist Nerd. In: Spiegel Online. <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,688683,00.html> abgerufen am 10.05.2011.
- Hamann, Mathias: Balzen für Informatiker. Schau mir in die Augen, Nerd! In: Der Spiegel vom 13.01.2009. <http://www.spiegel.de/unispiegel/wunderbar/0,1518,600958,00.html> abgerufen am 19.02.2010.
- Hamann, Götz: Große Jungs. Picklige Genies verändern über Nacht die Welt. Was haben sie mit uns vor? Der Film „The Social Network“ gibt eine Antwort. In: Die Zeit vom 30. September 2010. Seite 25.
- Haring, Kristin: Ham Radio's Technical Culture. Massachusetts: MIT Press, 2007.
- Harrington C.L./ Bielby, D.D.: Soap fans: Pursuing pleasure and making meaning in everyday life. Philadelphia: Temple University, 1995.
- Hartmann, Frank: Techniktheorien der Medien. In: Weber, Stefan (Hg.): Theorien der Medien. Konstanz: UVK, 2003. Seiten 49 – 81.
- Hazlitt, William: Selected Essays of William Hazlitt. On Going on a journey. London: Nelson, 1942.
- Hearn, Markus: Das Kino des George Lucas. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2005.
- Hills, Matt: Transcultural Otaku. In: <http://web.mit.edu/cms/Events/mit2/Abstracts/MattHillspaper.pdf> abgerufen am 22.11.2010.
- Hills, Matt: Star Wars in Fandom, Film Theory, and the Museum. The Cultural Status of the Cult Blockbuster. In: Stringer, Julian (Hg.): Movie Blockbusters. London (u.a.): Routledge, 2003. Seite 178 – 189.

Himanen, Pekka: *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. New York: Random House, 2001.

Jancovich, Mark/ Rebol, Antonio Lázaro / Stringer, Julian / Willis, Andy: Introduction. In: Jancovich, Mark u.a. (Hg.): *Defining cult movies. The cultural politics of oppositional taste*. Manchester (u.a.): Manchester University Press, 2003. Seiten 1 -14.

Jenkins, Henry: Congressional Testimony on Media Violence. http://web.mit.edu/comm-forum/papers/jenkins_ct.html abgerufen am 05.04.2011.

Jenkins, Henry: Excerpts from „Matt Hills Interviews Henry Jenkins“.. In: Ders.: *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York: NYU Press, 2006. Seiten 9 – 37.

Jenkins, Henry: „In My Weekend-Only World...“: Reconsidering Fandom. In: Starn, Robert / Miller, Toby (Hg.): *Film and Theory. An Anthology*. Malden: Blackwell, 2000: Seite 791 -799.

Jenkins, Henry: Interactive Audiences. The „Collective Intelligence“of Media Fans. In: Ders.: *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York: NYU Press, 2006. Seiten 134 – 151.

Jenkins, Henry: Pop Cosmopolitanism. Mapping Cultural Flows in an Age of Media Convergence. In: Ders.: *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York: NYU Press, 2006. Seiten 152 – 172.

Jenkins, Henry: Professor Jenkins goes to Washington. . In: Ders.: *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York: NYU Press, 2006. Seiten 187 – 198.

Jenkins, Henry: Quentin Tarantino`s Star Wars? Grassroots Creativity Meets the Media Industry. In: Ders.: *Convergence Culture*. New York/ London: NYU Press, 2006. Seiten 131- 168.

Jenkins, Henry: Searching for the Origami Unicorn. The Matrix and Transmedia Storytelling. In: Ders.: *Convergence Culture*. New York/ London: NYU Press, 2006. Seiten 93 – 130.

Jenkins, Henry: Star Trek Rerun, Reread, Rewritten. Fan Writing as Textual Poaching. In: Ders.: *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York: NYU Press, 2006. Seiten 37 – 60.

Jullier, Laurent: *Star Wars: Anatomie einer Saga*. Aus dem Franz. übertragen von Rüdiger Hillmer. Konstanz : UVK-Verlagsgesellschaft, 2007. Seiten 135 – 136.

Kalning, Kristin: Is „nerdcore“ hip-hop on the rise? In: [msnbc.com](http://www.msnbc.msn.com/id/26798033/ns/technology_and_science-games/t/nerdcore-hip-hop-rise/). http://www.msnbc.msn.com/id/26798033/ns/technology_and_science-games/t/nerdcore-hip-hop-rise/ abgerufen am 25.01.2011.

Katz, Jon: Geek Backtalk: Part I. In: *Wired*. <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/1997/07/5629> abgerufen am 15.03.2010.

Katz, Jon: Geek Backtalk: Part II. In: Wired. <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/1997/08/5632> abgerufen am 20.01.2010.

Katz, John: Nachwort. In: Jenkins, Henry: Congressional Testimony on Media Violence. http://web.mit.edu/comm-forum/papers/jenkins_ct.html abgerufen am 05.04.2011.

Kelly, Kevin: Gossip is philosophy. In: Wired, Issue 3, vom 05. Mai 1995. <http://www.wired.com/wired/archive/3.05/eno.html?pg=2&topic=> abgerufen am 21.06.2010.

Kendall, Lori: Nerd nation. Images of nerds in US popular culture. In: INTERNATIONAL journal of CULTURAL studies. Volume 2, Number 2, 1999. Seiten 260 – 283.

Kendall, Lori: „Oh No! I'm a Nerd!“. Hegemonic Masculinity on a Online Forum. In: Gender and Society. Volume 14, Number 2, April 2000. Seite 256 – 274.

Kendall, Lori: „White and Nerdy“: Computers, Race and the Nerd Stereotype. In: Journal of Popular Culture, Ausgabe vom 09.08.2007. <http://hdl.handle.net/2142/1792> abgerufen am 18.04.2010.

Kinney, David A.: From Nerds to Normals: The Recovery of Identity among Adolescents from Middle School to High School. In: Sociology of Education, Volume 66, Number 1, 1993. Seite 21 – 40.

Kleingers, David: Comic-Phänomen „Scott Pilgrim“. Große Oper im Garagensound. In: Spiegel Online. <http://www.spiegel.de/kultur/literatur/0,1518,659048,00.html> abgerufen am 02.05.2011

Kleingers, David: Comic-Verfilmung „Scott Pilgrim“. Highscore fürs Herz. In: Spiegel Online. <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,724120,00.html> abgerufen am 02.05.2011

Knowles, Jamillah/Vallance, Chris: Nerdcore: hip-hop for rhyming geeks. In: BBC-News vom 22.09.2010. <http://www.bbc.co.uk/news/technology-11374077> abgerufen am 19.01.2011.

Kölling, Martin: „Mensch wird zum Cyber-Wesen“. Colin Angle im Gespräch mit Martin Kölling. In: Der Standard vom 13. Oktober 2010. Seite 39.

Krämer, Peter : The new Hollywood : from Bonnie and Clyde to Star Wars. London [u.a.]: Wallflower, 2005.

Krichmayr, Karin: Mit der Macht der Gedanken. In: Der Standard vom 24. November 2010. Seite 18.

Labaree, David F.: Comment. In: Bishop, John H. / Bishop, Matthew / Gelbwasser, Lara / Green, Shanna / Zuckerman, Andrew : Nerds and Freaks: A Theory of Student Culture and Norms. In: Brookings papers on education policy, 2003. Seiten 204 – 208.

- Lambie, Ryan: Interview: Justin Stringer and Steven Linsberger, co-producers of Tron: Legacy. http://www.denofgeek.com/Tron/687709/interview_justin_springer_and_steven_lisberger_coproducers_of_tron_legacy.html abgerufen am 13.04.2011.
- Leffers, Jochen: Knigge für Informatiker. Der Nerd lernt essen. In: Der Spiegel vom 09.11.2001. <http://www.spiegel.de/unispiegel/wunderbar/0,1518,166762,00.html> abgerufen am 19.02.2010.
- Lévy, Pierre: Die kollektive Intelligenz. Für eine Anthropologie des Cyberspace. Aus dem Französischen von Ingrid Fischer-Schneider. Mannheim: Bollmann, 1997.
- Levy, Steven: Geek Power: Steven Levy Revisits Tech Titans, Hackers, Idealists. In: Wired vom 19. April 2010. http://www.wired.com/magazine/2010/04/ff_hackers/all/1 abgerufen am 27.04.2010.
- Levy, Steven: Hackers. Heroes of the Computer Revolution. New York: Dell Publications, 1984.
- Lohr, Steve: Computers Learn What Makes People Smile, and Spend. In: The New York Times. Articles selected for "Der Standard". Ausgabe vom 17. Januar 2011. Seite 3.
- Morris, Wesley: It's a nerd, he's in pain – it's "Superbad". In: Boston Globe vom 17. August 2007. http://articles.boston.com/2007-08-17/ae/29234115_1_seth-and-evan-jonah-hill-evan-goldberg/2 abgerufen am 03.05.2011.
- Muensterberger, Werner: Sammeln. Eine unbändige Leidenschaft. Psychologische Perspektiven. Aus dem Amerikanischen von H. Jochen Bußmann. Berlin: Berlin Verlag, 1995.
- Murray, Janet H.: Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace. Cambridge (MS): MIT Press, 1998.
- Napier, Susan: Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Japanese Animation. New York: Palgrave, 2001.
- Nightingale, Virginia: Improvising Elvis, Marilyn and Mickey Mouse. In: Ders. / Ross, Karen: Critical Readings: Media and Audiences. Maidenhead, Berkshire: Open University Press, 2003. Seite 218 – 235.
- Nugent, Benjamin: American Nerd. The Story of my People. New York: Simon & Schuster, 2008.
- O'Reilly, Tim: What is the Web 2.0? Design Patterns und Business Models for the next generation of Software. 2005. <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1> abgerufen am 16.11.2010.
- Pirsig, Robert M.: Zen und die Kunst ein Motorrad zu warten. Ein Versuch über Werte. Frankfurt: Fischer, 1974.

Pollock, Dale: Sternenimperium – Das Leben und die Filme von George Lucas. München: Monika Nüchtern, 1983.

Pomerantz, Dorothy: „Harry Potter“ Catching Up To „Star Wars“ Franchise. In: Forbes.
<http://www.forbes.com/2010/09/29/star-wars-harry-potter-business-entertainment-movie-franchises.html>
abgerufen am 21.02.2011.

Raymond, Eric: Die Kathedrale und der Basar. Das Erfolgsgeheimnis von Linux. Übersetzt von lukas Müller. In: Linus Magazin. <http://classic-web.archive.org/web/20060501180017/http://www.linux-magazin.de/Artikel/ausgabe/1997/08/Basar/basar.html> abgerufen am 14.11.2010.

Raymond, Eric (Hg.) : The New Hackers Dictionary. With assistance and illustr. by Guy L. Steele. Cambridge (MS): MIT Press, 1991.

Richtel, Matt: Growing Up Digital, Wired for Distraction. The New York Times vom 21.11.2010.
http://www.nytimes.com/2010/11/21/technology/21brain.html?_r=1&scp=1&sq=Wired%20for%20distracti
on&st=cse online abgerufen am 01.12.2010.

Sackmann, Eckart: Die Veränderung in den Köpfen. Warum Comics eine ernsthafte Literatur sind und warum das niemand begreifen will. <http://www.comic.de/neues/veraenderung.html> abgerufen am 24.11.2010.

Sansweet, Steve: Der Stoff aus dem Lizenzen sind. In: Feldmann, Andreas: Star Wars – 20 Jahre – Offizielles Souvenirmagazin. München: Blue Man Publishing, 1997. Seite 62.

Schmidt, Siegfried J.: Zwiespältige Begierden. Aspekte der Medienkultur. Freiburg in Breisgau: Rombach, 2004

Schweinitz, Jörg: Film und Stereotyp: eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses. Berlin: Akademie, 2006.

Seabrook, John: Nobrow: The Culture of Marketing and the Marketing of Culture. London: Methuen, 2000.

Spudich, Helmut: Der Film zum Gesicht von Facebook. In: Der Standard vom 1. Oktober 2010. Seite 37.

Spudich, Helmut: „Leute, die unter die Haube schauen, sind mir die liebsten“. In: Der Standard vom 19. Oktober 2010. Seite 28.

Strauss, Gary: There’s a Science to CBS’ „Big Bang Theory“. In: USA Today.
http://www.usatoday.com/life/television/news/2007-11-04-big-bang_N.htm abgerufen am 28.04.2011.

Thompson, Kristin: Storytelling in the New Hollywood. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.

Turkle, Sherry: *The Second Self. Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster, 1984.

Volk, Pia: Studentenstreiche. Die Hack-Ordnung der Nerds. In: *Der Spiegel* vom 20.01.2009.
<http://www.spiegel.de/unispiegel/wunderbar/0,1518,597092,00.html> abgerufen am 19.02.2010.

Wajcman, Judy: *Feminism confronts technology*. University Park: Pennsylvania State University Press, 1991.

Watzl, Markus: *Aufgewachsen in einer weit, weit entfernten Galaxis: die Rezeption der Star-Wars-Trilogie im Generationswechsel*. Marburg: Tectum-Verlag, 2009.

Wittmann, Jochen: Der Informant, vor dem das Pentagon zittert. In: *Der Standard* vom 02.08.2010.
<http://derstandard.at/1277339371895/Kopf-des-Tages-Der-Informant-vor-dem-das-Pentagon-zittert> abgerufen am 30.10.2010.

Wolf, Mark J.P. (Hg.): *The video game explosion: a history from PONG to playstation and beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008.

Wu, Harmony H.: Trading in horror, cult and matricide: Peter Jackson's phenomenal bad taste and New Zealand fantasies of inter/national cinematic success. In: Jancovich, Mark [u.a.] (Hg.): *Defining cult movies. The cultural politics of oppositional taste*. Manchester (u.a.): Manchester University Press, 2003. Seiten 84 – 108.

9.2. Internetquellen ohne Autorenangabe

Adam and Andrew: Nerds in Love. Liedtext. In:

http://www.lyricsmania.com/nerds_in_love_lyrics_adam_and_andrew.html abgerufen am 24.01.2011.

Chuck. In: International Movie Database. <http://www.imdb.com/title/tt0934814/> abgerufen am 25.04.2011.

Frank Allnutt Homepage. <http://www.frankallnutt.com/JEDI.html> abgerufen am 01.03.2011.

Hackers. In: International Movie Database. <http://www.imdb.com/title/tt0113243/> abgerufen am 15.04.2011.

If I Ran the Zoo. In: Wikipedia. http://en.wikipedia.org/wiki/If_I_Ran_the_Zoo abgerufen am 05.01.2011.

Memorable Quotes from „Fraks and Geeks“. In: International Movie Database.

<http://www.imdb.com/title/tt0193676/quotes> abgerufen am 15.04.2011.

Paul Allen Homepage. http://paullall.blogspot.com/2006/01/reveng-of-nerds_113846198461764091.html abgerufen am 10.04.2011.

Science Fiction Ratatouille. <http://www.science-fiction.biz/> abgerufen am 24.11.2010.

Song Fight Archive. http://www.songfight.org/artistpage.php?key=mc_frontalot&sortkey=date abgerufen am 25.01.2011.

Spielemarkt Knickt 2009 ein – Onlinespiele werden immer wichtiger. <http://www.pressemitteilungen-online.de/index.php/spielemarkt-knickt-2009-ein-onlinespiele-werden-immer-wichtiger/> abgerufen am 05.03.2011.

Statistika. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/166964/umfrage/umsatzanteile-belletristik-im-buchhandel-nach-sparten/> abgerufen am 24.11.2010.

Star Trek Official Homepage. <http://startrek.com/> abgerufen am 18.01.2011

Syfy. <http://www.syfy.com/> abgerufen am 24.11.2010.

The Big Blog Theory. <http://thebigblogtheory.wordpress.com/> abgerufen am 28.04.2011

The Forbes 400. The Richest People in America. In: Forbes. <http://www.forbes.com/wealth/forbes-400> abgerufen am 21.02.2011.

The International Star Trek Fan Association, Inc. www.sfi.org abgerufen am 24.11.2010.

The New Classics: TV. The 100 best shows from 1983 to 2008. In: Entertainment Weekly.
<http://www.ew.com/ew/article/0,,20207339,00.html> abgerufen am 15.04.2011.

The Rubinoos: Revenge of the Nerds. Liedtext. http://www.6lyrics.com/revenge_of_the_nerds-lyrics-the_rubinoos.aspx abgerufen am 11.04.2011.

Tod nach drei Tagen Computerspielen. In: Frankfurter Rundschau. <http://www.fr-online.de/digital/tod-nach-drei-tagen-computerspielen/-/1472406/3254036/-/index.html> abgerufen am 26.01.2011.

Top 25 Movies as voted by our users. In: International Movie Database. <http://www.imdb.com/chart/top> abgerufen am 08.02.2011.

Transkription „The Big Bang Theory“ s04e05. In: Big Bang Theory Transcripts.
<http://bigbangtrans.wordpress.com/series-4-episode-05-the-desperation-emanation/> abgerufen am 03.05.2011

Transkription „The Big Bang Theory“ s04e01. In: Big Bang Theory Transcripts.
<http://bigbangtrans.wordpress.com/series-4-episode-01-the-robotic-manipulation/> abgerufen am 03.05.2011.

Triumph für IBM. Super-Computer gewinnt gegen Mensch. In: Bild.
<http://www.bild.de/video/clip/computer/watson-gewinnt-mensch-gegen-maschine-match-agvideo-16022776.bild.html> abgerufen am 31.03.2011.

Warcraft analog. http://diepresse.com/home/panorama/skurriles/110534/Skurriil_Sonderbares-aus-aller-Welt?gal=110534&index=11&direct=&_vl_backlink=&popup= abgerufen am 23.09.2010.

Warcraftmovies. www.warcraftmovies.com abgerufen am 26.01.2011.

Welt der Physik. <http://www.weltderphysik.de/de/3788.php> abgerufen am 24. 11. 2010.

Wertanlage in Comics: Batman, Superman, Tim und Struppi.
<http://www.gomopa.net/Pressemitteilungen.html?id=620&meldung=Wertanlage-in-Comics-Batman-Superman-Tim-und-Struppi> abgerufen am 24.11.2010.

Wild Star Wars Wedding on TLC. In: theforce.net.
http://www.theforce.net/latestnews/story/Wild_Star_Wars_Wedding_On_TLC_123275.asp abgerufen am 01.03.2011.

World Science Fiction Society. <http://worldcon.org/> abgerufen am 24.11.2010.

9.3. Filme

30 Rock. Season 1. Regie: Don Scardino, Beth McCarthy-Miller (u.a.). Drehbuch: Tina Fey, Robert Carlock. USA: Broadway Video (u.a.), 2006. Fassung: DVD. Universal: 2007. 449[€].

30 Rock. Season 2. Regie: Don Scardino, Beth McCarthy-Miller (u.a.). Drehbuch: Tina Fey, Robert Carlock. USA: Broadway Video (u.a.), 2007. Fassung: DVD. Universal: 2008. 307[€].

30 Rock. Season 3. Regie: Don Scardino, Beth McCarthy-Miller (u.a.). Drehbuch: Tina Fey, Robert Carlock. USA: Broadway Video (u.a.), 2008. Fassung: DVD. Universal: 2009. 448[€].

30 Rock. Season 4. Regie: Don Scardino, Beth McCarthy-Miller (u.a.). Drehbuch: Tina Fey, Robert Carlock. USA: Broadway Video (u.a.), 2009. Fassung: DVD. Universal: 2010. 450[€].

American Graffiti. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas, Gloria Katz. USA: Universal Pictures (u.a.), 1973. Fassung: DVD. Universal: 2004. 107[€].

Cant Buy Me Love. Regie: Steve Rash. Drehbuch: Michael Swerdlick. USA: Apollo Pictures (u.a.), 1987. Fassung: DVD. Buena Vista Home Entertainment, 2002. 94[€].

Chuck. Season 1. Regie: Robert Duncan McNeill, Allan Kroeker (u.a.). Drehbuch: Chris Fedak, Josh Schwartz (u.a.). USA: College Hill Pictures Inc. (u.a.), 2007. Fassung: DVD. Warner Home Video, 2009. 555[€].

Freaks and Geeks. Season 1. Regie: Jake Kasdan, Judd Apatow, Bryan Gordon, Ken Kwapis, Lesli Linka Glatter. Drehbuch: Paul Feig, Judd Apatow (u.a.). USA: Apatow Productions (u.a.), 1999. Fassung: DVD. Sony Wonder, 2004. 1080[€].

Hackers. Regie: Iain Softley. Drehbuch: Rafael Moreu. USA: United Artists (u.a.), 1995. Fassung: DVD. MGM Home Entertainment, 2000. 108[€].

Happy Days – The Complete First Season. Regie: Art Fisher, Joel Zwick, George Tyne, James Tayne. Drehbuch: Gary Marshall (u.a.). USA: Henderson Productions (u.a.), 1974. Fassung: DVD. Paramount, 2004. 360[€].

I love You, Beth Cooper. Regie: Chris Columbus. Drehbuch: Larry Doyle. USA: Foy Atomic (u.a.), 2009. Fassung: DVD. Twentieth Century Home Entertainment, 2010. 102[€].

Kick-Ass. Regie: Matthew Vaughn. Drehbuch: Jane Goldman (u.a.). USA: Marv Films (u.a.), 2010. Fassung: DVD. Lionsgate, 2010. 117[€].

My life as Liz. Season 1. Creator: Jessica Antonini (u.a.). USA: MTV, 2010. Fassung: DVD. MTV, 2010. Ca. 187'.

Napoleon Dynamite. Regie: Jared Hess. Drehbuch: Jared Hess, Jerusha Hess. USA: Fox Searchlight Pictures (u.a.), 2004. Fassung: DVD. Paramount Home Entertainment: 2006. 91'.

Nerdcore Rising. Dokumentation. Regie: Negin Farsad, Kim Gatewood. USA: Vaguely Qualified Productions, 2008. Fassung: DVD. Virgil Films and Entertainment, 2009. Ca. 80'.

Pirates of Silicon Valley. Regie: Martyn Burke. Drehbuch: Paul Freiberger (u.a.). USA: Haft Entertainment (u.a.), 1999. Fassung: DVD. Turner Home Entertainment, 2005. 95'.

Rebel Without a Cause. Regie: Nicholas Ray. Drehbuch: Steward Stern (u.a.). USA: Warner Bro. Pictures (u.a.), 1955. Fassung: DVD. Warner Home Video, 2000. 111'.

Revenge of the Nerds. Regie: Jeff Kanew. Drehbuch: Jeff Buhai (u.a.) USA: Interscope Communications, 1984. Fassung: VHS. 20th Century Fox, 1997. 90'.

Scott Pilgrim vs. the World. Regie: Edgar Wright. Drehbuch: Michael Bacall (u.a.). USA: Universal Pictures, 2010. Fassung: DVD. Universal Studios, 2010. 113'.

Sixteen Candles. Regie: John Hughes. Drehbuch: John Hughes. USA: Channel Productions (u.a.), 1984. Fassung: DVD (High School Reunion Collection). Universal Studios: 2003. 93'.

Spider-Man. Regie: Sam Raimi. Drehbuch: Stan Lee, Steve Ditko (u.a.) USA: Columbia Pictures (u.a.), 2002. Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment: 2004. 116'.

Star Wars. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA: Lucasfilm (u.a.), 1977. Fassung: DVD. 121'. In: Star Wars. Trilogie. Episode IV – VI. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2008. 375'.

Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back. Regie: Irvin Kershner. Drehbuch: Leigh Brackett, Lawrence Kasdan (u.a.), 1980. Fassung: DVD. 124'. In: Star Wars. Trilogie. Episode IV – VI. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2008. 375'.

Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi. Regie: Richard Marquand. Drehbuch: Lawrence Kasdan, George Lucas (u.a.), 1983. Fassung: DVD. 134'. In: Star Wars. Trilogie. Episode IV – VI. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2008. 375'.

Star Wars: Episode I – The Phantom Menace. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA: Lucasfilm (u.a.), 1999. Fassung: DVD. Twentieth Century Home Entertainment, 2004. 127'.

Star Wars: Episode II – Attack of the Clones. Special Edition. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA: Lucasfilm (u.a.), 2002. Fassung: DVD. Twentieth Century Home Entertainment, 2004. 136'.

Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA: Lucasfilm(u.a.), 2005. Fassung: DVD. Twentieth Century Home Entertainment, 2005. 134‘.

Superbad. Regie: Greg Mottola. Drehbuch: Seth Rogen, Evan Goldberg (u.a.). USA: Columbia Pictures (u.a.), 2007. Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment: 2008. 114‘.

The Big Bang Theory. Season 1. Regie: Mark Cendrowski, Peter Chakos (u.a.). Drehbuch: Chuck Lorre, Bill Prady (u.a.). USA: Chuck Lorre Productions (u.a.), 2007. Fassung: DVD. Warner Home Video: 2008. 342‘.

The Big Bang Theory. Season 2. Regie: Mark Cendrowski, Peter Chakos (u.a.). Drehbuch: Chuck Lorre, Bill Prady (u.a.). USA: Chuck Lorre Productions (u.a.), 2008. Fassung: DVD. Warner Home Video: 2009. 486‘.

The Big Bang Theory. Season 3. Regie: Mark Cendrowski, Peter Chakos (u.a.). Drehbuch: Chuck Lorre, Bill Prady (u.a.). USA: Chuck Lorre Productions (u.a.), 2009. Fassung: DVD. Warner Home Video: 2010. 507‘.

The House Bunny. Regie: Fred Wolf. Drehbuch: Karen McCullah Lutz, Kirsten Smith. USA: Columbia Pictures (u.a.), 2008. Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2009. 93‘.

The Matrix. Regie: Andy und Lana Wachowski. Drehbuch: Andy und Lana Wachowski. USA: Warner Bros. (u.a.), 1999. Fassung: DVD. Warner Home Video, 2005. 131‘.

The Nutty Professor. Regie: Jerry Lewis. Drehbuch: Jerry Lewis, Bill Richmond. USA: Paramount Pictures (u.a.), 1963. Fassung: DVD. Paramount Home Entertainment, 2004. 107‘.

The Social Network. Regie: David Fincher. Drehbuch: Aaron Sorkin (u.a.). USA: Columbia Pictures (u.a.), 2010. Fassung: DVD (Two Disc Collectors Edition). Sony Pictures Home Entertainment, 2011. 115‘.

The Triumph of the Nerds: The Rise of Accidental Empires. Regie: Paul Sen. Drehbuch: Robert X. Cringley. USA: Oregon Public Broadcasting, 1996. Fassung: DVD. Ambrose Video, 2002. 165‘.

TRON. Regie: Steven Lisberger. Drehbuch: Steven Lisberger (u.a.) USA: Walt Disney Productions (u.a.) Fassung: DVD (Special Edition). Walt Disney Pictures, 2011. 96‘.

War Games. Regie: John Badham. Drehbuch: Lawrence Lasker (u.a.) USA: MGM, 1983. Fassung: DVD. MGM, 1998. 114‘.

Weird Science. Regie: John Hughes. Drehbuch: John Hughes. USA: Universal Studios, 1985. Fassung: DVD. Universal Pictures, 2008. 94‘.

9.4. Internetclips

George Lucas in Love. In: Kontraband. <http://www.kontraband.com/videos/11313/George-Lucas-In-Love/> abgerufen am 25.02.2011.

Nerds – Weltretter mit Hornbrillen. Elektrischer Reporter (ZDF). <http://www.elektrischer-reporter.de/elr/video/115/> abgerufen am 19.02.2010. ca. 03:06'.

Star Wars: Revelations. In: Spike. <http://www.spike.com/video/star-wars/2669337> abgerufen am 25.02.2011.

Weird Al Yankovic: White and Nerdy. In: Youtube. <http://www.youtube.com/watch?v=Q42tEnt9GWg> abgerufen am 21.06.2010.

9.5. Abbildungen

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Abbildung 1: Scribbly von Sheldon Mayer. In: <http://www.comicvine.com/scribbly/29-31120/> abgerufen am 18.06.2010.

Abbildung 2: Lisa und Todd in „Saturday Night Live“. In: Amazon. <http://www.amazon.com/Saturday-Night-Live-Complete-Season/dp/B0013LRKQC> abgerufen am 18.06. 2010.

Abbildung 3: Steve Urkle in „Family Matters“. In: <http://www.kellie.de/episodes/rockvideo.jpg> abgerufen am 09.05.2011

Abbildung 4: Video-Frame aus Weird al Jancoviczks, „White and Nerdy“. In: http://content.internetvideoarchive.com/content/photos/975/040972_13.jpg abgerufen am 21.06.2010

Abbildung 5: „Star Wars“ Hologramm. <http://www.allanjosephbatac.com/blog/2008/05/star-wars-hologram-communication-now-a-reality.html> abgerufen am 24.11.2010.

Abbildung 6: echtes Hologramm <http://www.allanjosephbatac.com/blog/2008/05/star-wars-hologram-communication-now-a-reality.html> abgerufen am 24.11.2010.

Abbildung 7: Ork- Krieger beim „Conquest 2010 LARP“. In: Die Presse Online. : Warcraft analog.
http://diepresse.com/home/panorama/skurriles/110534/Skurril_Sonderbares-aus-aller-Welt?gal=110534&index=11&direct=&_vl_backlink=&popup= abgerufen am 23.09.2010.

Abbildung 8: Volkswagen Werbespot mit kleinem Darth Vader. In: youtube.
http://www.youtube.com/watch?v=R55e-uHQna0&feature=player_embedded abgerufen am 21.02.2011.

Abbildungen 9 bis 38 sind Ausschnitte aus Original-DVDs. Die bibliographischen Angaben dazu finden sich in der Filmographie.

Abbildung 33: "The Nutty Professor" – ca. 00:03:39'

Abbildung 34: "The Nutty Professor" Nerd vs. Jock – ca. 00:11:18'

Abbildung 35: "American Graffiti" die Nerds - ca. 00:02:21'

Abbildung 36: "Tron" im Bauch des Computers - ca. 00:40:35'

Abbildung 37: "Tron" Flynn wird eingesaugt - ca. 00:29:07'

Abbildung 14: "War Games" am Arbeitsplatz des Nerds - ca. 00:20:59'

Abbildung 15: "War Games" des Geeks Labor - ca. 00:30:45'

Abbildung 38 „Revenge of the Nerds“ Lewis und Gilbert – ca. 00:19:10'

Abbildung 39: "Revenge of the Nerds" Sporthalle/Wohnheim - ca. 00:22:12'

Abbildung 40: "Revenge of the Nerds" brennendes Stigmata Nerd - ca. 00:57:02'

Abbildung 41: "Revenge of the Nerds" erobertes Land - ca. 01:26:05'

Abbildung 42: "Sixteen Candles" der nerd herd - ca. 00:23:49'

Abbildung 43: "Sixteen Candles" staunende Nerds - ca. 00:41:40'

Abbildung 44: "Weird science" Experiment Traumfrau - ca. 00:10:41'

Abbildung 45: "Can't buy me Love" Nerd-Eck - ca. 00:45:32'

Abbildung 46: "Hackers" im Technoclub - ca. 00:16:00'

Abbildung 47: "Hackers" IM Computer - ca. 00:28:08'

Abbildung 48: "Freaks and Geeks" (s01e18) Dungeons&Dragons - ca. 36:31'

Abbildung 49: "Freaks and Geeks" (s01e18) AV Club - ca. 27:12'

Abbildung 50: "Chuck" (s01e01) nerd herd - ca. 09:41'

Abbildung 51: "My Life as Liz" (s01e07) Lichtschwertkampf - ca. 07:45'

Abbildung 52: "Big Bang Theory" (s01e06) im Kostüm - ca. 05:59'

Abbildung 53: "Big Bang Theory" (s01e02) in der Nerd Wohnung - ca. 00:16'

Abbildung 54: „Big Bang Theory“ (s02e05) Simulation - ca. 14:29' s2e5

Abbildung 55: "I love you, Beth Cooper" Nerd Schlafzimmer - ca. 00:13:32'

Abbildung 34: "Kick-Ass" Küsse im Comicladen - ca. 01:45:55'

Abbildung 35: "Scott Pilgrim vs. the World" Rückblende - ca. 00:33:55'

Abbildung 36: "Scott Pilgrim vs. the World" Erläuterungs-Insert - ca. 00:44:07'

Abbildung 36: "Scott Pilgrim vs. the World" Erläuterungs-Insert - ca. 00:44:07'

Abbildung 37: "Scott Pilgrim vs. the World" Kampfszene - ca. 00:31:20'

Abbildung 56: "The social Network" bei der Anhörung - ca. 00:18:57'

10. Anhang

10.1. Abstract (deutsch)

Die Arbeit beschäftigt sich mit dem Image der Kunstfigur "Nerd" und ihrer Umsetzung in der medialen Welt von Kino und Fernsehen. Nerds haben sich heutzutage als eine zentrale Figur in der kulturellen Landschaft etabliert. Dies beweist nicht nur die Häufigkeit der kulturellen Produkte in denen sie vorkommen, sondern auch die zahlreichen medialen Diskurse in die sie eingebunden sind. In der US-amerikanischen Gesellschaft kennt man den Begriff und das damit verbundene Stereotyp schon seit einigen Jahrzehnten. Dass der Begriff mittlerweile nicht mehr ins Deutsche übersetzt werden muss, bekräftigt seine immer fortschreitende Bedeutsamkeit noch zusätzlich. Nerds bilden im Grunde das Fundament auf dem unsere derzeitige technophile Gesellschaft aufgebaut wurde. Man denke nur an den Raum, den Computer und andere elektronische Geräte in unserem Alltagsleben einnehmen. Ohne Nerds wie Bill Gates, Steve Wozniak oder Steve Jobs wäre die heutige Gesellschaft nicht dort wo sie ist. Trotzdem ist das Stereotyp Nerd stark negativ behaftet. Basierend auf einer Diskursanalyse soll nun versucht werden diese Fragestellungen zu thematisieren.

Die Definition des Begriffes „Nerd“ ist ziemlich komplex und nicht gerade eindeutig, was mitunter damit zusammen hängt, dass er ständig gebraucht wird und sich seine Bedeutungsebene immerzu ausweitet. In diese Sinne kann man die ersten fünf Kapitel der Arbeit als einen Versuch der vollständigen Darstellung der Isotopie „Nerd“ sehen. Hier werden soziologische Aspekte (wie Sexualität und Männlichkeit), ein geschichtlicher Abriss über die Gruppenbildung durch gemeinsame technische Interessen, sowie die Figur des Nerds als Vertreter des konvergenten Informationszeitalters skizziert. Um das Bild des Nerds zu vervollständigen wird noch seine Fan-Aktivität in den Bereichen Science Fiction, Comics, Serien usw. genauer betrachtet. Auch sein Engagement für Filme ist hervorstechend und wird hier anhand des Beispiels „Star Wars“ unter dem Begriff Kultfilme abgehandelt.

Anschließend wird in einer Filmanalyse die Entwicklung der Figur vom ersten Auftreten

bis in die 2000er Jahre nachgezeichnet. Der Anspruch der Arbeit lag hier nicht auf einer vollständigen Dokumentation alles dagewesenen, sondern auf der exemplarischen Nennung wichtiger Formate, die jeweils für einen besonderen Aspekt der Nerd-Identität stehen. Mit einer Kategorisierung der aktuellen Filme wird das Ganze abgeschlossen.

10.2. Abstract (Englisch)

This thesis analyzes the stereotypical identity of the cultural figure nerd and its presentation in current narratives, such as films and TV series.

In the first part, I tried to characterize the figure on the basis of its historical evolution, sociological implementation and fan activity. Pivotal in the characterization is the negative image of the figure in the present society and culture. The importance of the nerd in his function as a technical gatekeeper would implicate a more positive view in society.

The analysis of the medial representation of the figure attempts to sketch the formation of the image following key points throughout almost a century of film history. The portrayal of the nerd in films and television is examined in relation to the pre-established patterns of the stereotype characterization. It is shown that the nerd gets redeemed somehow through the increasing association with money and power, because of his technological know how. But the deprecatative aspects of the figure are yet favored in the representation.

In conclusion, I argue that despite all the changes in the nerds portrayal over time, negative stereotypes remain dominant and the nerd's position in today's culture is still that of a social outsider.

10.3. Danksagung

Diese Arbeit ist meinen Eltern gewidmet. Ohne ihre Liebe und Unterstützung hätte ich diesen Weg nie machen können. Ohne sie wäre ich auch niemals die, die ich heute bin.

Meinem Bruder Michi – hätte er mich nicht in jungen Jahren zum „Star Wars“ sehen gezwungen, wäre diese Arbeit wohl nie entstanden.

Meinem Freund Christoph, der mich auf das Thema gebracht hat und damit auch die Konsequenzen (er)tragen musste.

Meinen liebsten Freundinnen Sasi, Smini und Carmen – auch wenn uns viele Kilometer trennen – ohne sie wäre kein Tag lebenswert.

Und - last but not least - meinem Betreuer Michael Gissenwehler, dessen Lehrveranstaltungen mich nicht nur durchs gesamte Studium begleitet haben, sondern mit dessen Unterstützung ich dieses auch abschließen durfte.

Und allen Anderen, die nicht nur im Gespräch zu dieser Arbeit beigetragen haben, sondern auch mein Leben jeden Tag bereichern.

10.4. Curriculum Vitae

Andrea Torggler

Geboren am 14.02.1986

In Sterzing (Südtirol, Italien)

Aufgewachsen in Villanders (Südtirol, Italien)

Derzeit wohnhaft in Wien

Ausbildung:

Okt. 2010 – Juni 2011	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien (Wahlfächer in den Bereichen Romanistik, Germanistik und Vergleichende Literaturwissenschaften)
September 2007	Erste Diplomprüfung Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Juli 2005	Reifeprüfung in mathematisch – naturwissenschaftlicher Fachrichtung mit 76/100 Punkten
2000 – 2005	Deutschsprachiges Realgymnasium „J.Ph. Fallmerayer“ in Brixen (Bressanone)
1997 – 2000	Mittelschule Klausen (Chiusa)
1992 – 1997	Grundschule Villanders (Villandro)

Sprachen:

Deutsch	Muttersprache
Italienisch	Erste Fremdsprache, fließend
Englisch	Zweite Fremdsprache, sehr gute Kenntnisse in Wort und Schrift

Sonstiges:

Seit mittlerweile mehr als 10 Jahren aktives Mitglied der „Knappenbühne Villanders“