

eva kimminich, michael rappe,
heinz geuen, stefan pfänder (hg.)

expressyourself!

europas kulturelle kreativität
zwischen markt und underground

Eva Kimminich, Michael Rappe, Heinz Geuen, Stefan Pfänder (Hg.)
Express yourself!

Eva Kimminich (Prof. Dr. habil.), Kulturwissenschaftlerin, Romanistin und Beirätin für Jugend- und Subkulturen der Deutschen Gesellschaft für Semiotik, lehrt an der Universität Freiburg im Masterstudiengang Creating Cultures. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Kultureller Wandel und Identität, Sub- und Jugendkulturen, Oraturen und Immigrationsliteratur.

Michael Rappe (Prof.) war als Kulturmanager, Rapper, Musikpädagoge und DJ tätig. Daneben war er zehn Jahre Lehrbeauftragter für Poptheorie an der Universität Kassel. Seit dem Wintersemester 2004/05 ist er Professor für Geschichte und Theorie der Populären Musik an der Hochschule für Musik Köln. Darüber hinaus bietet er Seminare im Bereich der Lehrerfortbildung an (z.B. Arbeitskreis für Schulmusik, Verband Deutscher Schulmusik, Goethe Institut).

Heinz Geuen (Prof. Dr.) studierte Musik, Politikwissenschaft und Romanistik, lehrt Musikpädagogik an der Hochschule für Musik Köln. Veröffentlichungen zu musik- und medienpädagogischen Themen sowie zu Populärer Musik.

Stefan Pfänder (Prof. Dr. habil.), Lehrstuhlinhaber Romanische Sprachwissenschaft Universität Freiburg, ist einer der Leiter der Masterstudiengänge Creating Cultures und European Linguistics in Freiburg. Buchpublikationen im Bereich des Kulturkontakts, der gesprochenen Sprache, der Improvisationsforschung und der Oral History.

EVA KIMMINICH, MICHAEL RAPPE, HEINZ GEUEN,
STEFAN PFÄNDER (HG.)

EXPRESS YOURSELF!

Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© 2007 transcript Verlag, Bielefeld



This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 3.0 License.

Umschlaggestaltung & Innenlayout: Kordula Röckenhaus, Bielefeld
Lektorat & Satz: Eva Kimminich
Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar
ISBN 978-3-89942-673-1

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: www.transcript-verlag.de

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter: info@transcript-verlag.de

INHALT

Vorwort: Express yourself!	
Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground	7
<hr/>	
EVA KIMMINICH/MICHAEL RAPPE/HEINZ GEUEN/STEFAN PFÄNDER	
Interpretative Methoden der Cultural Studies	21
<hr/>	
RAINER WINTER	
Gesellschaftlicher Wandel durch kreative Umwertung	33
<hr/>	
CHRISTOPH JACKE	
Selbst(er)findung, Selbstgestaltung, Selbstbehauptung: eine Kulturprogrammstörung?	51
<hr/>	
EVA KIMMINICH	
Das Spiel mit sich. Populäre Techniken des Selbst	75
<hr/>	
MARK BUTLER	
Kreativität und Lernen. Möglichkeiten und Realitäten aus musikpädagogischer Perspektive	103
<hr/>	
CHRISTINE STÖGER	
Rap-Pädagogik: <i>Erziehung</i> zur Kritikfähigkeit?	117
<hr/>	
AYHAN KAYA	
Rhythmus-Sound-Symbol: Struktur und Vermittlungsformen einer <i>oral culture</i> am Beispiel des Hip Hop	137
<hr/>	
MICHAEL RAPPE	

BilderHören und MusikSehen. Der Videoclip als audiovisuelles Hybridmedium	157
HEINZ GEUEN	
Semiotische Autonomie populärer Kulturen. Eine Fallstudie zum polnischen Hip-Hop	173
BARTOLOMAE RESZUTA	
„Stylelife“. Graffiti als „typografisches“ Ausdrucksmittel sozialen Stils	193
STEFAN MEIER	
Tanz um Anerkennung. Ästhetik und Alterität – von <i>Breaking</i> bis <i>Krumping</i>	209
HEIDI SALAVERRÍA	
Vom kreativen Umgang mit retardierenden Märkten. Die „Macher“ der Techno-Party-Szene	239
RONALD HITZLER	
Autorinnen und Autoren	247

VORWORT: EXPRESS YOURSELF! EUROPAS KULTURELLE KREATIVITÄT ZWISCHEN MARKT UND UNDERGROUND

EVA KIMMINICH /MICHAEL RAPPE/HEINZ GEUEN/STEFAN PFÄNDER

„While I'm expressin' myself / It's crazy to see people be / What society wants them to be. But not me!“ (N.W.A.: *Express yourself*)

Kreativität, Kultur, Kunst und Körper stehen über ihre problematischen Konzeptualisierungen in einer ebenso spannungsvollen wie unauflösbaren Wechselbeziehung. Der in Deutschland erst seit den 1950er Jahren mit Einsetzen der US-amerikanischen Kreativitätsforschung gebräuchlich gewordene Begriff der Kreativität zeichnet sich zunächst durch eine Verknüpfung mit zahlreichen Assoziationsfeldern und Erwartungen aus. Sie reichen von künstlerischem über das lebenspendende Erzeugen, das gewinnbringende Erfinden bis zum problemlösendem Handeln (Bröckling 2004: 139-144). Letztgenanntes lässt insbesondere das Alltagsleben als dichte Folge von Entscheidungen und Orientierungen erscheinen, die das Alltagshandeln als ein kreatives ausweisen (Joas 1996). Diese Erweiterung des Blickfeldes hat neue Forschungsfelder und -fragen eröffnet, wie unter anderem die Unterschichtenethnographie und die Cultural Studies, die ihre Untersuchungsobjekte als Subjekte der Geschichte betrachten und sie vor dem Hintergrund der in der ethnographischen Darstellung dominierenden Zuschreibungen beleuchtet. Kreativität erweist sich dabei in Zeiten der Not als Motor einer Überlebenskunst, deren Facettenreichtum an verschiedenen Beispielen der Unterschichtenethnographie aufgezeigt wird (zuletzt Warneken 2006: 91-129). Auch in der Medienkritik, die das Verhältnis von Ästhetik und Ökonomie neu überdenkt, wird die Nutzung der Medienangebote durch das Subjekt beleuchtet und als Anlass betrachtet, Wissen, Orientierungen und Unterhaltung zu generieren (Hallenberger/Nieland 2005: 13).

Bevor der Begriff Kreativität geläufig wurde, sprach man von Schöpferkraft, ein Begriff der tief in den das abendländisch europäische Den-

ken strukturierenden Kategorien verankert ist und dessen konzeptuelle Aura – mehr oder weniger bemerkt – in den pragmatischen Kontext des Kreativitätsbegriffs einfluss. Als höchste Bestimmungen des Menschen (*trancendentalia*) ist die Schöpferkraft in die Trichotomie der Philosophie, das Gute – das Schöne – das Wahre (Platon) involviert, und sie wird den Tätigkeitstypen Theorie – Handeln – Schaffen (Aristoteles) zugeordnet, aus denen sich über Kant die Aufspaltung der Philosophie in Logik, Ethik und Ästhetik bzw. in vereinfachter Formulierung die Untergliederung von Wissenschaft, Moral und Kunst entwickelt hat.

Die Philosophie der Ästhetik befasst sich mit physischen Dingen (bildende Künste) und Vorgängen (darstellende Künste) bzw. Tätigkeiten des Künstlers, nämlich mit dem Nachbilden (*Mimesis*), das vom Schaffen von etwas Neuem unterschieden wird. Dadurch gelangte das Konzept der Schöpferkraft in das Einzugsgebiet der bildenden Künste bzw. der philosophischen Disziplin der Ästhetik, denen sie über Jahrhunderte hinweg zugeordnet blieb, bis ihr Nutzen zur techn(olog)ischen Weltgestaltung und ökonomischen Gewinnpotenzierung ihre Entmythologisierung und Demokratisierung einleitete. Das schöpferische Vermögen wurde dadurch zur anthropologischen Selbstverständlichkeit und zu einem Forschungsgegenstand, den man nun auch im Alltagsleben entdeckte. Jeder rückte als Künstler ins Blickfeld – im Lebensalltag wie in der Forschung; so wandten sich weitere Wissenschaftszweige, besonders Psychologie, Sozial- und Erziehungswissenschaften dem Phänomen der Kreativität zu.

Leicht übersehen wird an der Begriffsgeschichte, wie der Philosoph und Kunsthistoriker Władysław Tatarkiewicz in seiner Geschichte und Analyse der Grundbegriffe der Ästhetik (2003) herausstellt, dass die Begriffe Schöpfer und Künstler genuin nicht zusammengehören. Denn in der Antike unterschied insbesondere Platon den nachbildenden und sich dabei Gesetzen und Regeln unterordnenden Künstler von einem Schöpfer, dessen Schaffen sich durch Handlungsfreiheit auszeichne. Das heißt, der Kunst wurde als eine etwas herstellende Kunstfertigkeit zunächst keine Schöpferkraft zugeschrieben. Ausnahme bildete allein die *poiesis*, die Dichtung. Sie wurde von der Kunst getrennt, weil der Dichter mit seinen Worten eine neue Welt erfinde. Nur das Dichten galt daher als eine schöpferische Tätigkeit.

Warum das lateinische *creare* nicht zur Bezeichnung schöpferischen Vermögens eingesetzt wurde, erklärt sich aus der theologischen Vereinnahmung des Begriffs. Der Ausdruck *creatio* erfuhr in der christlichen Ära einen folgenreichen Bedeutungswandel. Er wurde zur Bezeichnung des göttlichen Schöpfertums eingesetzt, als ein Erschaffen aus dem Nichts (*creatio ex nihilo*). Schöpferkraft wurde der menschlichen Schaffenskraft daher zunächst abgesprochen. Die antike Vorstellung der Kunst als einer mimetischen Leistung blieb erhalten und wurde im Mittelalter auch auf die Dichtung ausgeweitet. Das änderte sich erst seit der Renaissance, als der Mensch mit seiner Unabhängigkeit, Eigenständigkeit und

Freiheit auch seine Einbildungs- und Schöpferkraft entdeckte. Die von Tatkiewicz diagnostizierten Schwierigkeiten, diesem Gefühl und Vermögen einen sprachlichen Ausdruck zu geben (2003: 359-61), sind in enger Verbindung mit dem Emanzipationsprozess von dem göttlichen Vorrecht auf ein Schöpfertum zu sehen, das in der Kraft des (gesprochenen) Wortes gründet.

Da sich der Begriff des Schöpfens in der europäischen Kultur nicht durch seine Zuordnung zur Kunst, sondern über seine Verankerung in der christlichen Religion bzw. Emanzipation von derselben entwickelt, mündet das Bewusstsein der eigenen Schöpferkraft in letzter Konsequenz im Anspruch auf Welt- und Selbsterschaffung, die sich im Verlauf der weiteren Entwicklung einerseits in der (bio)technologischen Neuerschaffung und (Um)Gestaltung von Welt und Körper bzw. der Selbst(er)findung und -gestaltung manifestieren; sie versprechen kein Seelenheil, den Akteuren der Neuschöpfung aber Kapital bzw. Authentizität und Lebensraum. Andererseits ist die Beobachtung zu machen, dass kreatives Handeln im Sinne eines (durchaus auch auf göttliche Inspiration zurückgeführten) Schaffens, im Rahmen der in den letzten Jahrzehnten sich manifestierenden Formen der Oral poetry auch an die einst ausschließlich der *poesis* zugeordnete Kraft der Invention anknüpft. Wie Giorgio Agamben in seinem Kommentar zum Römerbrief (2006) ausführt, fällt die Geschichte des Reims mit der Geschichte der messianischen Verkündung zusammen, da die metrische Form genau in dem historischen Augenblick zerbrach, als Dichter, wie Alfred de Vigny oder Johann Christian Friedrich Hölderlin, Gott für tot erklärten. In der wieder auflebenden Oral Poetry insbesondere mit Rap und Slamming wird dieses Erbe aufgegriffen und weiterentwickelt.

Wer Welt und Mensch neu imaginieren will, muss über die Möglichkeit der Eingebung verfügen, d.h. er muss Vorstellungen haben, die Darstellung und Präsentation verändern; nur so können die Kernmetaphern (im Sinne von kognitiven Konzepten) als ebenso bildspendende wie Anverwandlung auslösende Modelle verschoben werden. Die Medientechnologien haben die ‚Weisen der Welterzeugung‘ (Nelson Goodman) und -darstellung potenziert und eine Welt der Repräsentationen geschaffen, in der Fakten und Fiktionen nicht mehr klar zu unterscheiden sind.

Aus einer Perspektive, die sich auf das daraus resultierende gesellschaftliche Spektakel kultureller Repräsentation und die Dekodierung ihrer Materialisierungen und Inszenierungen konzentriert, auf die Fluktuation und Inflation ihrer Zeichen und Symbole, wird das (re)kreative Potential des Subjekts ausgeblendet. Über die an Dominanz und Herrschaft geknüpfte Konzeptualisierung der zunächst nur als abbildend verstandenen Künste wurde die Entfaltung des kreativen Vermögens im Sinne eines Könnens über Jahrhunderte hinweg ohnehin nur einer kleinen ‚genialen‘ Gruppe gestattet, mit gutem Grund.

Verschiebt man die Beobachtungsperspektive, dann rücken die von Antonio Gramsci, Guy Debord und Umberto Eco bereits seit den 1960er Jahren skizzierten Möglichkeiten einer ‚semiotischen Guerilla‘ ins Blickfeld, die im Zuge der demokratisierten Mediennutzung in die Tat umgesetzt wurden. Sich als Kommunikationsguerilla bezeichnende Strategen haben entsprechende Techniken entwickelt, um die ‚Grammatik kultureller Hegemonie‘ zu durchbrechen (Kleiner 2005: 334). War der Zugang zur Codierung des abendländischen Weltbildes über Jahrhunderte hinweg durch Bildungsschranken bzw. Schrift- wie Bildexegeese geregelt und gesichert, so stehen die Fragmente dieser Vor- und -darstellungen inzwischen jedem und überall zur eigenen Bedeutung zur Verfügung. Werbung, Alltags-, Pop- und Subkulturen nutzen nicht nur zentrale christologische Metaphern, sondern greifen auch tief in die Kiste magisch mythologischer Zeichen und Rituale. Die biografischen Kontexte des Einzelnen, seine Selektionen, seine Reflexivität und Kreativität entscheiden, wie diese gedeutet und genutzt werden. Das heißt aber nichts anderes, als dass die Kraft und Macht einer auf spezifischen Sinnzuschreibungen beruhenden Repräsentativität durch die Möglichkeit subjekt-spezifischer Interpretation und Präsentierbarkeit gebrochen wird: es entsteht semiotische Autonomie. Sie erlaubt, dass Zeichen und Bezeichnetes, Vorbilder und Bilder zueinander in Beziehung gesetzt und Repräsentationen präsent gemacht werden. Dadurch werden gleichzeitig Trennungen, Dichotomien und Hierarchien aufgehoben.

Kultur als Programm (S.J. Schmidt 2003, 2006), als Instrument der Domestizierung und Zivilisierung von Natur und Mensch (Norbert Elias, Georges Vigarello u.a.), als Werkzeug der Herrschaft und Diskurse der Macht (v.a. Antonio Gramsci und Michel Foucault) sowie als Illusion der Gutheit, mit der die immer wieder heraufbeschworenen Imaginationen des Bösen bekämpft werden sollen, wird auf diese Weise zu einer Spielwiese, auf der Wege und Werte einer im Hier und Jetzt praktizierbaren Lebens- und Wirklichkeitsgestaltung immer wieder neu verhandelt werden. Kultur wird zu einem sinnlich erlebbaren und unterhaltsamen Spiel mit dem eigenen Körper und mit den Prototypen menschlicher Kommunikation, mit denen nicht nur individuelles, sondern auch soziales Wissen vermittelt wird, und zwar interaktiv. Insofern haben Subkulturen wie die HipHop-Bewegung, die sich gemeinsam mit den meisten Pop-Musikkulturen aus den an die Traditionen der afrikanischen Oral Culture anknüpfenden schwarzamerikanischen Widerstandskulturen entfaltet haben, diese Formen der Wissensvermittlung aufgegriffen und mit den technologischen Möglichkeiten der Postmoderne kombiniert. Diese werden aber nicht als Speicher sondern als Hilfsmittel eingesetzt, denn der Körper und Interaktivität stehen im Mittelpunkt dieser Kulturen der Kommunikation und der ‚actionality‘ (Ben Sidran).

In ihnen entfalten sich Selbst- und Gemeinschaftsbewusstsein, personale wie kulturelle Identität nicht durch eine entkoppelte Anverwandlung

auslösende Rezeption, sondern durch (re)kreative Partizipation, physische Präsenz und gemeinsames Erleben. Die dabei frei werdenden reflexiven (*noesis*) und sinnlich erfahrbaren (*aisthesis*) Energien kreativen Handelns rücken damit ebenso ins Blickfeld wie die Konsequenzen, die sich daraus für die Konzeptualisierung von Ästhetik und Kunst, aber auch von Unterhaltung (im Sinne einer Rekreation) ergeben, wie sie von Paul Willis und insbesondere von Richard Shusterman (2005 u. 2006) erarbeitet wurden. Sie verstehen Ästhetik und ästhetisches Empfinden nicht mehr als eine festgeschriebene, klassenspezifisch hierarchisierte Dimension von sich in Stilen manifestierenden kulturellen Errungenschaften, sondern als ein kontinuierliches, im Alltagsleben stattfindendes Verhandeln. Ihre methodischen Ansätze konzentrieren sich auf die ästhetische Aufwertung von populärer Kultur und Entmythisierung ‚hoher‘ oder ‚wahrer‘ Kunst, die vor dem Hintergrund soziologischer, ethnologischer bzw. philosophischer Theorien durchgeführt wird.

Die jeweils nachwachsende Generation ist eine wichtige Zielgruppe jeder Gesellschaft. Sie unterlag in Mitteleuropa seit dem ausgehenden 19. Jahrhundert verschiedenen Konzeptualisierungen, die die jeweiligen Erwartungen, Persönlichkeitsraster, Körperkonzepte, Geschlechterrollen sowie pädagogische Zielsetzungen und Bildungsmethoden prägten. Sie wurden über klar strukturierte Kleingruppen (Familie) und Sozialisationsinstitutionen (Schule etc.) vermittelt. Seit dem 2. Weltkrieg haben sich durch politische, gesellschaftliche und ökonomische Umbrüche sowie durch technologische Entwicklungen Lebens- und Lernbedingungen sowie Sozialstrukturen grundlegend verändert. Jugendliche ziehen es heute vor, in Gemeinschaften zu agieren. Sie stehen unter dem Druck, kreativ und flexibel zu sein und ihre Originalität in wechselnden Bereichen und Tätigkeiten immer wieder erneut unter Beweis zu stellen. Authentizität spielt als eine Kategorie des Un austauschbaren und Unverwechselbaren dabei eine besondere Rolle.

Zur Selbsterhaltung tritt Selbstgestaltung. Das hat zur Beschleunigung kultureller Recyclingprozesse geführt, durch die vergessenes oder ausgeblendetes Wissen verschiedener Kulturen insbesondere in der Lebensstile kreierenden populären und alltäglichen Kultur zu Tage gefördert, variiert, rekontextualisiert und rekonfiguriert wird. Die Resultate sind nicht nur als ökonomisch verwertbare und vermarktbar Kapitalien zu betrachten, sie bieten auch Neu-Orientierungen. Denn mit Einsehbarkeit in die Weisen der medialen Welterzeugung eröffnen sich auch neue Wege und Techniken der Selbsther- und -darstellung bzw. -differenzierung, mit denen das Subjekt heterogener Gemeinschaften Anerkennung gewinnen kann; und zwar ohne den gruppenspezifischen Common Sense zu verletzen, denn dieser verändert sich gleichzeitig mit der rekreativen Selbsterneuerung seiner Träger, wie beispielsweise besonders eindringlich an den Tanzstilen der HipHop-Kultur zu beobachten ist.

Der Körper und die leiblich-ästhetische Erfahrung nehmen dabei einen bedeutenden Stellenwert ein. Vor dem Hintergrund einer die ästhetische Erfahrung weniger auf *noesis* als auf *aisthesis* begründenden philosophischen Anthropologie, wie sie von Richard Shusterman entworfen wird, sind diese Techniken Anlass für die Entwicklung eines neuen Verständnisses des Körpers als Schnittstelle zwischen (re)kreativer Selbst(er)findung bzw. -gestaltung und Gemeinschaftsbildung.

Bezeichnet Kreativität also einen schöpferischen Akt, der sich gestaltend, erkennend, erfindend oder verwirklichend manifestieren kann, so bezeichnet Kultur das, was durch diese schöpferischen Akte einzelner Subjekte entsteht. Kultur wird den jeweiligen Herrschaftsverhältnissen entsprechend aber gleichzeitig auch als ein eine Gesellschaft zusammenhaltendes, sie regelndes und prägendes Programm genutzt. Es kanalisiert, selektiert und vereinnahmt die schöpferischen Akte ihrer Mitglieder, indem es Vorstellungen, Darstellungen und Einstellungen mit Hilfe von Medien festlegt, verbreitet oder Gewinn aus ihrer Vermarktung zieht. Durch ihre mediale Präsenz sowie deren Interaktivität und demokratische Nutzbarkeit stehen diese heute wie nie zuvor auch (fast) jedem zur Verfügung, er kann sie modifizieren, kombinieren, rekontextualisieren und seine Vor- und Darstellungen in Umlauf bringen bzw. vermarkten. Die kreativen Rückgriffe auf einzelne Elemente und Schaltungen des Programms, wie sie besonders in Subkulturen praktiziert werden, sind daher der Motor gesellschaftlichen Wandels. Das macht auch deutlich, warum sich Eliten- von Populär-, Sub- und Jugendkulturen differenzieren bzw. dieselben vereinnahmen und Anspruch auf ein Vorrecht auf Kreativität bzw. Bewertung von Kreativität erheben müssen, obwohl sie sich dabei seit jeher an den Innovationen anonymisierter Populär- und Subkulturen inspirier(t)en.

Aus der vorangegangenen Überlegungen zu den mannigfachen Ausprägungen kultureller Dynamik dürfte hinreichend ersichtlich geworden sein, warum der Aspekt der Kreativität aus der philologischen Diskussion heute nicht mehr wegzudenken ist. Im Zuge der ‚empirischen Wende‘ des ‚Schöpfungsbegriffs‘, so könnte man vereinfachend sagen, wurde dem einstmaligen ‚göttlichen‘ Verbum *creare* eine zentrale Stellung im Rahmen der Auseinandersetzung mit ‚Kultur‘ zugewiesen. *Creare Cultura* – Kultur unterliegt demnach permanenten (‚schöpferischen‘) Wandlungsprozessen und ist dabei auch selbst stets Motor für Veränderung.

Dass die Debatte über jenes Spannungsfeld zwischen dem ‚Erschaffen‘ und ‚Erschaffenwerden‘ von Kultur nicht bloß ein akademisches Randdasein fristet, zeigt sich seit dem Wintersemester 2006/07 in Freiburg, wo ein neuer Masterstudiengang des Romanischen Seminars einen Namen trägt, der seinem Programm in nichts nachsteht (und vice-versa). So geht es im Rahmen des viersemestrigen M.A. *Creating Cultures: Kulturelle Dynamik in romanischen Sprachen und Literaturen* konkret um die erwähnten Fragen nach Urheberchaft und Konsequenzen kultureller

Prozesse. Im Titel ist das erwähnte Spannungsfeld bereits angelegt: *Creating Cultures* – sowohl die Form als auch die Semantik des Verbs verweisen auf ein in dreierlei Hinsicht adäquates Verständnis des Kulturbegriffs. Postuliert wird hier zunächst eine Reziprozität der Agentivität: ‚Kultur kreiert uns‘ und ‚wir kreieren Kultur‘. Neben dieser Betrachtung von Kultur als potentielltem Agens und Patiens, wird zweitens die Prozesshaftigkeit und Dynamik aller Signifikate, die – sowohl alltagssprachlich wie auch in den Wissenschaften – mit dem Signifikant Kultur assoziiert werden können, hervorgehoben. Gleichzeitig wird, dies ist der dritte Aspekt, auch der Kulturbegriff an sich – also der *signifiant* – als grundlegend ‚kreiert‘ – und damit ebenfalls als dynamisch und relativ bedingt – verstanden. Mit anderen Worten: (1) Wir sind von ‚Kultur‘ abhängig und vice versa; (2) ‚Kultur‘ ist nichts ontologisch Gegebenes, sondern repräsentiert stets das Ergebnis ‚kreativer‘ Prozesse – (un)bewusst und/oder (in)direkt –, bzw. Emergenz; (3) Die Entscheidungen, ob, warum und wie etwas jeweils zu ‚Kultur‘ wird (also diesen Begriff für sich in Anspruch nehmen kann) unterliegen dabei ebenso schöpferischen Kräften und Mächten (welche wiederum, in Anschluss an Punkt (1), von ihren eigenen Begrifflichkeiten geprägt sind).

Zentrales Anliegen der dieses Masterprogramm durchziehenden Fragestellungen ist mithin die – nicht grundsätzlich neue, und dabei doch immer wieder hochgradig relevante – kritische Reflexion über die ‚Idee der Kultur‘ (Terry Eagleton): Woher kommt ‚Kultur‘ und wohin geht sie? ‚Wer‘ bewirkt Kultur und was vermag Kultur zu bewirken? Welche ‚Konsequenzen‘ hat Kultur oder warum ist Kultur möglicherweise gefährlich? Was hat es mit der kuriosen Idee auf sich, Grenzen zu ziehen und bspw. ein Konzept wie das der Nation in die Welt zu setzen? Warum gibt es überhaupt Differenzen? Wer ‚macht‘ diese und warum? Und welche Machtstrukturen spielen hierbei jeweils eine Rolle?

Die Beiträge dieses Bandes sind aus der gemeinsamen Diskussion über die Entstehung und Wirkungsweisen pop-, sub- und jugendspezifischer Praktiken und Techniken zur Selbst(er)findung, Selbstdarstellung und Körpergestaltung, aber auch zur Bildung von Gemeinschaft und Common Sense sowie zur Wissenserzeugung bzw. -vermittlung entstanden, die wir unter dem Titel „Kultur und Kreativität“ im Juli 2005 an der Musikhochschule in Köln begonnen haben. Sie nähern sich diesen meist außerhalb formeller Bildungsinstitutionen und außerhalb des traditionellen Kanons künstlerischer Darstellungsbereiche entstandenen Techniken und Praktiken der Kreation mit interdisziplinär angelegten Fragestellungen. Was ihre Beobachtungen verbindet, sind die Potentiale, die sich in posttraditionalen, am Subjekt orientierenden Gemeinschaften und ihren ‚unsichtbaren Bildungsprogrammen‘ verbergen und warum: es handelt sich um heterogene Gemeinschaften, die sich deshalb relativ spannungsfrei weiter entfalten können, weil sie sich als ein aus (re)kreierenden Subjekten bestehendes offenes Kollektiv verstehen und danach handeln.

Mit *Rainer Winters* Beitrag wird zunächst der Zusammenhang zwischen Kreativität und Wissenschaft thematisiert. Während die positivistisch verfahrenen Wissenschaftsdisziplinen ‚die gesellschaftliche Konstruktion von Wirklichkeit‘ mittels ‚objektiver‘ Überprüfung ihrer Hypothesen zu bestätigen suchen, gehen die Cultural Studies davon aus, dass ihre Forschungen Teil einer Wirklichkeit sind, die sie selbst erzeugen. Ihre multiperspektivische Herangehensweise stellt kulturelle und mediale Prozesse daher sowohl in die von Antonio Gramsci herausgestellten Kontexte sozialer und kultureller Ungleichheit wie sie sie, auf Michel Foucault zurückgreifend, auch als Teil der Dispositive der Macht betrachtet. Damit rückt nicht nur die Konstruktivität der Wissensgenerierung ins Blickfeld, ihre Verknüpfung mit Macht, sondern auch ihre Partikularitäten und die Positionierungen der Forschenden, die durch ihre Forschungen Theorien und Kulturen nicht nur recyceln (Jacke, Kimminich, Schmidt 2006), sondern ihre Widersprüche auch „zur Aufführung“ bringen. Winter weist daher nicht nur auf die Formen und Möglichkeiten des Widerstands hin, sondern auch auf die Kreativität des forschenden Subjekts. Durch seine spezifischen Verknüpfungen unterschiedlicher Perspektiven und Methoden kann das Neue an neuen Phänomenen überhaupt erst wahrgenommen und neue Fragestellungen entwickelt werden. Die Perspektive der Cultural Studies ist daher nicht nur eine, die das Leiden an der Gesellschaft registriert und analysiert, sondern vor allem einen Horizont der Möglichkeiten gesellschaftlicher Transformation eröffnet.

Um die kreativen Aspekte der Kämpfe um ‚gegebene‘ Werte und Normen beschreiben zu können, lenkt der Beitrag des Medienkulturwissenschaftlers *Christoph Jacke* die Aufmerksamkeit auf die Konzepte von Jugend- und Subkultur. Da sowohl jugendsoziologische als auch pädagogische Überlegungen hierzu meistens schwer vereinbar erscheinen, greift er auf das soziokulturell-konstruktivistische Konzept von Kultur als Programm zurück, wie es S.J. Schmidt vorgeschlagen hat, und modifiziert es für den Bereich populärer Kultur und ihrer Subkulturen. In diesem Modell wird deutlich, wie Kultur im Allgemeinen als Interpretationsfolie kollektiven Wissens durch kognitiv autonome und sozial orientierte Individuen funktioniert. Der Autor kann die kreative Leistung des Subjekts deshalb als ein Handeln definieren, das immer an Kulturprogrammen ansetzen muss und insbesondere in Subkulturen als eine (re)kreative Umwertung von Programmebenen zu verstehen ist, durch die gesellschaftlicher Wandel überhaupt erst in Gang gesetzt wird.

Die Beobachtungen und Überlegungen der Kulturwissenschaftlerin und Romanistin *Eva Kimminich* zielen darauf ab, (re)kreatives Handeln als das eines sich als ein ebenso auf sich selbst gestelltes wie sich als konstitutiver Teil einer Aktionsgemeinschaft begreifenden Subjekts zu beleuchten. Am Beispiel der HipHop-Kultur, besonders am Rap, sowie an der szenenübergreifenden Praktik des Tattoo, mit denen die an körper-

liche Präsenz gebundenen Prototypen menschlicher Kommunikation neu konfiguriert werden, wird deutlich, dass sich nicht nur das Verhältnis zwischen Subjekt und Kultur(en), sondern auch die Funktion und der Umgang mit ihren symbolischen Ordnungen und Techniken der Selbst(er)findung und -gestaltung grundlegend verändern. Dabei ist ein besonderer Umgang mit Wort bzw. Bild zu beobachten. An Agambens Überlegungen zu messianischer Zeit bzw. Kraft anknüpfend, zeigt die Autorin am Rap, wie durch das Zusammenfallen von Dichten (gesprochene Worte) und körperlicher Präsenz (Performanz) Vergangenheit und Gegenwart zu einer Erfahrung des Leben(sraum) spendenden Worts verdichtet wird. Für den Tätowierten manifestiert sich die Schnittstelle der Vergegenwärtigung von Daseinserfahrung in dem Erinnerung fixierenden Hautbild. Dieser neue Umgang mit Zeichen erfordert auch eine neue Konzeptualisierung des Zeichenbegriffs, der die Unterscheidung von Materialität und Bedeutung nicht als Seins-, sondern Beobachtungsalternativen versteht.

Der Ethnologe und Kulturwissenschaftler *Mark Butler* widmet sich den ‚Selbsttechniken‘ der Postmoderne, die er ebenfalls an paradigmatischen Beispielen aus der populären Kultur beleuchtet. Die Reflexionen des späten Michel Foucault aufgreifend – also die Art und Weise, wie Menschen zu sich selbst eine Beziehung herstellen und diese modulieren können – entfaltet er die These, dass die Praktiken der Selbststilisierung, -steuerung und -steigerung zunehmend spielerische Züge tragen. Die technomorphe Lebenswelt der fortgeschrittenen Moderne, so sein Argument, fordert spielerische Kreativität geradezu heraus. Am Beispiel von Körper-, Psycho- und (interaktiven) Medientechniken sowie Sexualpraktiken untersucht er dieses *Spiel mit sich*, als eines, das sich gegenwärtig zu der antiken Sorge *um sich* (Foucault) und der modernen Arbeit *an sich* (Stefan Rieger) gesellt hat.

Die Beiträge von *Christine Stöger* und *Ayhan Kaya* richten ihr Interesse auf die Vermittlung kulturellen Wissens, d.h. auf die Pädagogik, an die unter den wachsenden Anforderungen der sich desindustrialisierenden und globalisierenden individualisierten Gesellschaft hohe Erwartungen gestellt werden. Kreativität als Garantie einer erfolgreichen Zukunft der Gesellschaft wie des Individuums setzt die pädagogische Praxis formeller Bildungsinstitutionen, die meist weit von der erwarteten Kreativitätsförderung entfernt sind, unter verstärkten Druck. Der Beitrag der Kreativitätsforscherin Christine Stöger klärt daher am Beispiel der Musikpädagogik zunächst einmal die wesentlichen Bedingungen für Kreativität im formalen Bildungsbereich, um langlebige Mythen zu entzaubern. Darüber hinaus konzentriert sie sich auf die Eigenheit und Entwicklung kindlicher Kreativität. Ihr Beobachtungsfokus liegt dabei auf hoch effektiven Lern- und Gestaltungsweisen von Kindern und Jugendlichen außerhalb von Familie und Schule, deren Erschließung fruchtbare Anregungen für schulisches Lernen bieten.

Auch die Beobachtungen des Migrationsforschers *Ayhan Kaya* konzentrieren sich auf informelle Vermittlungsformen von Wissen. Ziel seines Beitrages ist zu zeigen, dass die Community-Kultur der HipHop-Bewegung das Potential hat, junge Migranten mit einem ‚Schutzschild‘ zu versehen, das sie gegen die Effekte des neo-liberalen Zeitalters, Konsumdenken und Warenüberfluss, abschirmt. Davon ausgehend, dass HipHop-Kultur im Allgemeinen danach strebt, Macht zu lokalisieren und Raum für marginalisierte Jugendliche zu schaffen, in dem sie sich entgegen der Tradition, den offiziellen Institutionen wie Polizei, Schule und Medien eine Existenz schaffen können, zeigt der Autor an Rap und Graffiti, wie diese Ausdrucksformen im Zeitalter der Desindustrialisierung für suburbane Jugendliche zur Widerstandskultur geworden sind. Mit ihr wehren sie sich nicht nur gegen soziale Ausgrenzung, sondern setzen den Beschränkungen durch traditionelle und offizielle Pädagogik eine alternative, die Kreativität des Subjekts fordernde und fördernde Pädagogik entgegen. Bestand das wesentliche Ziel der traditionellen Pädagogik bislang in der Homogenisierung der Nation, so basiert die Rap-Pädagogik auf der Anerkennung des Andersseins des Anderen; das heißt, das Andere wird als Potential erkannt, erschlossen und für die eigenen Zwecke genutzt. Der Autor schlägt daher vor, die kritische Rap-Pädagogik als einen ‚dritten Raum‘ zu beleuchten, in dem eine Brücke zwischen Minderheit und Mehrheit geschlagen werden kann.

Konkrete Beispiele alternativer, auf der Kreativität des Subjekts basierender Vermittlungsformen kulturellen Wissens beschreiben und analysieren die Beiträge von *Michael Rappe* und *Heinz Geuen*. Der Popkulturtheoretiker und -praktiker *Michael Rappe* befasst sich mit dem Breakbeat, der nur im Kontext der afroamerikanischen Musiktradition, also in der Tradition der Oral Culture in seiner Bedeutung und v.a. seinen Möglichkeiten erschlossen werden kann. Erst vor diesem Hintergrund wird die Tragweite der polyrhythmischen Struktur als Grundlage und Bedingung gesellschaftlichen Denkens und Handelns erkennbar. Eine Erweiterung rhythmischen Handelns stellt dann gleichzeitig ein Gestalten gesellschaftlichen und sozialen Handelns dar. Am Beispiel der HipHop-Kultur zeigt er, wie polyrhythmisches Handeln innerhalb dieser Gemeinschaft strukturiert ist und wie sie dadurch Wissen vermitteln kann. Dass dabei auch Bildmetaphern eine bedeutende Rolle spielen, führt er am Beispiel eines Video-Clips von Missy Elliot vor, an dem er das Zusammenspiel solch eines polytextualen Zeichen-, Bewegungs- und Bedeutungsgefüges exemplarisch analysiert.

Aus der Sicht des Musikpädagogen nähert sich auch *Heinz Geuen* dem audiovisuellen Phänomen des Video-Clips. Von musikpsychologischen Forschungen ausgehend, führt er am Beispiel des Videos *Afrika Shox* von Chris Cunningham vor, wie eine solche Interaktion von Bild- und Musiksphäre im Videoclip funktioniert und welche künstlerischen bzw. politisch programmatischen Wirkungen sie eröffnet.

Die Beiträge von *Bartolomae Reszuta*, *Stefan Meier* und *Heidi Salaverría* befassen sich mit den kreativen Räumen, die die HipHop-Kultur eröffnet. Bartolomae Reszuta untersucht vor dem Hintergrund der Cultural Studies und ihrer blinden Flecke die polnische Hip Hop-Szene als eine Subkultur, die sich gegen den ‚Subjekt und Leben verschlingenden Kapitalismus‘ wehrt, indem sie ‚semiotische Autonomie‘ entfaltet. Seine semantischen Textanalysen zeigen, wie der geforderte gesellschaftliche Wandel im Hinblick auf freie Marktwirtschaft, Mitgliedschaft in der Europäischen Union und den Einfluss der US-amerikanischen Populärkultur mit dem christlichen und sozialistischen Erbe Polens ‚verhandelt‘ wird. Dies geschieht im ‚Zwischenraum‘ der Hip Hop-Kultur, die ein solches Verhandeln zwischen Subjekt und Gemeinschaft ermöglicht, weil es sich um einen autonomen Raum handelt.

Der Medienkommunikationswissenschaftler *Stefan Meier* betrachtet Graffiti als „typographisches Ausdrucksmittel sozialen Stils“. Indem er sich gerade nicht auf linguistische Patterns beschränkt, sondern, wie von Umberto Eco gefordert, auch die außersemiotischen Umstände bei seiner Analyse mit einbezieht, kann er die künstlerisch-kreative Ausdrucksform des Graffiti nicht nur als Mittel jugendkultureller Kommunikation und Identitätskonstruktion, sondern auch ihre raumgreifende Komponente als einen die Rezeption beeinflussenden Umstand beschreiben. Von semiotischen und typografischen Begrifflichkeiten ausgehend, wird die sprachliche ebenso wie die visuelle Gestaltung als multimodaler Text verstanden. Sein Inhalt setzt sich weniger aus lexikalisch-semantischen, als vielmehr synthetisch aus unterschiedlichen, Bedeutung generierenden Faktoren zusammen.

Aus philosophischer Perspektive fragt *Heidi Salaverría* am Beispiel zweier subkultureller Tanzstile nach dem inneren Zusammenhang von Ästhetik und Anerkennung. An *Breaking* und *Krumping* beobachtet sie, wie der ‚Kampf‘ um Anerkennung auf ästhetische Weise, aus freiem Willen und v.a. leibkörperlich ausgetragen wird. Daraus folgert sie, dass Anerkennung nicht nur, wie noch bei Hegel, als Kampf verstanden werden sollte, sondern auch als zwangloses ästhetisches Ansinnen, in welchem die Alterität des Anderen mit dem Selbst zusammentrifft. Die potenzielle Übereinstimmbarkeit in einem an Kant angelehnten *Sensus Communis* wählt die Autorin als utopische Basis für eine solche Begegnung. In einer Auseinandersetzung mit der philosophischen Tradition des Anerkennungsbegriffs schlägt sie abschließend vor, dass Anerkennung nicht nur diskursiv, sondern leibkörperlich in der Ausgesetztheit des Selbst verankert werden muss. Sie fordert daher nicht nur eine Verschiebung des philosophischen Anerkennungsbegriffs, sondern auch des Ästhetikbegriffs, der im Anschluss an den Pragmatismus alltagsnäher, somatischer und handlungsorientierter gefasst werden muss.

Der Beitrag des Jugendsoziologen *Ronald Hitzler* widmet sich schließlich der Frage der Selbstvermarktung posttraditionaler Gemein-

schaften. Damit rückt er eine Form der Kreativität ins Blickfeld, die das Verhältnis zwischen Ästhetik und Ökonomie genauer beleuchtet, denn, wie er am Beispiel der Technokultur zeigt, ist nicht Gewinnstreben, sondern Vergnügen Motor ihrer Innovationskraft. Da Techno innerhalb der Popkultur längst das Flair des Besonderen verloren hat, müssen sich diejenigen, die daran verdienen wollen, etwas einfallen lassen, um die Attraktivität dieser Subkultur zu erhalten. Wie Hitzler beobachtet, geschieht dies besonders durch Erneuerung des Veranstaltungsangebots, sowohl im Hinblick auf die Veranstaltungsarten als auch auf Veranstaltungsorte. Die Produkt-Innovationslogik der Eventmacher basiert auf den Ideen und Wünschen, die die einzelnen Mitglieder der Technogemeinschaft und sie selbst entfalten. Der inzwischen im Berufsleben stehenden, zahlungskräftigen und untereinander vernetzten Fangemeinde der Clubber und Raver werden Wochenend-Ausflugsevents oder Party-People-Gemeinschaftsurlaube angeboten. Wie der Autor herausstellt, basiert der messbare Erfolg dieser Vermarktungsstrategie auf den Erlebniswünschen des auf eine Gemeinschaft hinorientierten Subjekts, denn organisiert wird, was den Organisatoren selbst Spaß machen könnte. Der Autor sieht darin einen Entwicklungsprozess im unternehmerischen Umgang mit den eigenen kreativen Einfällen, die durch Nachwertung neuer Formen des (gemeinschaftlichen) Vergnügens erwerbstauglich werden.

Wir danken der VolkswagenStiftung, die unsere Tagung an der Musikhochschule in Köln finanziert hat. Die meisten der hier versammelten Beiträge sind daraus hervorgegangen. Unser Dank gilt vor allem auch all denen, die zum Gelingen der angenehmen und anregenden Arbeitsatmosphäre beitragen haben, insbesondere Malte Nickau und Indra, die uns in die Ausdrucksweisen der Spray-Art bzw. der Vocal Percussion und des Beatboxing „eingeweiht“ haben. Ebenso sei all denjenigen gedankt, die bei den Vorbereitungen zur Drucklegung mitgewirkt haben, Heidi Korf und Raphael Schadt für die Übersetzung der englischsprachigen Beiträge von Bartolomae Reszuta und Ayhan Kaya sowie Margarete Kimminich, Hiltrud Junker-Lemm und Philipp Reuter für die Mühen des Korrekturlesens und des Layouts.

LITERATUR

- Agamben, Giorgio (2006): Die Zeit, die bleibt. Ein Kommentar zum Römerbrief. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bröckling, Ulrich (2004): „Kreativität“. In: Ders./S. Krasmann/Th. Lemke (Hrsg.): Glossar der Gegenwart. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 139-144.
- Eagleton, Terry (2001): Was ist Kultur? Eine Einführung. Aus d. Engl. von Holger Fliessbach. München: Beck.
- Eco, Umberto (2002): „Für eine semiologische Guerilla.“ In: Ders.: Über Gott und die Welt. Essays und Glossen. München: Hanser, S. 146-156.
- Jacke, Christoph/Kimminich Eva/S.J. Schmidt (Hrsg.) (2006): Kulturschutt: Über das Recycling von Theorien und Kulturen. Bielefeld: Transcript.
- Joas, Hans (1996): Die Kreativität des Handelns. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Kimminich, Eva (Hrsg.) (2003): Kulturelle Identität: Konstruktionen und Krisen. Frankfurt/M. u.a.: Peter Lang.
- Kleiner, Marcus S. (2005): „Semiotischer Widerstand. Zur Gesellschafts- und Medienkritik der Kommunikationsguerilla.“ In: Gerd Hallenberger/Jörg-Uwe Nieland (Hrsg.): Neue Kritik der Medienkritik. Werkanalyse, Nutzerservice. Sales Promotion oder Kulturkritik. Köln: Von Halem.
- Shusterman, Richard (2005): Leibliche Erfahrung in Kunst und Lebensstil. Aus dem Amerikanischen übersetzt v. Robin Celikates und Heidi Salaverría. Berlin: Akademie Verlag.
- Shusterman, Richard (2006): „Unterhaltung: Eine Frage für die Ästhetik.“ In: Ch. Jacke/E. Kimminich/S.J. Schmidt (Hrsg.), Kulturschutt: Über das Recycling von Theorien und Kulturen. Bielefeld: transcript, S. 70-96.
- Tatarkiewicz, Władysław (2003): Geschichte der sechs Begriffe Kunst – Schönheit – Form – Kreativität – Mimesis – Ästhetisches Erlebnis. Aus dem polnischen v. Friedrich Griese. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Warneken, Bernd Jürgen (2006): Die Ethnographie populärer Kulturen. Eine Einführung. Wien/Köln/Weimar: Böhlau.

INTERPRETATIVE METHODEN DER CULTURAL STUDIES

RAINER WINTER

1. DIE METHODOLOGISCHE ORIENTIERUNG DER CULTURAL STUDIES

Zentrales Merkmal der qualitativen Medienforschung im Kontext von Cultural Studies ist die theoretische und empirische Untersuchung des Verhältnisses von Erfahrungen, medialen Texten und sozialen Kontexten. Anders formuliert, ihr transdisziplinär orientiertes Forschungsinteresse gilt dem komplexen und vielschichtigen Zusammenhang von alltäglich erlebter, diskursiver und gesellschaftlicher Wirklichkeit in der globalen Ära des 21. Jahrhunderts. Diese dreiseitige Ausrichtung bringt unterschiedliche methodologische Orientierungen mit sich, deren wechselseitige Verknüpfung Cultural Studies seit ihren Anfängen bestimmen. Die Singularität und Kreativität dieses Forschungsansatzes, der sich dem „whole way of life“ im Sinne von Raymond Williams (1958) verschrieben hat, beruhen auf der gegenseitigen Ergänzung und Bereicherung, aber auch auf den nicht vermeidbaren und produktiv genutzten Widersprüchen, die aus den differenten methodologischen Optionen resultieren.

So hat z. B. die qualitativ-empirische Erforschung der Medienrezeption einen phänomenologischen und hermeneutischen Schwerpunkt, da es um das Verständnis von „lived realities“, von Erfahrungen und Praktiken, geht (Winter 1995). Die Analyse medialer Texte stützt sich auf strukturalistische bzw. poststrukturalistische Ansätze. Denn die Logik eines Spielfilms oder einer Fernsehserie kann sich erschließen durch das Aufzeigen der Werte, die sich in der binären Logik von medialen Texten verstecken, der diskursiven Rahmungen, die mediale Wirklichkeiten strukturieren, oder der intertextuellen Bezüge, die ein medialer Text unterhält und die den mediatisierten Charakter unserer Wirklichkeitserfahrung und unseres Wissens hervorheben. Dagegen hat die Analyse der sozialen und politischen Kontexte, in der mediale Texte rezipiert und ange-

eignet werden, notwendigerweise einen „realistischen“ Charakter, so z.B. in der Deskription des situationalen Settings, in der sich eine Medienrezeption vollzog, oder der zunehmenden globalen Vernetzung.

Cultural Studies zeichnen sich nun dadurch aus, dass sie die auf diese Weise entstehenden Spannungen, Konflikte und durch die Verknüpfung unterschiedlicher Perspektiven manchmal überraschenden Einsichten ins Zentrum ihrer Analysen rücken. Die Bricolage des Forschungsprozesses (Göttlich et al. 2001), die Triangulation unterschiedlicher Methoden und Theorien je nach Forschungsfrage, veranschaulichen, dass diese transdisziplinär ausgerichtete Forschungstradition mit der positivistischen Agenda gebrochen hat, dass es das Ziel von Forschung sei, Hypothesen oder Theorien darüber aufzustellen, was in der Welt „wirklich“ vor sich geht, und dann durch die methodisch erzeugte und kontrollierte Analyse von (harten) Daten herauszufinden, ob dies „wirklich“ so ist. Dagegen zeigen Cultural Studies, dass Forschungsfragen, -methodologien und -interessen durch soziale, politische und historische Kontexte geprägt werden. In der Forschung wird nicht Realität „objektiv“ analysiert, vielmehr ist die Forschung Teil der Wirklichkeit, die sie erzeugt und sozial konstruiert. Da Methodologien und Schreibweisen der Forscher die Wirklichkeit nicht widerspiegeln, ist es angebracht, durch unterschiedliche Methoden auch verschiedene Wirklichkeiten zu erzeugen und zur Darstellung zu bringen. So wird die Partikularität von Perspektiven deutlich und deren unterschiedlichen Wirklichkeitskonstruktionen wird Rechnung getragen. Das gewonnene Wissen ist immer sozial und politisch lokalisiert, so dass der Forscher/die Forscherin auch dazu aufgefordert werden, die Diskurse und Positionen, die ihr Denken prägen, kritisch zu hinterfragen. Dabei haben die neueren Ansätze von Cultural Studies einen „performance turn“ vollzogen (Denzin 2003). Sie sind sich dessen bewusst, dass sie Kultur in ihren Widersprüchen und Konflikten „zur Aufführung“ bringen, wenn sie über sie forschen und schreiben. „Reflexive Performance“ und (Auto-) Ethnographie rücken ins Zentrum der neueren qualitativen Forschung.

2. WIDERSPENSTIGE PRAKTIKEN UND KONTEXTUELLE ANALYSEN

Widerstand ist ein elementarer Begriff in den Cultural Studies (Hörning/Winter 1999, Winter 2001), der durch Antonio Gramscis Hegemonieanalyse (Gramsci 1991ff.), seine Überlegungen zur Populärkultur und vor allem durch Michel Foucaults Analytik der modernen Macht (Foucault 1976, 1977) bestimmt wird. Trotz massiver Kritik nimmt er bis heute eine sehr wichtige Rolle in der Analyse gelebter Erfahrungen und Praktiken ein. Seine wichtige Bedeutung veranschaulicht, dass Cultural Studies kulturelle und mediale Prozesse im Kontext sozialer und kultu-

reller Ungleichheit sowie als Teil der Dispositive der Macht betrachten. Ihre Perspektive ist immer auch die „von unten“, die das Leiden an der Gesellschaft, das Elend der Welt, registriert, analysiert, gleichzeitig aber auch Möglichkeiten von Utopie und gesellschaftlicher Transformation aufzeigen möchte (Kellner 1995, Winter 2005).

So wundert es nicht, dass Widerstand zur zentralen Kategorie dieser kritisch interventionistischen Theorie und Forschungspraxis wurde. Gerade im alltäglichen Gebrauch von Medien, in deren Rezeption und (produktiver) Aneignung, finden sich die Merkmale und Spuren widerständiger Praxis und kreativen Eigensinns, die mediale Texte gegen den Strich lesen und zur Artikulation eigener Perspektiven nutzen (Winter 2001). Zum Streitpunkt wurde dabei die Frage, wie weitreichend dieser Widerstand gegen Macht sein kann und welche Bedeutung ihm im Kontext gesellschaftlicher Herrschaftsstrukturen zukommt. Hat der Widerstand (nur) symbolischen Charakter oder auch „reale“ Auswirkungen? Als methodologisch schwierig erweist es sich nämlich, die kreativen und widerständigen Elemente alltäglicher Erfahrung zu erfassen, da diese immer bereits von Diskursen durchdrungen und strukturiert werden.

In der frühen Widerstandsforschung, die allerdings keine von einem Programm ausgehende einheitliche Tradition darstellt, wird bereits ein zentraler Aspekt von Cultural Studies deutlich, ihr Kontextualismus. Widerspenstige Praktiken lassen sich nur dann verstehen, wenn der Kontext (re-)konstruiert wird, in dem sie sich ereignen und den sie (mit)konstituieren. Für Larry Grossberg werden die Cultural Studies von einem radikalen Kontextualismus geprägt: „Um es für Cultural Studies auf den Punkt zu bringen: der Kontext ist alles, und alles ist kontextuell“ (Grossberg 1999: 60).

So kann Paul Willis in seiner in der Zwischenzeit zum Klassiker gewordenen ethnographischen Studie Spaß am Widerstand (1979) in einer dichten Beschreibung zeigen, wie die „lads“, Jungs aus der Arbeiterklasse, eine lebendige und aufmüpfige Gegenkultur schaffen, die die Mittelklassennormen ihrer Schule ablehnen und subversiv unterlaufen. Ihre kreativen Praktiken prangern Langeweile und Entfremdung schulischer Sozialisation an, führen jedoch nicht zu einer Transformation „realer“ Herrschaftsstrukturen, weil den schlecht ausgebildeten „lads“ nämlich nichts anderes übrig bleibt, als nach der Schule Arbeiterjobs anzunehmen. Damit ist ihr Protest, den sie subjektiv als Freiheit erfahren, in die Reproduktion sozialer Ungleichheit eingebunden.

In ihrer ebenfalls berühmt gewordenen Studie *Reading the Romance* (1984), die multidimensional angelegt ist und historische Betrachtungen mit narrativen Analysen von Romanen und empirischer Erforschung der Perspektive der Leserinnen verbindet, kam Janice Radway zu dem Ergebnis, dass die Rezeption von Liebesromanen, zunächst unabhängig von ihrem Inhalt, eine grundsätzlich positive Bedeutung für Frauen haben kann. Die regelmäßige und enthusiastische Lektüre, das sich Verlieren

im Lesen, helfe ihnen nämlich, sich von den sozialen Pflichten und Beziehungen des Alltags zu distanzieren und einen Freiraum für sich selber im häuslichen Ambiente zu schaffen, wo von ihnen ansonsten erwartet wird, ausschließlich für die Familie da zu sein und ihre Selbstfindung daran zu binden. Im Weiteren kann Radway dann zeigen, wie in den Liebesromanen auch weibliche Sinnangebote gegen die des Patriarchats ausgespielt und als höher eingestuft werden. Die scheinbar harmlose Praktik des Lesens von relativ standardisierten Liebesromanen erweist sich als widerspenstig und führt zur Bildung einer lebendigen, widerständigen Subkultur. Allerdings kommt Radway zu dem Schluss, dass die realen patriarchalen Strukturen, die familiäre und gesellschaftliche Beziehungen durchdringen, nicht transformiert werden. Der Widerstand kann sogar zu ihrer Stärkung beitragen.

Die Analysen des Widerstandes innerhalb von Cultural Studies beschäftigen sich also mit auf den ersten Blick trivialen, unbedeutenden alltäglichen Erfahrungen und Praktiken untergeordneter Gruppen, die in ihrer Eigenart, insbesondere wie sie den realen Strukturen von Macht und Herrschaft widerstehen, untersucht werden. Auch wenn in der Lesart von Cultural Studies Ideologien und die hegemoniale Kultur das Verhältnis der Handelnden zur Welt vermitteln, kennen sie diese Strukturen jedoch mittels ihres praktischen Wissens, was die Voraussetzung für ihren Widerstand ist, der in der Regel jedoch im Imaginären verbleibt und vergeblich ist.

Methodologisch werden die alltäglichen Erfahrungen und Praktiken, so z. B. die Medienrezeption, Ernst genommen und damit auch deren Bedeutung. Allerdings kontextualisiert sie der Forscher und bestimmt damit ihre eigentliche Bedeutung. In diesem Zusammenhang wird in der neueren Diskussion oft die Kritik geäußert, dass dieser „Durchblick“ des Forschers seiner Selbstreflexivität im Wege steht. So kann er z. B. nicht erkennen, wie die von ihm analysierten „realen“ Herrschaftsstrukturen durch seine eigenen theoretischen Vorannahmen oft erst begriffliche Kontur gewinnen. Sowohl Willis als auch Radway wurden dahingehend kritisiert, dass ihre theoretischen Vorannahmen zur Ausbildung blinder Flecke führen, was freilich für jede Forschung gilt. In der neueren ethnographischen Diskussion wird etwas übertrieben eingewendet, dass man oft mehr über die theoretische Perspektive der Forscher/der Forscherin erfährt als über die untersuchten Personen. Diese Kritik wurde auch an John Fiske geübt, der als der wichtigste Vertreter des Widerstands-Paradigmas gilt und dessen Analysen in der Exploration von Möglichkeiten in dem Dickicht der Lebenswelt für viele einen zu optimistischen Charakter annehmen.

In seinen Analysen des Populären in der Gegenwart (Fiske 1989) knüpft er eng an Foucaults (1976) Unterscheidung zwischen Macht und Widerstand an. ‚Widerstand‘ kann in spezifischen historischen Situationen im Verhältnis von diskursiven Strukturen, kultureller Praxis und sub-

jektiven Erfahrungen entstehen. Fiske begreift den Alltag als kontinuierliche Auseinandersetzung zwischen den Strategien der „Starken“ und den Guerillataktiken der „Schwachen“. Im Gebrauch der Ressourcen, die das System z. B. in Form von medialen Texten und anderen Konsumobjekten zur Verfügung stellt, versuchen die alltäglichen Akteure ihre Lebensbedingungen selbst zu definieren und ihre Interessen auszudrücken. Dabei interessiert er sich nicht für die Aneignungsprozesse, die zur sozialen Reproduktion beitragen, sondern für den heimlichen und verborgenen Konsum, der im Sinne von Michel de Certeau (1988) eine Fabrikation, eine Produktion von Bedeutungen und Vergnügen ist, in der den Konsumenten ihre eigenen Angelegenheiten deutlicher werden und die (vielleicht) zur allmählichen kulturellen und sozialen Transformation beitragen kann (Winter 2001).

Fiske dekonstruiert in seinen Analysen (Fiske 1999, Winter/Mikos 2001) die unterschiedlichsten populären Texte von Madonna über *Stirb langsam* bis zu *Eine schrecklich nette Familie* mit dem Ziel ihr Potential an Bedeutungen aufzuzeigen, das je nach sozialer und historischer Situation der Zuschauer von diesen unterschiedlich realisiert wird. Er zeigt die Inkonsistenzen, die Unabgeschlossenheit, die widersprüchliche Struktur oder die Polyphonie medialer Texte auf, arbeitet heraus, wie eng populäre Texte auf die gesellschaftliche Wirklichkeit bezogen sind und soziale Differenzen artikulieren. Die Rezeption und die Aneignung von Texten wird zu einer kontextuell verankerten gesellschaftlichen Praxis, in der die Texte als Objekte nicht vorgegeben sind, sondern erst auf der Basis sozialer Erfahrungen produziert werden. Damit gelingt es Fiske die situative Einzigartigkeit und Signifikanz kultureller Praktiken aufzuzeigen, die an einem besonderen Ort zu einer besonderen Zeit realisiert werden.

Wie bei Radway und bei Willis stellt sich jedoch auch bei Fiske die Frage, welche über den unmittelbaren Kontext hinausgehende Bedeutung diese symbolischen Kämpfe haben können. Eine naheliegende Kritik lautet, dass widerständiger Medienkonsum, wie Fiske (2001) ihn in seiner berühmten gewordenen Madonna-Studie aufzeigt, ineffektiv bleibt, weil er die patriarchalen Herrschaftsstrukturen nicht ändert. So zu argumentieren, heißt jedoch nicht sehen zu wollen, dass Fiske dies zum einen nicht behauptet. Zum anderen geht es ihm gerade darum, die Bedeutung, ein Madonna-Fan zu sein, Ernst zu nehmen und vor allem in seinen späteren Arbeiten die Singularität kultureller Erfahrungen und Praktiken in spezifischen Kontexten herauszuarbeiten, ohne überhaupt den Anspruch auf Generalisierung oder unmittelbare Transformation von Herrschaftsstrukturen zu stellen. Allerdings entgeht auch Fiske nicht der Kritik, dass er als Forscher vorgibt, die Bedeutung der Praktiken der Untersuchten besser zu verstehen als diese selbst.

Diesem für die Forschungen zum Widerstand charakteristischen Dilemma versucht man in neueren Arbeiten dadurch zu entgehen, dass Phänomene aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden und auf

diese Weise das methodologische Instrumentarium sensibler für die Erfahrung des Anderen werden soll. So wird untersucht, welchen Einfluss Widerstandspraktiken in einem spezifischen Kontext auf Ereignisse und Prozesse in anderen Bereichen haben, wie sie mit diesen artikuliert sind. Zudem werden Erfahrungen, Praktiken und Diskursen in multiplen lokalen Kontexten analysiert, so dass sich verschiedene Formen von Subordination und Widerstand aufzeigen lassen (Saukko 2003). Innerhalb von Cultural Studies spielt die Analyse subversiven Medienkonsums also weiterhin eine wichtige Rolle, auch wenn die damit verbundenen optimistischen Hoffnungen nicht mehr im Zentrum der Betrachtung stehen.

3. ETHNOGRAPHISCHE UND REFLEXIVE METHODEN

Bei der Analyse von Rezeptions- und Aneignungsprozessen steht bei Cultural Studies die ethnographische Perspektive im Vordergrund. Damit ist in der Regel aber nicht eine ausgedehnte ethnographische Feldarbeit wie in der Ethnologie gemeint, sondern die teilnehmende Beobachtung kultureller Praktiken des modernen und postmodernen Lebens, die einen Zugang zur Zirkulation von Bedeutungen (Fiske 1999) und so einen Einstieg in kulturelle Kreisläufe (Johnson et al. 2004) ermöglichen soll. Dabei ist die ethnographische Perspektive oft mit autobiographischen Elementen verknüpft.

So hat Ien Ang (1986) in ihrer Studie zu *Dallas* die Analyse der Reaktionen von Zuschauerinnen mit ihrer eigenen Einschätzung der Serie verbunden. Die persönliche Affinität zu einem Untersuchungsobjekt, bisweilen auch das eigene Fantum, und die Selbstreflexion sind wichtige Ressourcen im Forschungsprozess von Cultural Studies.

„My existence as a fan, my experiences, along with whatever other resources are available for describing the field of popular practices and their articulations to social and political positions, are the raw material, the starting point critical of research.“ (Grossberg 1988: 68)

In neueren ethnographischen Arbeiten entstand zudem die Forderung und die ethische Verpflichtung, den Welten der Anderen möglichst gerecht zu werden. Eine Möglichkeit hierfür ist der Dialog zwischen den Forschenden und den Untersuchten, in dem Vorurteile abgebaut und die Grenzen des eigenen Verständnisses überwunden werden sollen. Der Textur gelebter Leben soll so aus der Sicht der Beteiligten (mehr) Gerechtigkeit widerfahren. In einem weiteren Schritt sollen auch im Alltag bestehende Machtbeziehungen in Frage gestellt werden. „Research that is more fully participatory will aim to use the research process itself to empower those who are being researched“ (Johnson et al. 2004: 215).

Ein weiteres wichtiges Merkmal dieser neuen Formen von Ethnographie ist die Selbstreflexivität. Der Forschende soll sich über seine eigene Situiertheit, seine sozialen und politischen Verpflichtungen sowie seine theoretischen Vorannahmen, klar werden, damit er leichter Zugang zu den Welten der Untersuchten findet. Dabei impliziert Selbstreflexivität aber nicht, dass ein „wahreres“ Wissen der Welt möglich (Haraway 1997: 16). Eher zeigt sie die Begrenzungen unserer Weltsicht auf und, dass verschiedene Interpretationen unserer eigenen Welt und der der Anderen möglich sind. In den Formen kritischer Autoethnographie führt Selbstreflexivität dazu, dass der Forscher untersucht, welche Erlebnisse und sozialen Diskurse seine Erfahrung bestimmt haben (Bochner/Ellis 2002).

Zudem ist es wichtig, die Polyvokalität des Feldes in ethnographischen Untersuchungen einzufangen. So zeigt die Forschung z. B., dass mediale Texte ganz unterschiedlich gebraucht werden können. Gelebte Erfahrungen sollen von verschiedenen Stimmen wiedergegeben werden, um zu vermeiden, dass eine Stimme für die „Wahrheit“ einer Erfahrung steht und um die Besonderheit einzelner Erfahrungen angemessen zu erfassen (Saukko 2003: 64ff.). Auch in den Darstellungen der Forschungsergebnisse kommt es zu einer Interaktion zwischen den Stimmen der Anderen und der Stimme des Forschers. Die Berücksichtigung autobiographischer Erfahrungen führt auch zu Experimenten in der Darstellung der Forschungsergebnisse, die bis zur „performance“ von Erfahrungen und Praktiken reichen kann (Denzin 2003).

In der qualitativen Medienforschung kommt dieser methodologischen Neuorientierung eine wichtige Bedeutung zu. Zum einen fordern dialogische Beziehungen den Forscher dazu auf, über seine eigenen medialen Erfahrungen und Praktiken, seine Vorlieben und Abneigungen, nachzudenken und sie kritisch zu hinterfragen. Zum anderen werden die Informanten, die z. B. über Formen problematischen Medienkonsums berichten, als Subjekte ernst genommen, die eine eigene Sicht entwickelt haben. Zudem werden sie aufgefordert, diese zur Darstellung zu bringen. Der Forscher nimmt nicht die Rolle des unabhängigen Beobachters ein. Er ist eher ein unterstützender Mitspieler. Seine Subjektivität wird wie die der Untersuchten durch die medialen Praktiken der heutigen Gesellschaften, insbesondere durch die Populärkultur, geprägt, worüber er sich im Forschungsprozess klar werden sollte.

„Popular culture matters [...] precisely because its meanings, effects, consequences, and ideologies can't be nailed down. As consumers and as critics, we struggle with this proliferation of meanings as we make sense of our own social lives and cultural identities.“ (Jenkins et al. 2002: 11)

Im Kontext der interpretativen Ethnographie hat Norman Denzin die Methode des „reflexiven Interviews“ entwickelt (Denzin 1997, 1999, 2003:

57-76), die der Forderung nach Reflexivität zu gerecht werden versucht und die ich im Folgenden kurz darstellen möchte.

Exkurs: Das reflexive Interview

Denzin stellt zunächst fest (Denzin 2003: 57ff.), dass wir in einer Second-hand-Welt von Bedeutungen leben, die durch die Medien der post-modernen Gesellschaft vermittelt werden. Die Kultur ist eine visuell dominierte Medienkultur, eine „cinematic society“ (Denzin 1995), in der dramaturgische Inszenierungen die Oberhand gewonnen haben. Das reflexive Interview soll nun eine Möglichkeit sein, dem Zustand Rechnung zu tragen, dass Subjektivität immer mehr durch Geschichten vermittelt wird, die durch Interviews produziert worden sind.

„The reflexive interview is simultaneously a site for conversation, a discursive method, and a communicative format that produces knowledge about the self and its place in the cinematic society – the society that knows itself through the reflective gaze of the cinematic apparatus.“ (Denzin 2003: 58)

Das Interview ist eine Bekenntnispraktik, die zu einer öffentlichen Form der Unterhaltung geworden ist. Das Stellen von Fragen, die Aufforderung, eine Geschichte zu erzählen, bringt situierte Erzählungen des Selbst hervor. Im Anschluss an Holstein und Gubrium (2000) unterscheidet Denzin dann zwischen verschiedenen Formen des Interviews, die dem Interviewer unterschiedliche Positionen zuweisen. Im „objektiv neutralen“ Format benutzt er einen strukturierten oder semi-strukturierten Leitfaden, um zu Informationen zu gelangen. Die Geschichte, die erzählt wird, wird von ihm, so seine Auffassung, nicht beeinflusst. Im Entertainment- bzw. investigativen Format versucht der Interviewer, mit unterschiedlichen Methoden an eine Geschichte zu kommen, die er gewinnbringend verkaufen kann. Im auf Mitarbeit angelegten, aktiven Format treten die Identitäten von Interviewer und Interviewten in den Hintergrund. Eine Konversation entsteht, und eine Geschichte wird zusammen erzählt. Das von Denzin präferierte Format ist das reflexive Interview, das von einer dialogischen Beziehung getragen wird.

„In this relationship, a tiny drama is played out. Each person becomes a party to the utterances of the other. Together, the two speakers create a small dialogic world of unique meaning and experience. In this interaction, each speaker struggles to understand the thought of the other, reading and paying attention to such matters as intonation, facial gestures, and word selection.“ (Denzin 2003: 67)

Am Beispiel von Filmen veranschaulicht er dann die unterschiedlichen Interviewformate. Dabei kommt Trinh's Film „Surname Viet Given Name Nam“ (1989) eine Schlüsselrolle zu, weil er den Gebrauch von „objektiv neutralen“ Interviews in Dokumentarfilmen, die nicht dialogisch ange-

legt sind, kritisch vorführt. In Dokumentarfilmen ist der Filmemacher/Interviewer ein Beobachter, der über seine Erfahrungen und Erlebnisse mit Menschen in einer realen Welt berichtet. Die ästhetischen Strategien des dokumentarischen Interviews, das auch wesentliches Element von Fernsehnachrichten und -reportagen ist, vermitteln dem Zuschauer den Eindruck, dass er unmittelbaren Zugang zur Wirklichkeit hat (Trinh 1991: 40). Trinh's Film dagegen ist dialogisch angelegt, die Grenzen zwischen Tatsache und Fiktion verwischen. Ebenso entpuppen sich Bedeutungen als politische Konstruktionen. Sie spielt mit der Rahmenstruktur von Filmen und ihren Konstruktionen von Wirklichkeiten, um vielfältige Erfahrungen zu ermöglichen. Im Anschluss an Trinh fordert Denzin deshalb eine Intensivierung von Reflexivität:

„I want to cultivate a method of patient listening, a reflexive method of looking, hearing, and asking that is dialogic and respectful. This method will take account of my place as a constructor of meaning in this dialogic relationship [...]. I will use the reflexive interview as a tool for intervention [...]. I will use it as a method for uncovering structures of oppression in the life worlds of the persons I am interviewing.“ (Denzin 2003: 45)

Das Forschen in der „cinematic society“ erfordert neue Methoden, um deren Ideologien und Mythen zu dekonstruieren, eine gemeinsame Konstruktion von Bedeutungen zu erlauben und eine Politik des Möglichen zu schaffen.

Auch bei den neuen Formen von Ethnographie steht also die kritische Analyse sozialer Formen von Ungleichheit und Macht im Zentrum, die aufgedeckt, von verschiedenen Perspektiven her analysiert und auf Möglichkeiten zur Veränderung und zur Steigerung von Handlungsmächtigkeit der Untersuchten geprüft werden sollen.

4. SCHLUSS

Nachdem es lange Zeit in den Cultural Studies keine explizite Methodendiskussion gab, wird diese nun geführt. Dies mag damit zusammenhängen, dass diese transdisziplinäre Forschungsrichtung sich nun selbst als eine Art Disziplin formiert, die aber ihren Ursprüngen treu bleibt und eine Kritik der Macht mit Möglichkeiten der Intervention verbinden möchte. Cultural Studies sind immer an der Analyse von Kontexten orientiert. Deshalb entwerfen sie keine globale Theorie, und die verwendeten Methoden hängen von den jeweiligen Fragestellungen ab. Die Analyse eines einzelnen kulturellen Elements beinhaltet seine komplexen Beziehungen zu anderen kulturellen Objekten und gesellschaftlichen Kräften.

LITERATUR

- Ang, Ian (1986): *Das Gefühl Dallas. Zur Produktion des Trivialen*. Bielefeld: Daedalus (Orig. 1985).
- Bochner, Arthur P./Carolyn Ellis (Hrsg.) (2002): *Ethnographically Speaking. Autoethnography, Literature, and Aesthetics*. Walnut Creek, CA.: Altamira Press.
- De Certeau, Michel (1988): *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.
- Denzin, Norman K. (1995): *The Cinematic Society. The Voyeur's Gaze*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage.
- Denzin, Norman K. (1997): *Interpretive Ethnography. Ethnographic Practices for the 21st Century*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage.
- Denzin, Norman K. (1999): „Ein Schritt voran mit den Cultural Studies“. In: Hörning, Karl H./Winter, Rainer (Hrsg.): *Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 116-145.
- Denzin, Norman K. (2003): *Performance Ethnography. Critical Pedagogy and the Politics of Culture*, London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage.
- Fiske, John (1989): *Understanding Popular Culture*. London/Sidney/Wellington: Unwin Hyman.
- Fiske, John (1999): „Wie ein Publikum entsteht: Kulturelle Praxis und Cultural Studies“. In: Hörning, Karl H./Winter, Rainer (Hrsg.): *Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 238-263.
- Fiske, John (2001): „Die britischen Cultural Studies und das Fernsehen“. In: Winter, Rainer/Mikos, Lothar (Hrsg.): *Die Fabrikation des Populären. Der John Fiske Reader*. Bielefeld: Transcript, S. 17-68.
- Foucault, Michel (1976): *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1977): *Sexualität und Wahrheit. Bd. 1. Der Wille zum Wissen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Göttlich, Udo/Mikos, Lothar/Winter, Rainer (Hrsg.) (2001): *Die Werkzeugkiste der Cultural Studies. Perspektiven, Anschlüsse und Interventionen*. Bielefeld: Transcript.
- Gramsci, Antonio (1991ff.): *Gefängnishefte in 10 Bänden*. Hamburg/Berlin: Argument.
- Grossberg, Lawrence (1988): *It's a Sin. Essays on Postmodernism, Politics & Culture*, Sidney: Power Publications.
- Grossberg, Lawrence (1999): „Was sind Cultural Studies?“ In: Hörning, Karl H./Winter, Rainer (Hrsg.): *Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 43-83.
- Haraway, Donna (1997): *Modest_witness@second_millennium. Feminism and Technoscience*. London: Routledge.

- Hörning, Karl H./Winter, Rainer (Hrsg.) (1999): *Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Holstein, James A./Gubrium, Jaber F. (2000): *The Self We Live By. Narrative Identity in a Postmodern World*. New York: Oxford University Press.
- Jenkins, Henry/McPherson, Tara/Shattuc, Jane (Hrsg.) (2002): *Hop on Pop. The Politics and Pleasures of Popular Culture*. Durham: Duke University Press.
- Johnson, Richard/Deborah Chambers/Parvati Raghuram/Estella Tincknell (2004): *The practice of cultural studies*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage.
- Kellner, Douglas (1995): *Media Culture*. London/New York: Routledge.
- Lincoln, Yvonna S./Denzin, Norman K. (Hrsg.) (2003): *Turning Points in Qualitative Research*. Walnut Creek: Altamira Press.
- Radway, Janice (1984): *Reading the Romance. Woman, Patriarchy, and Popular Literature*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Saukko, Paula (1991): *Doing Research in Cultural Studies*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage.
- Trinh T. Minh-ha (1991): *When the Moon Waxes Red: Representation, Gender and Cultural Politics*. New York: Routledge.
- Williams, Raymond (1958): *Culture and Society 1780-1950*. London: Chatto & Windus.
- Willis, Paul (1979): *Spaß am Widerstand. Gegenkultur in der Arbeiterschule*. Frankfurt/M.: Syndikat.
- Winter, Rainer (1995): *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. München: Quintessenz.
- Winter, Rainer (2001): *Die Kunst des Eigensinns. Cultural Studies als Kritik der Macht*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Winter, Rainer (Hrsg.) (2005): *Medienkultur, Kritik und Demokratie. Der Douglas Kellner Reader*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Winter, Rainer/Mikos, Lothar (Hrsg.) (2001): *Die Fabrikation des Populären. Der John Fiske Reader*. Bielefeld: Transcript.

GESELLSCHAFTLICHER WANDEL DURCH KREATIVE UMWERTUNG

CHRISTOPH JACKE

1. EINLEITUNG: NENN' MIR MAL EINE AKTUELLE SUBKULTUR

Im Rahmen meines Lehrauftrags *Popkulturtheorien* im Sommersemester 2005 am Fachbereich Kulturwissenschaften der Universität Bremen diskutierten wir in der letzten Sitzung nicht zum ersten Mal über die Problematik *Mainstream/Underground*. Der Student A forderte die anderen Seminarteilnehmenden selbstsicher dazu auf, ihm eine einzige Subkultur zu nennen, die es heute noch gäbe, er könne jedenfalls keine registrieren. Studentin B entgegnete, dass A wohl die Referenztexte zur Sitzung nicht gelesen hätte (was A daraufhin auch zugab), dann würden ihm nämlich sofort eklatante Subkulturen auffallen: Der Themenschwerpunkt der Sitzung lautete *Gender und Pop*. In einem der Referenztexte geht es um den Einfluss der *Gender Studies* auf die *Popkultur*.¹ Darin wiederum wird vom Autor ein starker Bezug auf Phänomene wie *Queerism*, *Drag Queens*, *Drag Kings* etc. (eben *l-g-b-t*: *lesbian*, *gay*, *bisexuell*, *transgendered*, eben alles nicht-pur-heterosexuelle) genommen. Auf diesen Text werde ich später noch zurückkommen. Was aber dieser Diskussionsansatz zeigen soll, ist die Problematik unterschiedlicher Auffassungen von Subkultur. Diese sorgen für einen erheblichen Klärungsbedarf vorab, will man sich systematischer mit *Pop-*, *Jugend-*, *Massen-* und oder *Subkultur* beschäftigen.²

Ich möchte in meinem Beitrag mein medienkulturwissenschaftliches Augenmerk auf die zentralen Begriffe *Jugendkultur*, *Subkultur* und *Kreativität* legen, denn offensichtlich scheinen Subkulturen in *Mediengesell-*

1 Vgl. Stütgen 2005: 126-134. Vgl. zu einer innovativen, soziokulturell-konstruktivistischen Einordnung des Phänomens *Queerness* Rudolph 2005.

2 Vgl. zur Verwissenschaftlichung von *Pop* versus *Pop(ularisierung)* von Wissenschaft: Jacke 2005b und ders. 2006: 114-123.

schaften von Jugend gespeist (2) in Kultur zu funktionieren (3) und über Kreativität dynamisiert zu werden (4). In meinem Fazit (5) fordere ich aus den Problematisierungen der genannten Begriffe die Re-Etablierung des Konzepts Subkultur und was wir damit lehren und daraus lernen können.

2. SUBKULTURFORSCHUNG VERSUS JUGENDFORSCHUNG: EIN GEGENSATZ?

Das eben genannte Missverständnis in Sachen Subkultur klärte sich im Bremer Seminar recht rasch, denn erwähnter Student A war in seinem provokativen Leugnen jeglicher Subkulturen davon ausgegangen, es handele sich dabei um subkulturelle Popmusik-Stile, während Studentin B, offensichtlich an Gender-Fragestellungen hoch interessiert, den Begriff Subkultur wesentlich weiter fasste. Im Grunde verkörpern die Kulturwissenschaftsstudierenden aus Bremen damit zentrale Diskursstränge aus den Bereichen der Jugend- und Subkulturforschung, auf die ich genauer eingehen möchte.

Die ausführlichen Geschichten und Diskurse beider Stränge und ihrer Überlagerungen präzise darzustellen, kann in diesem Rahmen nicht meine Aufgabe sein.³ Was die Kopplung des Subkulturbegriffs an den der Jugendkultur anbelangt, fallen mir zwei vermeintlich entgegengesetzte Standpunkte aus den frühen bis mittleren 1990er Jahren auf, die ich hier kurz skizzieren möchte. Auf der einen Seite stehen D. Diederichsens Publikationen zum Ende der Jugendkultur.⁴ Auf der anderen Seite haben sich zu genau dieser Zeit D. Baacke und W. Ferchhoff verstärkt für eine Etablierung des Jugendkulturbegriffs bei gleichzeitiger Abschaffung des Subkulturbegriffs eingesetzt (vgl. Baacke 1993: 33-46).

Diederichsen, den man ursprünglich dem qualifiziert-intellektuellen Popkulturjournalismus zuordnen kann,⁵ schrieb in diversen Artikeln über das Ende des Konzeptes Jugendkultur, wie es in den Nachkriegsjahren des zweiten Weltkriegs zunächst in den USA und dann auch in Deutschland entstand:

„Es war ein kapitalistisches Konzept, ein neuer Markt. Dieser Aspekt ist dem Konzept Jugend nie verloren gegangen: Es blieb ein kapitalistisches Konzept, aber es war trotzdem in der Lage, in einem progressiven und begrenzt antikapi-

3 Vgl. zur Jugendkultur einfürend Maase 2003 und ausführlich Baacke 1993²; Roth/Rucht 2000: 9-34; Zinnecker 2005: 175-190; vgl. zur Subkultur einleitend Wuggenig: 2003: 66-73 sowie Brake 1981; Hebdige 1987²; Home 1991²; Schwendter 1993⁴; vgl. zur Diskussion beider Stränge Griese 2000: 37-47; Hinz 1998; Jacke 2004.

4 Vgl. Diederichsen 1992: 28-34; ders. 1993a, 1993b: 253-283 und 1994.

5 Vgl. zu Kategorien wissenschaftlicher Beobachtung von Popkultur und -musik Jacke 2004: 173-178.

talistischen Sinne geschichtsmächtig zu werden – insofern war es auch als Gegenbeispiel zu allen Thesen der totalisierenden Wirkung des Kapitalismus zu gebrauchen.“ (Diederichsen 1992: 31)

Diederichsen analysierte somit schon frühzeitig die dialektische Dynamik zwischen Tradition und Innovation, Anpassung und Dissidenz, die in Jugend- und Subkulturen zu beobachten ist und die innerhalb von Märkten stattfindet. Mit Jugendkultur meint Diederichsen von Musik, Mode und Stil geprägte Lebenswirklichkeiten bestimmter Gruppen junger Heranwachsender und dockt hier ganz klar an grundlegenden Überlegungen zu jugendlichen Subkulturen von D. Hebdige (1987) an. Dass diese Bewegungen in ihrem Abweichen sehr wohl Geschmacks- und Machtverhältnisse manifestieren, betonten Hebdige und Diederichsen immer wieder, um auf den innewohnenden Widerspruch hinzuweisen. Diederichsens Begriff der Jugendkultur wird von ihm dann in seinen Schriften immer weiter in Richtung jugendlicher aber auch marginalisierter Subkulturen erweitert (vgl. Diederichsen 1993a, 1993b), die dann globalisierte Koalitionen über gemeinsame Differenzbildung schließen und mit dem politischen Motiv gegen die herrschenden Werte anzutreten:

„Schließlich entstand in Kreisen, denen ich mich verwandt fühle [...], ein Begriff von Jugendkultur, der mit Macht- und Totalisierungskritik in der Grauzone zwischen Foucault und Frankfurter Schule argumentiert und Jugend als den Faktor von politischer Subjektbildung beschreib, der am ehesten Konditionierungen, semiotischen Vergiftungen und Kommunikationsterror entkommen könne und über geheime (Alternativkultur) wie offene (Style, Dresscode, Popmusik) Infolnetzwerke verfüge, die schnelle und schwer observierbare Kommunikation ermögliche.“ (Diederichsen 1993a: 13)

Diese Gruppierungen bilden Bündnisse mit Jugendkulturen und werden dadurch verjugendlicht und eben dynamisiert.⁶ Bereits hier könnte man argumentieren, wenn doch alles verjugendlicht ist bzw. mit dem Etikett der Jugend versehen wird (Stichworte ewige Jugend, Infantilisierung der Gesellschaft), warum sollte man dann noch von Jugendkultur sprechen. Doch Diederichsens Ablehnung des Begriffs Jugendkultur resultiert eigentlich aus einer anderen Beobachtung: Geprägt von Erlebnissen der Brandanschläge auf Asylantenheime in den 1990er Jahren und dem gleichzeitigen Aufkommen rechter Jugendkulturen, sieht er die fundamentale Differenz von Nazis und ihren Gegnern in popkulturellen Dis-

6 Im Rahmen der von Birgit Richard, Sabine Himmelsbach, Klaus Neumann-Braun und Peter Weibel kuratierten Ausstellung Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt im Karlsruher ZKM spricht Zybok sogar von einem Jugendwahn, der im Prinzip ein Identitätswahn sei, der wiederum auf der Suche nach gesellschaftlich positiv besetzten, eben jugendlichen Idealen sei. Vgl. Zybok 2005: 207-221. Dass dabei keinerlei Aufbegehren mehr zu beobachten sei, klingt etwas lamoyant nach dem zwanghaft verlangten, generellen Antitum von Jugendkulturen. Vgl. zur Ausstellung Coolhunters Jacke 2005a: 40.

kursen gefährdet.⁷ So wie Adorno keine Kultur mehr nach Auschwitz sehen konnte, scheint für Diederichsen die Jugendkultur nach Hoyerswerda, Mölln und Rostock zu verschwinden.

„Wenn HipHop schulenfeindlich sein kann, wenn die alten Kriterien für Befreiung wie der Tabubruch, das spontane Ereignis, der Rausch umstandslos von Nazis übernommen werden können, dann scheint es ja angezeigt, von diesen Kategorien Abschied zu nehmen und HipHop und Raggamuffin nur noch als Symptome falscher Verhältnisse zu lesen.“ (Diederichsen 1993b: 259)

Diederichsen sieht Jugendkultur also politisch aufgrund der Inanspruchnahme rechter Jugendlicher am Ende, strukturell durch die Verjugendlichung jeglicher marginalisierter Subkulturen.⁸

Parallel zu Diederichsens Überlegungen setzte sich in der Jugendkulturforschung jenseits von Reiseführern in den Safaripark Jugend, vor allem in der Jugendpädagogik und Jugendsoziologie die Auffassung durch, dass der Begriff der Subkultur nicht mehr hilfreich sei, sondern durch Jugendkultur ersetzt werden solle. Insbesondere D. Baacke (1993: 114-146) forderte ein Fallenlassen des Subkulturbegriffs, da dieser durch subkulturtheoretische Analysen aus der Kriminalitätsforschung und Soziologie außerordentlich vorgeprägt sei und terminologisch suggeriere, es ginge um Gruppen unterhalb von Eliten, es sei von exakt ausdifferenzierbaren und schichtspezifisch, politisch, räumlich etc. präzise lokalisierbaren Teilsegmenten einer Gesellschaft die Rede. Ferner sind laut Baacke (1993) Subkulturen nicht generell alternativ, sondern können ebenso regressiv sein und sollten wissenschaftliche Beobachtungen auf diesem Feld deutlicher an konkrete Phänomene gebunden sein, zwei Kritikpunkte, die der Devianzforscher und Soziologe R. Schwendter in seiner ausführlichen Studie zur Subkulturtheorie (1993) allerdings bereits intensiv behandelt hatte. Mit Baacke soll der Begriff der Jugendkultur unter Berücksichtigung seiner Begriffsgeschichte neu gefüllt werden.

Sehr ähnlich sieht der Kulturwissenschaftler K. Maase (2003) den Begriff der Subkultur als antiquiert an, da Jugendliche zunehmende Teilnahmemöglichkeiten an Stilwelten und Szenen über immer mehr Medien und Orte erhalten, Jugendkulturen sich mittlerweile klar historisieren und

7 Diederichsen steht damit prototypisch für eine poplinke Position, die jüngst im Zuge von Überlegungen zur Poplinken und zum Neokonservatismus im Pop neu diskutiert wurde. Vgl. Diederichsen 2004: 44-56; Krümmel/Lintzel 2004: 73-91; Maresch In: Telepolis. URL: www.heise.de/tp/r4/html/result.xhtml?url=/tp/r4/artikel/18/18706/1.html&words=Neokons%20Ante%20Portas. (2004; Stand: 27. 4.2005); Rohde 2004: 71-74.

8 Wobei Diederichsen auch die Konzepte Gegen- und Subkultur später als nicht mehr zeitgemäß erachtet und ein eigenes Modell von Popkultur skizziert, bei dem Pop I für den althergebrachten, spezifischen Pop in seiner Käuflichkeit gegenkultureller Ziele bis 1990 und Pop II für den allgemeineren unpolitischen Pop ab 1990 gelesen werden kann. Vgl. Diederichsen 1999 und 2001: 20 sowie ders. 2002²: I-XXXIV.

selbstreflektieren und durchkommerzialisiert werden und somit kaum noch als marginalisierte, versteckte Subkulturen verstanden werden können. Maase (2003: 45) räumt zwar ein, dass stilistische Kreativität und künstlerische Energie der Jugendkulturen heute keineswegs nachgelassen haben, doch kann seine Konzentration auf so genannte Jugendkulturen als übereifrige Demokratisierung von Subkulturen als Jugendkulturen unter Marginalisierung der sowieso schon Marginalisierten Subkulturen verstanden und somit kontraproduktiv werden. Zudem benutzt Maase in seinem Abriss über Jugendkulturen alle möglichen Begriffe (Jugendkultur, Jugendkulturen, Jugendsubkulturen, Subkultur, Subkulturen, Szene, Szenen, subkulturellen Jugendszenen), so dass er kein überzeugendes und klar strukturiertes Konzept dem der Subkulturtheoretiker gegenüber stellt. Wenn man das folgende Zitat D. Baackes liest, lässt sich auch bei ihm fragen, was genau Baacke denn nun unter Jugendkultur versteht und ob sein Gedanke nicht klarer wird, wenn man Subkultur anstelle von Jugendkultur einsetzte:

„Wer sich in einer Jugendkultur organisiert, orientiert sich gerade nicht an den durch die Schule vermittelten Bildungsgütern, sondern an Maßstäben und Materialien, die außerhalb der Schule produziert werden: Rock und Pop, Mode, Konsum, alternative Lebensformen, alles getragen und bearbeitet in erster Linie durch Medien als vermittelnder Instanz, gerade nicht durch Familie und/oder Schule.“ (Baacke 1993: 126-127)

Zudem wurde ja schon auf die Verjugendlichung von Kulturen, Lebensstilen im Allgemeinen und Subkulturen im Besonderen hingewiesen, so dass die Frage nach der genauen Bestimmung der Aktanten solcher Jugendkulturen zu klären wäre. In Mediengesellschaften, in denen erwiegenermaßen die biographischen Übergänge von Jugend- zur Erwachsenenwelt immer fließender geworden, in denen auch nach Maase die Differenz zwischen Erwachsenen und Jugendlichen reduziert wirken „auf Unterschiede der Kaufkraft“ (Maase 2003: 45) und lineare Lebensläufe immer seltener geworden sind,⁹ scheint Jugendkultur im Sinne von Baacke doch eher auf Subkulturen hin zu deuten, die sich zu gewissen, eventuell auch großen Teilen aus Jugendlichen oder jungen Erwachsenen rekrutieren.¹⁰

Damit ergäbe sich auch eine Integration der beiden Ansätze (Subkulturtheorie und Jugendforschung), wie sie auch von M. Griese (2000) für wünschenswert erklärt hat. Diese sollte um medienkulturwissenschaftliche Überlegungen ergänzt werden, da 2005 die Rolle der Medien

9 Vgl. auch Roth/Rucht 2000; Institutionalisierte Passagen zwischen diesen Phasen fordert D. Rink von der Politik. Wie genau diese aussehen sollen, sagt er jedoch nicht. Vgl. Rink 2002: 3-6.

10 Diese Unübersichtlichkeit führt zu solch abstrusen Begriffsbildungen wie der Bezeichnung der AJOs, der Allgemein Jugendlich Orientierten; vgl. Schmidt/Neumann-Braun 2003: 246-272.

für Kultur, Subkultur und Jugendkultur unbestritten sein dürfte. Betrachtet man ferner den grundlegenden Kulturbegriff etwa bei D. Baacke, so scheint auch hier Präzisionsbedarf zu bestehen:

„Kultur‘ in den heutigen Jugendkulturen meint [...] die Schaffung von Stilen über Medien, deren ‚bildender Gehalt‘ unter Pädagogen eher strittig sein dürfte: Konsum, Pop und Rock, Mode sowie Schaffung neuer sozialer Treffpunkte.“ (Baacke 1993: 127)

Medien sind berücksichtigt, auf den bildenden Gehalt wird später noch einmal kurz zurück zu kommen sein. Hier nun wichtiger: Kultur als Schaffung von Stilen erscheint mir bei Baacke zu sehr als eine Tätigkeit verstanden, die er dann aber nicht weiter erläutert. Will man als wissenschaftlicher Beobachter Subkulturen, ob nun unter Jugendlichen in Form von Jugendsubkulturen – mit Stüttgen die ödipalisierte Lesart von Subkultur (Stüttgen 2005: 128) – oder Erwachsenen in Form von XY-Subkulturen, in ihrem gleichzeitigen Anderssein und doch auch In-Kultur-Sein terminologisch in den Griff bekommen, erscheint also eine umfassende und klare Definition von Kultur und dementsprechend Subkultur vonnöten, wie sie seit einiger Zeit von S. J. Schmidt und mir selbst entwickelt wird.

3. KULTUR/SUBKULTUR ALS PROGRAMMEBENEN

So wie Baacke eine Neufüllung des Begriffs Jugendkultur unter Berücksichtigung seiner Begriffsgeschichte verlangte, da ihm die bis dato verwendeten Subkultur-Begriffe überholt und unpraktikabel erschienen, beanspruche ich das selbe Prinzip nur umgekehrt heute für den Begriff der Subkultur, da die verwässerten Definitionen von Jugendkultur nicht mehr per se auf etwas Dynamisches verweisen, welches aus der Dialektik von Tradition und Bruch mit selbiger eine Gesellschaft entwickeln – und nichts Anderes verdeutlicht dahingegen der Begriff der Subkultur.

Während sich die meisten der jugend- und popkulturellen Bewegungen der Nachkriegszeit vom Gros der Bevölkerung absetzen wollten (*Sub*), um u.a. zu sich selbst zu finden und das Individuelle zu betonen (die anderen/wir), starten Raver und Technoide aus dem markierten Ich (Piercing, Tattooing, Branding etc.) heraus in eine Nacht, die im möglichst großen Wir (*Main*) enden soll (wir/die anderen). Beide Richtungen sind mit Schmidts Begriffsapparat der Kultur als Programm und den eigenen Ergänzungen zu deuten, wobei Programm hier nicht als Sendeabfolge, sondern als kognitive Interpretationsfolie zu verstehen ist. Lange Zeit waren zumeist überzeichnete Umcodierungen der vom *Main*-Programm ausgehenden Unterscheidungen seitens der Anwender von *Sub*-Programmen z.B. in Form von Bricolage gebräuchlich. Die Techno-

Bewegung¹¹ trachtete nach der Wiederherstellung gesellschaftlicher Harmonie unter dem Deckmantel der totalen Toleranz: *The Future Is Ours, We Are Family, One World – One Future, Join The Love Republic, Access Peace* lauteten einige Mottos der von 1989 bis 2003 stattfindenden Berliner *Love Parade*. Eines wird an diesen Beispielen ganz klar: Kultur als Programm im Sinne von der Interpretation kollektiven Wissens über zentrale und periphere Kategorien operiert über eine Hauptprogrammoberfläche und mannigfaltige Teilprogramme, die wiederum *Main-* und *Sub*programmartikel integriert halten, die Programmteile qua Anwendungen von Aktanten zwischen diesen Ebenen mäandrieren lassen. Dabei gibt es offensichtlich einen stärkeren Diffusionsschub von den *Sub-* zu den *Main*programmanwendern als umgekehrt, da *Subs* nachdrücklich Differenzen setzen, dadurch irritieren und gegebenenfalls Wandel verursachen. Alle diese wesentlichen Aspekte des dialektischen Gegenübers von *Main* und *Sub* im Gesamtprogramm Kultur lassen sich mit der Kulturprogrammatisierung von Schmidt theoretisch fassen, wobei die eigenen Überlegungen zu den Kulturebenen das Konzept sinnvoll ausdifferenzieren und speziell für Phänomene der Popkultur als auch darüber hinaus anwendbar machen.¹² Die Vorteile der Schmidtschen Skizze und der eigenen Fortschreibungen sind:

- Das Konzept beinhaltet eine große Abstraktionsfähigkeit, um Kultur nicht nur als Manifestation in Form von Gegenständen, Riten, Symbolen, sondern als deren Interpretation zu verstehen (Beobachtungsvarianz statt Objektfixierung).
- Kultur wird entdramatisiert und deskriptiv eingeordnet, ohne primären Einbezug von Wertmaßstäben (Entnormativierung).

Die verschiedenen Kulturenhauptprogramme und -ebenen erhalten eine analytische Gleichberechtigung, wobei diese in den konkreten Beobachtungen dann durchaus asymmetrisiert werden und somit weder relativistisch noch orientierungslos wirken. Daraus ergibt sich auch eine Vergleichbarkeit verschiedener Programme und Programmebenen bzw. unterschiedlicher Programme mit gemeinsamen Programmebenen (Multi- bzw. Transkulturalität).

Die kulturprogrammatischen Anwendungen sind lernfähig und lernunwillig zugleich (zunächst einerlei, ob *Main* oder *Sub*, wobei die *Sub*-Anwender oftmals als die Aufklärer der Anwendungsveränderungen der *Main*-Programme handeln): In ihrer Anwendung ‚benutzen‘ und verän-

11 Sicherlich gilt dies eher für die großen Raves und Paraden. Auch im Techno gibt es mittlerweile feinste Ausdifferenzierungen, Retro-Phänomene und sehr wohl politische Verweigerungs- bzw. Protesthaltungen.

12 Vgl. grundlegend Schmidt 1994: 202-321 und 2006: 21-33; sowie modifizierend Jacke 2001: 295-318 und 2004: 216-265.

dern sie das Programm gleichermaßen und machen durch latente Devianz den Wandel möglich.

Kulturprogramme sichern Orientierung und Bestand von Gesellschaft. Kulturprogramme müssen „Symbole, Geschichten, Rituale, Imaginationen [und vor allem deren Interpretationen, C.J.] anbieten, die ein gemeinsames Verständnis der Situation fingieren und dadurch erst herstellen[.]“ (Wenzel 2001: 503)

Dadurch, dass Kulturprogramme selbst unbeobachtbar sind, kann man davon sprechen, dass es Kultur nicht gibt, man sie aber laufend anwendet: Zumeist geschieht dies unbemerkt, denn das ist ihr Sinn als sozialer Kitt und Rekonstrukteur kollektiven Wissens. Will man sie explizit beobachten, so kann man das nur indirekt über die Anwender und Anwendungen.

Somit werden die Programmanwender auf verschiedenen Ebenen in dieses Konzept von Kultur einbezogen. Sie sind das personifizierte *Vis-a-Vis* von Autonomie und Orientierung, von Kulturprogrammresultat und Kulturprogrammveränderung.

Das Konzept verdeutlicht die Unmöglichkeit der einen einheitlichen Kultur einer Gesellschaft und erklärt komplexe, ausdifferenzierte Teilprogramme mit jeweiligen *Main-* und *Sub-*Ebenen, woraus wiederum die Kontingenzerfahrungen von Mediengesellschaften herleitbar sind. Alle diese Differenzen sind unter dem Beobachtungsraster von *Main* und *Sub* in Kulturprogrammen zu erfassen und zu erklären.

Die Bedeutung von Medien für die Modifikation von Kulturprogrammwendungen wird in diesem Konzept erklärt, da Medien Kognition und Kultur via Kommunikationsermöglichung koppeln.

Da Schmidts Konzept auf hohem Abstraktionsniveau angelegt ist und zunächst nicht der fallbeispielhaften Beobachtung von Einzel-Phänomenen dient, scheint es nicht weiter verwunderlich, dass er sich bisher eher peripher zu pop- und subkulturellen Phänomenen geäußert hat.¹³ Durch Einführung des Ansatzes von *Main* und *Sub* in Kultur wird die Ausdifferenzierungsmöglichkeit um einen Schritt verfeinert, der nicht nur Kategoriengewichtung in zentral/peripher berücksichtigt, sondern auch Differenz-Umwertung, wie dies oft im Bereich der Popkultur der Fall ist:

„Um sich mit subkulturellen Sub-Genres auszukennen, muss man eine Fülle von hochspezialisierten Habitus-Tests und -Verfeinerungen durchlaufen, die jeden Dandy grob aussehen lassen. Doch auch diese Kenntnisse und Fähigkeiten sind wesentlich davon geprägt, dass sie sich anschließen lassen müssen.“ (Diederichsen 1999: 278-279)

13 Sehr wohl beklagt auch Schmidt jüngst den Mangel an Beobachtungssettings für z. B. Unterhaltung als Kulturtechnik und Medienphänomen. Vgl. Schmidt, 2004: 85-94.

Nach der Umwälzung der Gesellschaft bei klassischer Kritischer Theorie, der grundsätzlichen Möglichkeit von Emanzipation auf der Ebene des *Main* bei moderner Kritischer Theorie und den Verweigerungen in Phänomenbeispielen und deren Lesarten seitens der Cultural Studies, erklärt sich sowohl die Schwierigkeit der großen Weigerung als auch die Verästelung der Kritikmöglichkeiten mit dem Programmbegriff: Die *Subs* von Teilprogrammen können eben nur in diesen Teilen um Veränderung bemüht sein und beginnen auf der Mikroebene mit Umcodierungen. Mit einem kleinen Wandel dieser Art erscheint eine gesellschaftsweite Revolution naheliegend unmöglich. Im Gegenteil: Es gibt kein Entrinnen aus der Kultur. Anschlussfähigkeit wird ja gerade anhand der Kulturprogramme auf Dauer gestellt. Diese werden wiederum durch die Aktantenanwendungen ständig bestätigt und verändert, weswegen Kultur weder ‚sterben‘ noch ‚zerfallen‘ kann, sie existiert, wie gezeigt wurde, nicht einmal. Wenn auch aus ganz anderer Startposition, so gelangt der Soziologe R. Münch doch zu einem sehr ähnlichen Ergebnis:

„Kreativität, gemessen an Innovationen, an der Abweichung vom Etablierten ist schon deswegen nicht abgestorben, weil es dafür sogar einen expandierenden Markt gibt. [...] Die Massenkultur eröffnet der Elitenkultur neue Marktchancen und nutzt diese auch zur beständigen Innovation ihrer Massenprodukte und zur Bedienung eines sich immer mehr diversifizierenden Marktes. Mit dem Bildungsniveau des Publikums und dessen wachsendem Distinktionsbedürfnis entstehen neue Marktsegmente für innovative Kulturprodukte.“ (Münch 1998: 55-66, hier: 63)

Ferner lässt im Zuge der Ausdifferenzierungen der Mediengesellschaft durchaus ein Potenzial von Kreativität auch in trivialkulturellen Phänomenen erkennen – und sei es nur, weil deren vermeintliche Uniformität und Gleichheit im *Main* der Kulturprogramme und -phänomene wieder *Subs* provoziert, die sich davon absetzen wollen. Und diese Subkulturprogramme sind ständig innerhalb des Hauptprogramms um eine gewisse Veränderung und Gegensteuerung bemüht, während Jugendkulturprogramme lediglich die Interpretationsfolie für jugendliches kollektives Wissen darstellen und nicht zunächst und an sich verändernd oder sogar rebellierend wirken – es sei denn innerhalb ihrer eigenen *Subprogramme*.

4. KREATIVITÄT ALS PRODUKTIVER WANDLER

Subkulturelle Programmanwender – ob nun jugendlich oder nicht – leben eine mal spielerisch-simulierende, mal ernsthaft-verwirklichende Schizophrenie zwischen Unsichtbarkeit und Vermarktung. Einerseits verweigern sie sich dem Beobachtetwerden, andererseits kämpfen sie um Aufmerksamkeit und können durch mediale Berichterstattung unter ganz bestimmten Voraussetzungen Themenkarrieren durchlaufen, innerhalb de-

rer sie sich thematisch etablieren, kulminieren und auch wieder verschwinden können.¹⁴ Innerhalb dieser Schizophrenie oder Dialektik bilden sich bei den Subkulturprogrammanwendern verschiedene Formen von Kreativität aus, um dem Exitus durch Etablierung zu entgehen. Wobei bereits ein erster Blick in die Kreativitätsforschung im Allgemeinen sowie im Besonderen zu Jugend-, Musik- und Medienphänomenen belegen dürfte:

„Aussichtsreicher hingegen [im Gegensatz zu definitorischen Fragen, C.J.] ist die Frage, unter welchen Bedingungen sich Kreativität beobachten lässt und welche Folgen die Beobachtung von Kreativität dann auslöst.“ (Zurstiege 2005: 182)

Bei der Beobachtung von Beobachtungen dieser Art fällt eine Parallele zwischen dem von Diederichsen erwähnten Konzeptes Jugend genauso wie dem Konzept der Kreativität auf: beide wurden in den 1950er-Jahren in den USA von der Konsumforschung mitinitiiert und scheinen somit auf den ersten Blick weder besonders jugendlich noch spontan-kreativ. Dementsprechend häufig finden sich eher pessimistische Einschätzungen, was Veränderungspotenziale Jugendlicher und jugendlicher Pop- und Subkulturen anbelangt.

Die Begeisterung für popkulturelle Phänomene ist beim späten J. Habermas, um einen der großen gesellschaftlichen Kritiker zu nennen, deutlich abgekühlt:

„Globale Märkte sowie Massenkonsum, Massenkommunikation und Massentourismus sorgen für die weltweite Diffusion von oder Bekanntheit mit standardisierten Erzeugnissen einer (überwiegend von den USA geprägten) Massenkultur. Dieselben Konsumgüter und Konsumstile, dieselben Filme, Fernsehprogramme und Schlager breiten sich über den Erdball aus; dieselben Pop-, Techno- oder Jeansmoden erfassen und prägen die Mentalität der Jugend noch in den entferntesten Regionen; dieselbe Sprache, ein jeweils assimiliertes Englisch, dient als Medium der Verständigung zwischen den entlegensten Dialekten. Die Uhren der westlichen Zivilisation geben für die erzwungene Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen den Takt an. Der Firmis einer kommodifizierten Einheitskultur legt sich nicht nur auf fremde Erdteile. Er scheint auch im Westen selbst die nationalen Unterschiede zu nivellieren, so dass die Profile der starken

14 Die Themenkarriere der Rock-Band Nirvana wurde empirisch-exemplarisch im Hinblick auf subkulturprogrammatische Thematiken analysiert und anhand eines fusionierten Themenkarriere-Modells von N. Luhmann und S. Weischenberg belegt; vgl. Jacke 1998: 7-30. Dabei wurden die folgenden Phasen konstituiert: Entdeckungsphase, latente Nach-Entdeckungsphase, Durchbruchs- bzw. Peripetiephase, Modephase, Kulminationsphase, unerwartete Gipfelphase. Analysiert man, wie im genannten Fallbeispiel Nirvana, Zeitungen und Zeitschriften zu einer Band und ihrer Karriere, lassen sich bestimmte Merkmale, Tendenzen und Entwicklungen eines Trends und der publizistischen Institutionen herausfinden.

einheimischen Traditionen immer mehr verschwimmen." (Habermas 1998: 91-169, hier: 114-115)

Allerdings räumt Habermas anschließend durchaus ein, dass Prozesse popkultureller Produktion, Distribution, Rezeption und Weiterverarbeitung nicht nur zur Einebnung, sondern auch zur Schaffung von Kreativität motivieren können. Habermas hat sehr wohl die Potenziale der Popkultur deutlicher als Adorno erkannt, fordert mit seinen Ausführungen deren oppositionelle Nutzung und warnt vor der Ermächtigung seitens der Massenmedien durch die Fragmentierung der einen, großen Öffentlichkeit.

Immer wieder wird im Zuge der Hollywoodisierung von den hier genannten Autoren über die Mächte der Kultur- und Medienindustrie und die Möglichkeiten der Veränderung von innerhalb und außerhalb der Märkte diskutiert (Diederichsen 1992: 33). Während auf der einen Seite die eher skeptischen Beobachter zu verorten sind, gibt es auf der anderen Seite ebenso viele Überlegungen zur Autonomie und Macht der Einzelnen, der Medienkonsumenten und der Fans. Am fruchtbarsten und kompatibelsten für die hiesigen Ausführungen sind Positionen, die subkulturelle Programmanwender zwischen Autonomie und Orientierung (sensu S. J. Schmidt 1994) verorten, die Veränderungspotenziale innerhalb bestimmter Ordnungen sehen. Man denke hier nur an die zahlreichen, auf U. Eco's grundlegendem Text zur semiologischen Guerilla (Eco 2006: 146-156) basierenden Analysen.¹⁵ Solcherlei Guerilla-Taktiken des Umdeutens von Zeichen und damit der Neuerschaffung, der ‚Kreation‘ von Bedeutungen lassen sich in subkulturellen Programmen aber nicht nur auf der Zeichen-Ebene finden. Insbesondere im Bereich der Popkultur mit dem Nukleus der Popmusik lassen sich Irritationen von Traditionen sowohl in einzelnen Songs oder Tracks (Mikro-Ebene) als auch innerhalb sich wandelnder Band- bzw. Projekt-Karrieren (Meso-Ebene) als auch in ganzen Strömungen beobachten (Makro-Ebene).¹⁶ Ferner werden Technologien und Techniken gegen ihre Gebrauchsanweisungen verwendet etc. Dass dies nicht zwingend als Veränderung der Gesellschaft intendiert, sondern beispielsweise auch zur Zeichenimplosion oder zur Aufwertung des jeweiligen Alltags beitragen soll, haben Diederichsen (1983) und Soeffner (1992: 76-101) am Beispiel Punk und Baacke (1993) für allgemeine Jugendphänomene ausführlich beschrieben.

15 Vgl. zum semiotischen Widerstand aktuell Kleiner 2005: 314-366 und Lasn 2005.

16 Am Beispiel neuer leiser Songschreiber in den USA habe ich diese Ebenen herauszuarbeiten versucht; vgl. Jacke 2005c: 34-41. E. Schumacher (2003: 209-227) hat eine leserwerte Studie zur gezielt eingesetzten Störung im Pop-song in Form von Noise bei The Velvet Underground und The Jesus and Mary Chain vorgelegt.

Auf allen Ebenen bedeutet Kreativität zunächst einmal die Freiheit, auf symbolischen Plattformen umzudeuten und zu rekontextualisieren, P. Willis (1991) nannte dies im Rahmen seiner Analysen jugendlicher Szenen in englischen Großstädten der 1980er Jahre symbolische Kreativität, ein Begriff der wiederum bei D. Baacke (1993) aufgegriffen wurde. Und diese symbolische Kreativität ist in so etwas wie popkulturellen Kontexten aus deren *Subprogrammen* heraus anwendbar und vor allem riskierbar: „Pop ist das einzige Massenmedium, wo man, trotz Zensur [...] immer wieder vor einem Massenpublikum radikale Positionen vertreten kann.“ (Diederichsen 1994: 25). Wegen des hier angesprochenen Übungscharakters von Differenzauslegungen und -durchsetzungen haben medien- und popkulturelle Phänomene auch solch eine indikatorische Bedeutung für gesamtgesellschaftliche Entwicklungen (Diederichsen 1999: 272-299, Jacke 2005b und 2006). Dabei spreche ich bewusst von popkulturellen Kontexten, innerhalb derer *Subprogramme* angewendet werden können, um darauf hinzuweisen, dass sich im Pop eben *Mains* und *Subs* ausdifferenzieren, der Pop-Konsument durchaus also ebenfalls zwischen high und low, diffizil und schlicht, gut und schlecht oder E und U unterscheidet. Diese Entscheidungen für Unterscheidungen und deren Bewertungen, die wiederum kulturell bzw. subkulturell über Kulturprogramme orientiert werden, können zur kreativen Veränderung der Programme führen: Kategorien mit Leitdifferenzen können kurz- und mittelfristig in ihrer Bewertung, langfristig eventuell sogar in ihrer Konstitution verschoben werden. Der jeweilige Anstoß dazu, das Neue, muss sich aber eben über eine gewisse Reichweite durchsetzen, um gesellschaftlich (also gesamtkulturprogrammlich) kreativ zu werden.¹⁷ Wie schwierig dementsprechend die Umwertung der Kategorie Geschlecht und deren Leitdifferenz männlich/weiblich ist, wie nahezu unmöglich das Auslöschen der ganzen Kategorie Geschlecht ist, davon können die eingangs erwähnten subkulturellen Programm-Anwendenden des Queerism berichten. Ähnlich gelagert ist die Problematik auf der zeitlichen Ebene: kurzfristige Innovationen können als Moden, mittel- bis langfristige als Revolutionen beobachtet werden. Dass aber die dauernde Distinktionsproduktion in diesen Anwendungen nahezu kreativ sein muss, sollen progressive und nicht etwa regressive Veränderungen erzielt werden, dürfte hoffentlich klar geworden sein. Ferner legt der hier benutzte weite Kulturbegriff auch nahe, dass Kreativität in Form von Programmveränderungen unabhängig von gesellschaftlicher Position, Alter, Geschlecht und immer nur im Wechselspiel zwischen Kognition und Kultur qua Kommunikation stattfindet.

17 Vgl. zur Ökonomie der Kreativität Bröckling 2004: 139-144.

5. FAZIT: VON DEN SUBKULTUREN LERNEN?

Somit möchte ich ein Zwischenfazit ziehen und daraus hoffentlich eine Diskussion provozieren: Aus dem kurzen Abriss zu den Diskursen über Jugend- und Subkultur der letzten dreißig Jahre lässt sich erkennen, wie uneins wissenschaftliche Beobachtungen zu diesen Gebieten sind. Daraus folgt die Forderung nach präziseren Grundlagenforschungen aus einer Medienkulturwissenschaft heraus, die sich auch als Popkulturwissenschaft verstehen kann und die auf einem weiten und zugleich analytisch scharfen Kulturbegriff aufbaut. Betrachtet man die Dynamisierung dieses Rasters als angetrieben durch dialektische Ausdifferenzierungen, so wird klar, dass Veränderungen durch Kreativität nur innerhalb dieses Rasters, aber nicht von irgendeinem Außerhalb funktionieren kann. Und genau diese Lektion können wir *par excellence* aus dem ständig und für jedermann verfügbaren produktiven Gegenüber im Miteinander von *Main* und *Sub* in Popkultur lernen, womit der eingangs geschilderten Aufforderung des Bremer Kulturwissenschaftsstudierenden mehr als nachgekommen wäre:

„Pop-Subkultur neu zu verstehen heißt, sie nicht als Gegenwelt zu betrachten, sondern als Schnittstelle, die abweichende Ideen und Dinge verbindet. Die wechselseitigen, oft unterschwelligten Einflüsse und Rückkopplungen zwischen High & Low Culture bilden so gesehen schon fast eine Tradition. Wer sich nach der alten Übersichtlichkeit sehnt oder in postmodernen Zeiten die neue Unübersichtlichkeit beklagt, versperrt sich den Blick auf die mentalen Konnexionen zwischen Sub- und Mainstream.“ (Bianchi 1996: 56-75, hier: 68-69)

LITERATUR

- Baacke, Dieter/Ferchhoff, Wolfgang (1995): „Von den Jugendsubkulturen zu den Jugendkulturen. Der Abschied vom traditionellen Jugendsubkulturkonzept.“ In: *Forschungsjournal Neue Soziale Bewegungen*. 8. Jg., Nr. 02, S. 33-46.
- Bianchi, Paolo (1996): „Subversion der Selbstbestimmung. Assoziationen im Spiegel von Kunst, Subkultur, Pop und Realwelt.“ In: *Kunstforum International*, Band 134: *Art & Pop & Crossover*, S. 56-75.
- Brake, Mike (1981): *Soziologie der jugendlichen Subkulturen. Eine Einführung*. Frankfurt/M./New York: Campus.
- Bröckling, Ulrich (2004): „Kreativität.“ In: U. Bröckling/S. Krasmann/Th. Lemke (Hrsg.): *Glossar der Gegenwart*. Frankfurt/ M.: Suhrkamp, S. 139-144.
- Diederichsen, Diedrich (1992): „The Kids are Not Alright. Abschied von der Jugendkultur.“ In: *Spex*, Nr. 11, S. 28-34.

- Diederichsen, Diedrich (1993a): „Als die Kinder noch in Ordnung waren.“ In: M. Annas/R. Christoph (Hrsg.): *Neue Soundtracks für den Volksempfänger. Nazirock, Jugendkultur und rechter Mainstream.* Berlin: Edition ID-Archiv.
- Diederichsen, Diedrich (1993b): „The Kids are Not Alright, Vol. IV – Oder doch? Identität, Nation, Differenz, Gefühl, Kritik und der ganze andere Scheiß.“ In: Ders.: *Freiheit macht arm.* Köln: Kiepenheuer & Witsch, S. 253-283.
- Diederichsen, Diedrich (1994): „Wer fürchtet sich vor dem Cop Killer? Zehn Thesen von Diederich Diederichsen.“ In: *Spiegel Spezial, Nr. 02: Pop und Politik*, S. 23-27.
- Diederichsen, Diedrich (1999): *Der lange Weg nach Mitte. Der Sound und die Stadt.* Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Diederichsen, Diedrich (2001): „Die Gegengegenkultur. 68 war Revolte, 77 war Punk – warum nur 68 zum Mythos wurde.“ In: *Süddeutsche Zeitung*, Nr. 46 vom 24./25.02.2001, S. 20.
- Diederichsen, Diedrich (2002²): „And Then They Move, And Then They Move – 20 Jahre spatter.“ In: Ders.: *Sexbeat. 1972 bis heute.* Köln: Kiepenheuer & Witsch, S. I-XXXIV.
- Diederichsen, Diedrich (2004): „Die Leitplanken des Zeitgeists. Haupt- und Nebenströme in der Kultur der Umbaugesellschaft.“ In: *Theater heute, Sondernummer: Jahrbuch*, S. 44-56.
- Eco, Umberto (⁶2006): „Für eine semiologische Guerilla.“ In: Ders.: *Über Gott und die Welt. Essays und Glossen.* München: DTV, S. 146-156.
- Griese, Hartmut M. (2000): „„Jugend(sub)kultur(en)“ – Facetten, Probleme und Diskurse.“ In: R. Roth/D. Rucht (Hrsg.): *Jugendkulturen, Politik und Protest. Vom Widerstand zum Kommerz?.* Opladen: Leske + Budrich, S. 37-47.
- Habermas, Jürgen (1998): „Die postnationale Konstellation und die Zukunft der Demokratie.“ In: Ders.: *Die postnationale Konstellation. Politische Essays.* Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 91-169.
- Hebdige, Dick (²1987): *Subculture. The Meaning of Style.* New York/London: Routledge.
- Hinz, Ralf (1998): *Cultural Studies und Pop. Zur Urteils kraft wissenschaftlicher und journalistischer Rede über populäre Kultur.* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Home, Stewart (²1991): *The Assault on Culture: Utopian Currents from Lettrisme to Class War.* Edinburgh: AK Press.
- Jacke, Christoph (1998): „Millionenschwere Medienverweigerer: Die US-Rockband NIRVANA.“ In: H. Rösing/Th. Phleps (Hrsg.): *Neues zum Umgang mit Rock- und Popmusik. Beiträge zur Populär musikkforschung*, Heft 23. Karben: Coda, S. 7-30.
- Jacke, Christoph (2001): „Top of the Pops – Top of the Spots – Top of the Stocks: Zur Popularität von Subkulturen für das Werbesystem.“

- In: G. Zurstiege/S. J. Schmidt (Hrsg.): Werbung, Mode und Design. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 295-318.
- Jacke, Christoph (2004): Medien(sub)kultur. Geschichten – Diskurse – Entwürfe. Bielefeld: Transcript.
- Jacke, Christoph (2005a): „Coolhunters. Marketing jagt Jugend jagt Coolness.“ In: De:Bug. Elektronische Lebensaspekte, Heft 93, S. 40.
- Jacke, Christoph (2005b): Gesamtgesellschaftlicher Seismograph. Dichte Beschreibungen, die aus der Praxis so nicht geleistet werden: Umriss einer universitär verankerten Popkulturwissenschaft. In: Frankfurter Rundschau. Nr. 248 vom 25.10.2005, S. 26.
- Jacke, Christoph (2005c): „Quiet is the new loud. Neue stille Songschreiber in den USA. Oder: Das Dazwischen von Punk und Techno.“ In: Testcard. Beiträge zur Popgeschichte, Heft 14: Discover America, S. 34-41.
- Jacke, Christoph (2006): „Popmusik als Seismograph.Über den Nutzen wissenschaftlicher Beobachtung von Pop.“ In: Ch. Jacke/E. Kimminich/S. J. Schmidt (Hrsg.): Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen. Bielefeld: Transcript, S. 114-123.
- Kleiner, Marcus S. (2005): „Semiotischer Widerstand. Zur Gesellschafts- und Medienkritik der Kommunikationsguerilla.“ In: G. Hallenberger/J.-U. Nieland (Hrsg.): Neue Kritik der Medienkritik. Werkanalyse, Nutzerservice, Sales Promotion oder Kulturkritik? Köln: Von Halem, S. 314-366.
- Krümmel, Clemens/Lintzel, Aram (2004): „Eine neokonservative Warenkunde. Eine Gesprächsrunde mit Ekkehard Ehlers, Andreas Fani-zadeh, Judith Hopf, Rahel Jaeggi, Tobias Rapp. Moderiert von Clemens Krümmel und Aram Lintzel.“ In: Texte zur Kunst, 14. Jg., Heft 55: Neokonservatismus, S. 73-91.
- Lasn, Kalle (2005): Culture Jamming. Die Rückeroberung der Zeichen. Freiburg: Orange Press.
- Maase, Kaspar (2003): „Jugendkultur.“ In: H.-O. Hügel (Hrsg.): Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen. Weimar/Stuttgart: J. B. Metzler, S. 40-45.
- Maresch, Rudolf (2004): „Neokons ante Portas. Die linke Popkultur fürchtet sich um etwas, das sie schon längst verloren hat: Deutungshoheit und Meinungsführerschaft.“ In: Telepolis. URL:www.heise.de/tp/r4/html/result.xhtml?url=/tp/r4/artikel/18/18706/1.html&words=Neokons%20Ante%20Portas (Stand: 27.04.2005).
- Münch, Richard (1998): „Kulturkritik und Medien – Kulturkommunikation.“ In: U. Saxer (Hrsg.): Medien-Kulturkommunikation (Publizistik-Sonderheft Nr. 2). Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 55-66.
- Rink, Dieter (2002): „Beunruhigende Normalisierung: Zum Wandel von Jugendkulturen in der Bundesrepublik Deutschland.“ In: Aus Politik und Zeitgeschichte. Beilage zur Wochenzeitung Das Parlament, Nr. B 5 vom 01.02.2002, S. 3-6.

- Rohde, Carsten: „Die Pop-Intellektuellen. Eine kleine Phänomenologie“. In: *Ästhetik & Kommunikation*, 35. Jg., Heft 126: *Wozu Kulturwissenschaften?*, S. 71-74.
- Roth, Roland/Rucht, Dieter (2000): „Jugendliche heute: Hoffnungsträger im Zukunftsloch?“ In: Dies. (Hrsg.): *Jugendkulturen, Politik und Protest. Vom Widerstand zum Kommerz?* Opladen: Leske + Budrich, S. 9-34.
- Rudolph, Antje (2005): *Queer. Music. Nutzung von Musikangeboten durch queere Subkulturen*, Münster: unveröffentlichte Magisterarbeit.
- Schmidt, Axel/Neumann-Braun, Klaus (2003): „Keine Musik ohne Szene? Ethnografie der Musikrezeption Jugendlicher.“ In: K. Neumann-Braun/A. Schmidt/M. Mai (Hrsg.): *Popvisionen. Links in die Zukunft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 246-272.
- Schmidt, Siegfried J. (1994): *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Schmidt, Siegfried J. (2004): *Zwiespältige Begierden. Aspekte der Medienkultur*. Freiburg im Breisgau: Rombach.
- Schmidt, Siegfried J. (2006): „Eine Kultur der Kulturen.“ In: Ch. Jacke/E. Kimminich/S. J. Schmidt (Hrsg.), *Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen*. Bielefeld: transcript, S. 21-33.
- Schumacher, Eckhard (2003): „Rückkopplungen von Rückkopplungen mit Rückkopplungen. Störungen im Pop-Diskurs.“ In: A. Kümmel/E. Schüttpelz (Hrsg.): *Signale der Störung*. München: Wilhelm Fink, S. 209-227.
- Schwendter, Rolf (¹1993): *Theorie der Subkultur*, Hamburg: Europäische Verlagsanstalt.
- Soeffner, Hans-Georg (1992): „Stil und Stilisierung. Punk oder die Überhöhung des Alltags.“ In: Ders.: *Die Ordnung der Rituale. Die Auslegung des Alltags 2*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 76-101.
- SpoKK (Arbeitsgruppe für Symbolische Politik, Kultur und Kommunikation) (Hrsg.) (1997): *Kursbuch JugendKultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende*. München: Bollmann.
- Stüttgen, Tim (2005): „Made in USA: Gender Studies und ihre Wirkung auf die Popkultur.“ In: *Testcard. Beiträge zur Popgeschichte*, Heft 14: *Discover America*, S. 126-134.
- Urban, Klaus K. (1993): „Neuere Aspekte in der Kreativitätsforschung.“ In: *Psychologie in Erziehung und Unterricht*, 40. Jg., Nr. 03, S. 161-181.
- Wenzel, Harald (2001): *Die Abenteuer der Kommunikation. Echtzeitmassenmedien und der Handlungsraum der Hochmoderne*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Willis, Paul (1991): *Jugend-Stile. Zur Ästhetik der gemeinsamen Kultur*. Hamburg/Berlin: Argument.

- Wuggenig, Ulf (2003): „Subkultur.“ In: H.-O. Hügel (Hrsg.): Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, J. B. Metzler, S. 66-73.
- Zinnecker, Jürgen (2005): „Alles ist möglich und nichts ist gewiss. Deutschlands erste Jugendgeneration im 21. Jahrhundert.“ In: K. Neumann-Braun/B. Richard (Hrsg.): Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 175-190.
- Zurstiege, Guido (2005): Zwischen Kritik und Faszination. Was wir beobachten, wenn wir die Werbung beobachten, wie sie die Gesellschaft beobachtet. Köln: Von Halem.
- Zybok, Oliver (2005): „Aussichtslose Unabhängigkeiten. Kein Ende des Jugendwahns!“ In: K. Neumann-Braun/B. Richard (Hrsg.): Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 207-221.

SELBST(ER)FINDUNG, SELBSTGESTALTUNG, SELBSTBEHAUPTUNG: EINE KULTURPROGRAMMSTÖRUNG?

EVA KIMMINICH

„Where hip hop meets scripture / Develop a negative into a positive picture /
And the ones on top, won't make it stop.“ (Lauryn Hill: *Everything is everything*)

1. SUBJEKT UND GEMEINSCHAFT, LEBENSSTIL UND LEBENSZEICHEN

1.1 Intentionale, kommunitaristische und populärkulturelle Gemeinschaften

Soziale Gemeinschaften waren, wie Matthias Grundmann an historischen Beispielen resümiert, zunächst immer religiös motivierte Gemeinschaften und hatten/haben immer auch eine politische Dimension, denn sie sind mit dem Versuch einer Befreiung von obrigkeitlichen Herrschaftsansprüchen verbunden. Einerseits handelt es sich um intentionale Gemeinschaften, die sich „unterhalb gesellschaftlich verankerter Strukturen etablieren“ und sich dadurch auszeichnen, „dass sie eine eigene Identität auch und gerade dadurch gewinnen, dass in ihnen alternative Lebensweisen innerhalb einer Gesellschaft erprobt werden, die das Private vom Öffentlichen trennt. Sie sind gleichwohl nicht primär politisch motiviert, sondern vor allem lebenspraktisch ausgerichtet.“ (Grundmann 2006: 21f.). Andererseits entfalten sich kommunitaristische Gemeinschaften, die v. a. in jüngster Zeit vermehrt Zulauf haben. Sie antworten auf den Werte-, Orientierungs- und Affektverlust der sich globalisierenden Gesellschaft mit religiösen Welt- und Menschenbildern und hypnotisieren das Individuum durch Erleuchtungserfahrungen und kollektive Glaubensbekenntnisse.

Intentionale Gemeinschaften greifen sowohl das Bedürfnis nach Differenzierung des unter zunehmendem Individualisierungsdruck stehenden Subjekts auf als auch sein Bedürfnis nach (ebenso Anerkennung gewährender wie Emotionen freisetzender) Gemeinschaft. Letzterem kann in unserer durch Migration gezeichneten Gesellschaft immer schwerer Genüge geleistet werden. Die in Auflösung begriffenen traditionellen kleineren (Familie) bzw. durch zunehmende kulturelle Heterogenität veränderten bzw. veränderbaren größeren Modellgemeinschaften (Nation) können nur bedingt Orientierungswerte und Einbindungshilfen zur Disposition stellen. Im Rahmen intentionaler Gemeinschaften wird das Bedürfnis nach Differenz nicht nur respektiert, sondern für die Erhaltung der Gemeinschaft fruchtbar gemacht. Im Gegensatz dazu wird in kommunitaristischen Gemeinschaften das Streben nach Selbstverwirklichung als Konsequenz des Liberalismus verteufelt.

Die von Grundmann vorgeschlagene soziologische Gemeinschaftsforschung eröffnet neue Horizonte, indem sie ihren Beobachtungsfokus verschiebt. Soziales Handeln wird nicht mehr als Resultat eines individuellen Nutzungskalküls abgeleitet, sondern aus sozialen Bindungskräften. Damit rückt auch die Frage ins Zentrum, wie sich soziale Gemeinschaften über gemeinsame Handlungs- und Wertorientierungen und das Maß alltagspraktischer Handlungsbezüge konstituieren und welcher gesellschaftliche Stellenwert ihnen im gesamtgesellschaftlichen Gefüge zukommt. Aus diesem Blickwinkel wird auch das Subjekt als Akteur neu perspektiviert: nämlich als Element einer sozialen Gemeinschaft, dessen Anspruch auf Individualisierung jedoch nicht gegen sein Bedürfnis nach Gemeinschaft ausgespielt wird. Solche Gemeinschaften ermöglichen es daher, „Individuum und soziale Verbundenheit gleichermaßen zuzulassen“, sie besitzen „jene Integrationspotentiale [...], die individualistischen Gesellschaften zunehmend abhanden kommen.“ (ebd.: 25).

Vor dem Hintergrund dieser Beobachtungen gewinnen insbesondere die im Spätkapitalismus entstandenen Populär-, Jugend- und Subkulturen an Bedeutung. Für sie ist das Konzept der intentionalen Gemeinschaft in hohem Maße zutreffend, denn sie grenzen sich von bestehenden Formen gemeinschaftlichen Lebens mit dem Ziel ab, nicht nur anders, sondern auch besser zu leben. Sie zeichnen sich darüber hinaus durch ihre (re-)kreatierende Nutzung kultureller Zeichen und Praktiken aus, mit denen in erster Linie (alternative) Lebensstile geschaffen werden. Diese Lebensstile manifestieren sich einerseits in symbolischen Aspekten (Kleidung, Körperschmuck, Musikvorlieben, Tanz usw.), andererseits in gemeinschaftlichen ästhetischen (Selbst)Erfahrungsräumen (Party- und Event- oder Battlekultur usw.). Mit ihnen differenzieren sich diese lockeren, weil nicht verpflichtenden, Gemeinschaften sowie die einzelnen Subjekte in ihren jeweiligen Gemeinschaften untereinander und gegen die hegemonale Kultur aus.

Ludwig Wittgenstein definiert den Menschen als ein gänzlich von Ausdrucksformen bestimmtes Wesen, weil das Ich als Darstellung und Bild existiere, der Stil daher das Bild des Menschen und folglich der Mensch selbst sei (1984: 561). Der Soziologe Georg Simmel stellt einerseits zwar ebenfalls heraus, dass Stil nicht etwas ist, das jemand hat, sondern das er lebt und ist, andererseits aber auch, dass Stil mit sozialer Typenbildung verbunden ist und die Illusion erzeugt, sich Authentizität ‚ausleihen‘ zu können. Daher zählt er den Stil auch zu einem der ‚kariierendsten Mißverständnisse des modernen Individualismus‘ (Simmel 1993, insbes.: 279, 379, siehe dazu Soeffner 2001: 83). Diese beiden Positionen werden im Folgenden zu verhandeln sein, denn wie sich in Jugend- und Subkulturen zeigt, trägt Stilbildung zur Erzeugung von Spezialkulturen bei, in denen die Authentizität des Einzelnen gerade dadurch gewahrt bleibt, dass sie zur modifizierenden Nachahmung preisgegeben wird und sich daher immer wieder erneut unter Beweis stellen muss. Dadurch entsteht ein changierendes, das Individuelle berücksichtigende Referenzsystem, welches seinerseits immer im Wandel begriffen ist, weil es sich seinen Mitgliedern öffnet.

Bei der Entstehung und Entfaltung dieser Spezialkulturen spielt die Globalisierung der Medienkommunikation eine herausragende Rolle. Sie schafft die Basis einer ‚multidimensionalen Konnektivität‘, die Verbindungen zwischen Kultur und politischen Territorien zu großen Teilen auflöst (Hepp 2006: 135f.) und das Symbolarsenal verschiedener Kulturen weltweit zur Disposition stellt (Kimminich 2006b). Solche Spezialkulturen sind daher als kulturelle Verdichtungen zu begreifen, die deterritoriale Gemeinschaften erzeugen. Sie können aber als ‚affektive Stämme‘ (Maffesoli 1988) durchaus auch lokal aktiv werden, weil sie aufgrund einer ‚freiwilligen Vereinigung‘ (Joas 2006: 39) und aus gemeinsamem ästhetischem *Erleben* hervorgehen. Das befördert die Emergenz jener ‚harmonie conflictuelle‘ (Maffesoli 1984), die aus ‚vitaler Nähe‘ eine ‚puissance souterraine‘ werden lässt (Maffesoli 1988: 48). Diese Kraft geht, wie Richard Shusterman zeigt, aus der Logik von Authentizität und Affektivität hervor, der sowohl Rap und HipHop, aber auch Country-Musik und Country-Musicals ihre Anziehungskraft verdanken, weil sie körperlich empfundene und schamfrei ausgedrückte Gefühle ermöglichen (Shusterman 2005: 15, 63-84). Dadurch kann die Opposition von Individualität, Gemeinschaftssehnsucht und Demokratie überwunden werden, aus der sowohl lokalpatriotische und nationalistische Gemeinschaften als auch der Anspruch einer universalistischen Moral entstehen (Joas 2006: 40). Es handelt sich also um eine Gemeinschaftspraxis, die den Polarisierungen zwischen Individuum und Gemeinschaft und damit auch Fundamentalismen entgegenwirken kann.

1.2 Lebensstil und semiotisches Bewusstsein

Werte, Handlungsorientierungen und die an den Einzelnen gestellten Anforderungen, die dem Subjekt die Integration in eine jugend-, sub- oder populärkulturelle Gemeinschaft ermöglichen, sind an eine Bewusstseinsentwicklung des Einzelnen gebunden. Sie manifestiert sich in Lebensstil, der durch seine ästhetisierte ‚Außenseite‘ performativ sichtbar gemacht wird. Stil ist dementsprechend als eine prozessuale Objektivierung des Selbstbildes eines Individuums innerhalb einer Gruppe zu betrachten, als Her- und Darstellung einer selbstbewussten, sich durch spezifische Orientierungswerte differenzierenden Lebensweise. Sie beruht, wie die Cultural Studies deutlich machen, auf einem (re) kreativen, lebenspraktisch ausgerichteten (gemeinsamen) Spiel mit transkulturell verfügbaren Bildern, Zeichen und Ausdrucksformen, das Selbst(er)findung und Selbstgestaltung ermöglicht:

„Das Leben der meisten Jugendlichen hat mit den Künsten nichts zu tun, ist aber tatsächlich voll von Ausdrucksweisen, Zeichen und Symbolen, durch die Individuen und Gruppen auf kreative Weise ihre Präsenz, ihre Identität und ihre Bedeutung herzustellen versuchen.“ (Willis 1991: 11)

Auf die Unkontrollierbarkeit der subjektiven Zeichenerzeugung wies der Semiotiker Umberto Eco bereits 1967 (Eco 1984: 153) hin. Diesem von ihm als „revolutionär“ bezeichneten Aspekt semiotischen Bewusstseins räumte er „in einer Zeit, in der sich die Massenkommunikationen oft als die Manifestationen einer Herrschaft darstellen, die durch die Planung der Übertragung von Botschaften die gesellschaftliche Kontrolle bekräftigt“ einen zentralen Stellenwert ein (1994: 441). Eco ordnet dem semiotischen Bewusstsein infolgedessen eine pragmatische Energie zu, die einerseits aus der deskriptiven Wissenschaftsdisziplin der Semiotik ein aktives Projekt werden lassen sollte – eine Zielsetzung, die die Semiotik mit den Cultural Studies verbindet. Andererseits zeichnet sich populär-, jugend- oder subkultureller Zeichengebrauch selbst durch ein solches semiotisches Bewusstsein aus. ‚Als semiotische Guerrilleros‘ (Eco 1985, siehe dazu Kleiner 2005), ‚organische Intellektuelle‘ (Antonio Gramsci)¹ oder als ‚Laiensemiotiker‘, wie Rainer Winter sie nennt (2001: 125), haben (v. a., aber nicht nur) junge Menschen verschiedener Szenen ausgefeilte Taktiken der Unterwanderung hegemonialer Zeichen und Codes entfaltet, durch deren Neu-Kodierung bzw. Rekonfiguration sie gleichzeitig ihren Lebensstil und ihre Lebenseinstellungen zum Ausdruck bringen. So wird das, was Eco als Integration ‚außersemiotischer Umstände‘ (Eco 1994: 440) und eine erweiterte Zielsetzung semiotischer Forschung erörtert hat, im Rahmen der Cultural Studies unabhängig da-

1 Siehe dazu den Beitrag von Ayhan Kaya in diesem Band, unten, S. 126.

von an verschiedenen jugendspezifischen bzw. populär- und subkulturellen Szenen erarbeitet; allen voran von Dick Hebdige, Paul Willis, John Fiske und Larry Grossberg. Dick Hebdige (1979) machte in seiner richtungweisenden Analyse des Punkstils deutlich, dass Stil auch aus einer Ablehnung und Befreiung von Bedeutungen bzw. des Zwangs, etwas zu bedeuten, erzeugt wird:

„The key to punk style remains elusive. Instead of arriving at the point where we can begin to make sense of the style, we have reached the very place where meaning itself evaporates.“ (Hebdige 1979: 59)

Durch Stil kann also auch die eigene Deutbarkeit verweigert werden, was im Rahmen einer traditionellen Semiotik, die sich auf die Botschaft der Zeichen konzentriert, nicht erkannt werden kann: „Any attempt at extracting a final set of meanings from the seemingly endless, often apparently random, play of signifiers in evidence here seems doomed to failure.“ (ebd.). Hebdige setzt daher auf eine semiotische Herangehensweise, die

„lays less stress on the primacy of structure and system in language (*langue*), and more upon the position of the speaking subject in discourse (*parole*). It is concerned with the *process* of meaning construction rather than with the final product.“ (ebd.)

Wird das Subjekt ins Zentrum gerückt, dann werden weitere Aspekte des (re)kreativen Gebrauchs von Zeichen und Praktiken deutlich.

1.3 ‚Spektakel‘ und ‚Performanz‘ – *Bilderschein* und *Dasein*

Auf die Möglichkeiten, dem von Marshall MacLuhan beschriebenen Trancezustand der Massenkultur bzw. dem von Antonio Gramsci herausgestellten Machtmechanismen der Hegemonialkultur zu entkommen, hat v. a. der französische Kulturkritiker und Situationist Guy Debord (1967, siehe dazu Lasn 2005 und Kleiner 2005) hingewiesen. Er benutzt dazu den Begriff des Spektakels (These 10), mit dem er „die Behauptung des Scheins und die *Behauptung* jedes menschlichen, d.h. gesellschaftlichen Lebens als eines bloßen Scheins“ bezeichnet und als eine „sichtbare *Negation* des Lebens“. Das Spektakel verwandle „wirkliche Welt in bloße Bilder“ und lasse „die bloßen Bilder zu wirklichen Wesen und den wirkenden Motivierungen eines hypnotischen Verhaltens“ werden. Die Aufgabe des Spektakels bestehe daher in der Produktion einer Gesellschaft, die durch die Bevorzugung des Sehens, die religiöse Illusion materialisiere (Thesen 19 u. 20) und die Wahrnehmung des Subjekts beschränke, was zu Entfremdung und Vereinzelung führe.

Um sich dem das Erleben des Subjekts negierenden „Spektakel“ einer auf Hierarchie und Macht basierenden Gesellschaft zu entziehen, beschrieb Debord v. a. zwei Wege. Eröffnet die „*dérive*“, ein Sich-Treibenden

lassen zwischen den „stickigen Rollen“, die die Gesellschaft parat hält, um daraus spielerisch einen neuen Lebensstil zu erzeugen, so bietet das „détournement“ die Möglichkeit, sich das vom Spektakel absorbierte Leben durch die Konstruktion performativer Situationen (zu verstehen als kurzfristig erzeugte Lebensumgebungen) für den Einzelnen zurück zu erobern (Debord 1980: 5, 16, 41, 50). „Détourner“ bedeutet also, den Bildern, Umwelten, Milieus und Events ihre Macht durch Verkehrung und Neukontextualisierung ihrer Bedeutungen (im Sinne lähmender und stigmatisierender Festschreibungen) zu nehmen. Die jeweils situativ neu hergestellten, wandelbaren Bedeutungen eröffnen in einer ‚Gesellschaft ohne Ort und Zeit‘ (siehe dazu Richter 2006: 65-76) *Freiräume* und *Freizeiten*. Auf diese Weise kann das Spektakel des *Bilderscheins* für das Subjekt als ein sich von der Projektion und das heißt auch von Bedeutung lösendes Selbst- weil performiertes *Dasein* genutzt werden.

Der Begriff der Performanz ist vielschichtig und ambivalent.² Im Folgenden wird Performanz als eine (Sprech)*Handlung* im Sinne einer Selbst(er)findung verstanden, deren Ge- oder Misslingen von den ständig wechselnden Bedingungen momentaner Situationen und der jeweils geltenden, sich gemeinsam mit den sich durch gelungene Selbst(er)findungen wandelnden Referenzwerten abhängt.

1.3 Zeichensetzung und *Eigensinn* – Kreativität und ästhetisches Erleben

Wird das durch die Medien gespeiste und in Gang gehaltene Spektakel gestört, sein Bildermonolog durch spielerische Aneignung dialogisiert, dann wird die alte Syntax kultureller Vorgaben durchbrochen bzw. ihre an mächtige Bilder gebundenen Meme werden in ihrer prägenden und hypnotischen Wirkung entschärft (Lasn 2005: 129). Das geschieht durch eine *eigensinnige* (deviante) Nutzung kultureller Zeichen, Codes oder Techniken und durch eine selbstständige Nutzung der potentiell demokratischen Medien. Die dabei entstehenden (Symbol)Bricolagen und Kulturpraktiken werden nicht nur zur Herausbildung von ebenso individuelle Differenz signalisierenden wie Gemeinschaft bildenden Lebensstilen benutzt, sondern auch als Momente einer körperlichen Selbst- und Gemeinschaftserfahrung. Als kurzlebige ästhetische Erlebnisse stellen sie eine wertvolle und vergnügliche Lebenshilfe und Orientierung dar, die in Zeiten schwindender Perspektiven und Werte ein wichtiges Sicherheits-

2 Er grenzt sich von der an Macht gekoppelten Darstellung (Spektakel) einer absoluten Souveränität durch seine Demokratisierung und seit John Austin als Vollzug einer (Sprech)Handlung ab, die an die sozialen und materiellen Bedingungen des Ge- bzw. Misslingens gebunden ist. Im künstlerischen Bereich geöffnete Performanz neuartige Formen der Selbstinszenierung, bei denen das Subjekt sich als mögliches (Gegen)Modell selbst erfinden kann. Siehe dazu Legnaro 2004.

netz und erholsame Momente bei einer Lebensplanung bieten, die immer mehr zum Drahtseilakt geworden ist.

Um devianten Zeichengebrauch bzw. deviante Kulturpraktiken verstehen zu können, müssen wir uns also der bereits von Eco geforderten ‚außersemiotischen Elemente‘ und ‚Umstände‘ gewahr bleiben. Das erweitert den Blick darauf, „dass die Welt der Kommunikation nur der zarte Überbau von etwas ist, was hinter dem Rücken der Kommunikation geschieht“ (Eco 1994: 442). Denn Kommunikation umfasst nicht nur alle Akte der Praxis in dem Sinne, dass „die Praxis selbst globale Kommunikation, Begründung von Kultur und gesellschaftlichen Beziehungen ist, sondern sie gründet in der Voraussetzung, dass es „der Mensch [ist], der sich die Welt aneignet und der bewirkt, dass sich die Natur ständig in Kultur verwandelt.“ (ebd.).

Ein essentialistisches Kulturverständnis enthistorisiert Kultur also nicht nur, es entmenschlicht sie auch, indem es die Bedingungen ihrer Entstehung verdunkelt. Wie im Vorwort deutlich wurde, geschah dies insbesondere durch die Mythisierung von Kreativität. Als göttliche Fähigkeit und Tätigkeit entrückt, bedurfte es vieler Jahrhunderte, bis sich die Vorstellung eines mit der Aura der Genialität umsponnenen menschlichen Schöpferturns entwickelte. Dadurch erst wurde Kreativität an die Künste und damit an die hegemoniale Kultur der Repräsentation gebunden. Durch die ‚technische Reproduzierbarkeit der Künste‘ (Walter Benjamin 1935) schien diese geniale Aura künstlerischer Kreation verloren zu gehen bzw. sich in eine Welt hybrider künstlerischer Produkte aufzulösen, bis die Kreativitätsforschung das schöpferische Potential in jedem Menschen entdeckte (und zu vermarkten begann) und die neopragmatische Philosophie das Alltagsleben zur Lebenskunst und Kunst zu einem Lebenswert (Shusterman 2005) erklärt. Das befreit ästhetische Formen aus dem sakralisierten modernistischen Bereich der schönen Künste und lässt populärkulturelle Lebensstile als Ausdruck ästhetischer Lebenserfahrung erscheinen (ebd.: 12f.).

Die Beobachtung von Populär-, Sub- und Jugendkulturen zeigt, wie sich die (Re)Kreativität des Subjekts im Zusammenspiel mit der skizzierten offenen Form einer es unterhaltenden³ Gemeinschaft als ästhetische

3 Der Begriff der Unterhaltung wird hier im Sinne Shustermans verwendet. Shusterman argumentiert ebenso gegen eine Trivialisierung der als populär eingestuft Unterhaltung wie gegen eine Essentialisierung von (elitär aufgefasster) Kunst. Wird durch das Erstgenannte der Lebenswert einer sowohl den Verstand als auch die Sinne ansprechenden Unterhaltung verneint, durch die das Selbst, von seiner Selbstaufmerksamkeit und Anspannung befreit, vergrößert und verbessert werden kann, werden durch letzteres aus Kunst intrinsische unabhängige Werte wie Freiheit und Wahrheit abgeleitet, mit denen Hierarchien und Hegemonieansprüche entwickelt und legitimiert werden können. Shusterman versteht Unterhaltung hingegen als eine Technik der Regeneration und Wahrnehmungsschärfung, durch die neue Einsichten gewonnen werden können. Siehe dazu ders. 2006: bes.: 82 f. u. 90 f.

Erfahrung entfaltet. Dieses Zusammenwirken lässt durch die Partizipation eines sich selbst (er)findenden, gestaltenden und erlebenden Subjekts neue Kulturen und Kulturtechniken entstehen. Die subjektspezifische Aneignung eines sich dadurch erst konstituierenden gemeinschaftlichen Referenzsystems, das immer wieder aufgegriffen, aktualisiert und kreativ umgeformt oder erweitert wird, ist der dynamische Dreh- und Angelpunkt dieser Kulturen. Ihre ebenso Identität gewährende wie gemeinschaftstiftende Nutzung der neuen Medientechnologien stellt ein osmotisches Verhältnis zwischen lokalen Aktivitäten und translokalen (auch transkulturellen) Sinnhorizonten her (siehe dazu auch Hepp 2006: 137), aus denen der Einzelne jederzeit und überall schöpfen kann. Daher absorbieren sie weder das Subjekt noch seine kreativen Potentiale, sie erziehen es vielmehr zur permanenten Erzeugung (Setzung und Umsetzung) von Zeichen, indem sie ihm ‚Werkzeuge‘ und Erfahrungsräume dafür zur Verfügung stellen. Das macht sie zu Schöpfern einer als demokratisch begriffenen, sich mit ihren Mitgliedern wandelnden Kultur, wie sie aus der auf einer Philosophie der menschlichen Handlung fundierten Verknüpfung von Gemeinschaft und Demokratie hervorgehen kann (Joas 2006: 41). Eine solche Kultur braucht freilich keine göttlichen oder geheimnisvollen Ursprungsmythen mehr, um dahinter liegende Macht- und Hegemonieansprüche zu verdunkeln und sie muss auch nicht verdauert (materialisiert) werden, denn sie wird durch ihre Mitglieder situativ ausgehandelt.

2. WERKZEUGKISTE HIPHOP: SELBST(ER)FINDUNG, LEBENSÄÄUME UND LEBENSZEIT

Ein ebenso anschauliches wie komplexes Beispiel für eine solche aus einer deterritorialen Gemeinschaft resultierende Kulturpraxis ist insbesondere die HipHop-Kultur. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass sie ihre Mitglieder zur partizipativen Her- und Darstellung eines lokalen und situativ immer wieder neu zu entfaltenden ‚Auftritts‘ animiert. Dadurch wird der ‚gesellschaftlichen Konstruktion der Wirklichkeit‘ (Berger/Luckmann 1989) eine ebenso subjektive wie gemeinschaftliche (weil verhandelbare bzw. verhandelte) Rekonstruktion gesellschaftlichen Zusammenlebens gegenübergestellt. Diese Rekonstruktion vollzieht sich über die Appropriation kultureller Vorgaben, durch die Rekonfigurationen in Gang gesetzt werden. Sie bieten dem Subjekt in der Gemeinschaft Lebens- und Spielraum. Diese Kultur hat sich in einem Zustand der Krise entfaltet, aus der eine machtvolle ritualisierte Welt entstand, in der nicht nur gesagt, sondern gehandelt wird.

2.1 DJ-ing: *Besinnung* durch *Manipulation*

Beleuchten wir zunächst die vom üblichen Gebrauch abweichende Nutzung des dem DJ-ing zugrunde liegenden Plattenspielers. Er wird nicht zur Reproduktion eines Kunstwerks (konservierte Musik), sondern zur Produktion einer auratisch aufgeladenen Atmosphäre genutzt, die immer wieder neu hergestellt wird, denn der DJ ist ein Plattenspieler-Spieler, ein *Manipulator* (Siehe dazu Kimminich 2006a). Werfen wir zunächst einen Blick auf die außersemiotischen Umstände, er klärt nicht nur die gesellschaftlichen Entstehungsbedingungen, sondern macht auch die Tragweite dieser devianten Praktik deutlich. Entstanden ist sie aus sozio-ökonomischem bzw. soziokulturellem Mangel: fehlende finanzielle Voraussetzungen und fehlender Zugang zu den entsprechenden Bildungsinstitutionen (Musikunterricht, Anschaffung eines Instruments) bzw. Unterhaltungsetablissemments (kein Zugang für Schwarze zu Diskotheken). Aber mit den aus dem Müll weißer Wohnviertel gesammelten Platten und Plattenspielern wurde auch eine neue Kulturtechnik kreiert, die die gesamte Popmusikultur nachhaltig prägte und prägt, das Sampling (siehe dazu Bonz 2006). Das Musikvideo *Everything is everything* (1998) der amerikanischen Rap-Legende Lauryn Hill erhellt diese Technik auf metaphorischer Ebene als einen Neuanfang jenseits aller Bedeutung und Fremdbestimmung. Sie inszeniert den Plattenspieler als ein überdimensionales ‚Lese‘gerät. Der Tonarm tastet die Strassen ab und gibt das Leben New Yorks wieder. Die wie ein *Deus ex machina* auf die Platte greifende, scratchende Hand des DJs erschüttert den Boden der ‚semantischen Tatsachen‘, die Passanten stürzen. Die Möglichkeiten des Subjekts, sich den konstruierten/projizierten bedeutungsschwangeren Wirklichkeiten der hegemonialen Kultur zu entziehen, besteht darin, dass es die Zusammenhänge ihres kunstvoll vernetzten Sinngewebes zerreit, indem es die Drehbewegungen des zeit- und ortlosen Bedeutungskarussells unterbricht. Damit fällt alles in sich zusammen: „everything is everything“. Diese Geburtstunde eines Neuanfangs eröffnet einerseits Lebensraum, andererseits bieten sich dem Subjekt darin aber auch unzählige Möglichkeiten seiner Situierung und Identifikation, die es zur ständigen Neu-Identifikation zwingen. Um diese lokalen und temporären Verortungen des Subjekts zu ermöglichen, bedarf es entsprechender Räume und Anlässe. Sie werden durch das Sampling als ‚Inkarnation lokaler und offener Ontologien‘ erzeugt, wie Jochen Bonz auf Kodwo Eshun zurückgreifend, beobachtet. Es handelt sich dabei um Räume, die ein momentanes *Dasein* als solches ermöglichen, jenseits der Dimension von Sinn und Bedeutung, weil die durch Sampling erzeugte Musik eine *Besinnung* einleitet; sie

„setzt direkt am Körper an, weil kein Verstehen, keine Lesbarkeit möglich ist, sich kein Sinn einstellt, die anwesenden musikalischen Signifikanten in keinem

Signifikat aufgehen. Die Haut beginnt zu hören, [...] Die Musik lässt sich auf der Haut nieder, hinterlässt auf ihr ihren Stempel.“ (Bonz 2006: 343)

2.2 B-Boying: Selbst(er)findung im Raum

Die Unterbrechungen des DJs durch Scratches (breaks) hatten zunächst den Zweck, die rhythmischen Passagen zu verlängern (siehe dazu Rappe in diesem Band). Dadurch wird Zeit und Raum für den partizipativen Auftritt der Anwesenden geschaffen, aus denen sich das B-Boying entwickelt hat (Salaverría in diesem Band und Kimminich 2003b). Es macht den performativen Aspekt dieser Gemeinschaftskultur besonders deutlich und die Tatsache, dass sie auf körperlicher Präsenz und der Raumwahrnehmung des Subjekts basiert, die dadurch gleichzeitig potenziert wird. Raum als eine Dimension der Bewegung und Entfaltung ist konstitutiv für das In-Welt-Sein des Subjekts. Breakdance und die anderen Tanzstile der HipHop-Kultur stellen daher ein Werkzeug dar, das das Bewusstsein des eigenen Daseins und der eigenen Aktionskraft (Lebensenergien) stärkt. Die tanzenden B-Boys setzen dem gesellschaftlichen Rollenspektakel ihren eigenen Auftritt entgegen, bei dem sie ihre Standpunkte vertreten. Dadurch gewinnen sie nicht nur Lebensraum, sondern auch Lebenszeit. Der der HipHop-Bewegung zugrunde liegenden Philosophie entsprechend werden Energien kreativ genutzt, um die eigene Identität innerhalb der Gemeinschaft (weiter) zu entwickeln; im Falle des Breakdance durch einen unverwechselbaren Tanzstil, mit dem der Einzelne sich immer wieder erneut unter Beweis stellen muss. Das heißt, er muss sich auf die Kreationen der anderen Tänzer beziehen, so dass sich das kollektive Figurenrepertoire durch die Schöpferkraft der einzelnen Mitglieder ständig verändert. Das geforderte Wechselspiel zwischen Figur und Rekonfiguration fordert und fördert Kreativität und zwingt zur Auseinandersetzung mit sich und den anderen. Nachahmen bringt keinen Ruhm und keine Anerkennung, v. a. weil die Vorbilder selbst sich ständig verändern. Dieses Prinzip versieht die HipHop-Kultur insgesamt mit einer Art Kopierschutz.⁴

Der Breakdance unterscheidet sich daher fundamental von Bühnen- und Gesellschaftstanz. Vom Bühnentanz, weil er einerseits die Grenze zwischen Zuschauern und Akteuren nicht nur aufhebt, sondern seine Ressourcen aus der Beteiligung aller schöpft. Vom Gesellschaftstanz, weil er zwar, wie dieser, auf Grundregeln und Grundschritten bzw. -figuren basiert, aber keine Bewegungsgrammatik vorgibt. Das erweitert und entgrenzt den somatischen Erlebens(spiel)raum des Einzelnen wie den der Gemeinschaft.

4 Vortrag von Benjamin Stingl auf der Tagung „Jugend, Kultur und Kreativität an der Musikhochschule Köln (18. - 20. Juli 2005).

2.3 Rapping: Selbstbehauptung in der (End-)Zeitlichkeit des Reims

Aufschlussreich ist v.a. die Betrachtung des rapspezifischen Umgangs mit Sprache (siehe dazu Kimminich 2000, 2003a, 2004). Er bricht im Sinne des Debordschen *détournements* Festschreibungen auf und entstellt die traditionellen Rollenzuschreibungen (*dérive*). Durch die Konnektivität der Medienkommunikation ist eine (ebenso lokale wie globale) interkulturelle Plattform des Dialogs entstanden, den Debord in seinen Kommentaren noch totsagte, nämlich eine neue Form der Agora, „in der eine Diskussion über die Wahrheiten, die alle Daseienden betreffen“ (Debord 1996: 211) geführt wird. Dabei wird einerseits an der eigenen Lebensgeschichte gearbeitet, die mit Hilfe eines ‚persona-shuttlings‘ Erlebtes und Selbstentwürfe (als-ob) in Beziehung (Thompson 2006) setzt, andererseits wird *die* Geschichte auf die eigene Lebensnarration bezogen, so dass Rap sowohl als His- und Her-Storytelling als auch als ein Historytelling zu betrachten ist (Kimminich 2004).

Umerzählt werden insbesondere die christliche Heilsgeschichte (Kimminich 2006) und ihre endzeitlichen Wirklichkeits- und Geschichtsdeutungskonzepte (Werner 2007). Florian Werner untersucht die millennialistischen Motive der zeitgenössischen HipHop-Kultur im Kontext der als Bündel subversiver Strategien zu verstehenden afro-amerikanischen Oratur. Indem er die Transformationen millennialistischer Motive vom Spiritual über die *chanted sermons* bis zum Rap verfolgt, erweist sich letzterer als ein Sprachspeicher, „in dem sich die Diskurse vorangegangener Epochen ‚sedimentiert‘ haben und aus welchem sie – angereichert mit neuen aktuellen Fragestellungen – wieder aufgerufen werden können.“ (Ebd.: 13). Dabei wird die Sprache der apokalyptischen Bücher der Bibel nicht eingesetzt, um ein nahes Weltende einzuläuten, sondern um gezielt auf politische, soziale oder kulturelle Gegebenheiten einzuwirken.

Die Anziehungs- und Wirkungskraft endzeitlicher Diskurse hat ihre Ursache in einem vergessenen Wirkungszusammenhang, auf den Giorgio Agamben aufmerksam macht. Den Reim vor dem Hintergrund der Paulinischen Erläuterung der messianischen Zeit überdenkend, stellt er zunächst fest, dass diese keineswegs auf die (jenseitige) Zukunft, sondern auf die Gegenwart hin ausgerichtet ist. Indem er das Strukturprinzip der messianischen Zeit exemplarisch auf eine Sestine Arnaut Daniels überträgt, zeigt er wie das paulinische Reimspiel aus einem Text einen Organismus mit einer eigenen, auf die Gegenwart seiner Artikulation fokalierten Zeit werden lässt (Agamben 2006: 93ff.). Der Apostel unterscheidet sich daher vom (zukunftsorientierten) Propheten, weil seine Rede performative Sprache ist und weil in seiner Rede nicht nur Verkündigung, Glaube und Anwesenheit, sondern auch Potenz (*dýnamis* – im Sinne von Macht und Möglichkeit) mit einem Akt (*enérgeia*) zusammenfallen. Dadurch wird die Potenz der Verkündigung realisiert, denn der

Glaube besteht in der völligen Gewissheit von der notwendigen Einheit von Verheißung und Realisierung (ebd.: 103). – Bei performativer Sprache geht es daher nicht um die denotative Eigenschaft der Sprache, sondern um die Erfahrung des Wortes. Sie entsteht in der Performanz, während der die denotative Beziehung zwischen Wort und Ding durch eine autoreferentielle ersetzt wird: „Dabei ist nicht so sehr die Wahrheitsbeziehung zwischen Wort und Ding wichtig, vielmehr wird nun die reine Form der Beziehung zwischen Sprache und Welt ihrerseits zum Ausgangspunkt realer Beziehungen und Effekte.“ (Ebd.: 148f). Das *dictum* wird zum *factum*, weil es die sprechende Person verpflichtet.

Diese unauflösliche Verbindung zwischen sprechender Person, gesprochenem Wort und Wirklichkeit, Sagen und Tun prägt auch die Reggae- und Rapphphilosophie. Sie wird in zahlreichen Songs immer wieder herausgestellt und thematisiert. Das die Immigrationspolitik Frankreichs kritisierende Lyric „Disem – Fasem“ (Massilia Sound System: *Chourmo*, Roker Promocion 1993) beispielsweise benennt diese Energien als eine Fusion körperlicher wie geistiger Bewegung, durch die Synergien erzeugt werden und das Lyrik „Ma maison – ma chanson“ (*Aïollywood*, Roker Promotion 1997) macht das Lied als Sprechhandlung noch während seiner Artikulation als einen die Gemeinschaft tragenden, *unterhaltenden*⁵ und bergenden Schutzraum erfahrbar:

„Laissez-nous vivre où l'on veut / Et chanter ce que l'on voit / Mais pendant que je pensais / Mon refrain s'est transformé / En un solide plancher / Sur lequel on peut danser.

Refrain: Ma chanson, C'est ma maison, / C'est elle mon refuge, ma protection.“

Der Wirkungszusammenhang gereimten Sprechens erklärt, warum dieses auch heute als Lebensinhalt und Mission erlebt werden kann: es erzeugt nicht nur Selbstbewusstsein, sondern auch das Bewusstsein der eigenen Lebens- (bzw. Leidens)zeit innerhalb einer (Glaubens)Gemeinschaft:

„Freeman, Le Roi, en mission, pas besoin de chorale / On a la foi, et on la gardera, c'est tout ce qui reste [...] / C'est toujours les mêmes qui portent la croix“ (Freeman, „Le palais de justice“ 1999)

Die Pariser Rapgruppe La Brigade stellt sich daher sicherlich nicht zufällig in einer Bildcollage im Booklet ihres Albums *Il était une fois* (Artiste 2001) als die zwölf Apostel beim Abendmahl dar, eine Anleihe die häufig, u.a. auch im polnischen zu Rap zu finden ist (siehe unten S. 186). Der *Rapostel* vergegenwärtigt die Geschichte als eine ihn und die Seinen

5 Das Verb ‚unterhalten‘ verweist auf zwei Dimensionen des Lebens, auf die ernste Angelegenheit unseres Selbst-Erhalts und des Erhalts von anderen, aber auch auf die der (Re)kreation dienende Pflicht der ebenso kraftspendenden wie inspirierenden ‚Ablenkung‘ (Shusterman 2006: v.a. 75-77).

betreffende Geschichte, weil die messianische Zeit eine „ungeheure Abkürzung der ganzen Geschichte“ ist und „eine Zeit der Rekapitulation“ (Agamben 2006: 160). In dieser komprimierten Zeit, die mit dem rhythmischen Sprechen eines in sich geschlossenen gereimten Wortgebildes zusammenfällt, treten Vergangenheit und Gegenwart in eine unauflösbare Beziehung, denn die Gegenwart erkennt sich in der Vergangenheit immer wieder neu; so wie die Vergangenheit dem einzelnen ein Gesicht spendet, gibt ihm die Gegenwart eine Aufgabe.

Rapspezifisches Story- und Historytelling ist daher als ein Bündel performierter subjektgebundener semantischer Operationen zu betrachten, mit denen nicht nur Verschiebungen in der mentalen Konstruktion von Lebenswelten eines Individuums oder einer Gemeinschaft eingeleitet, sondern der Einzelne bzw. eine Gemeinschaft durch die Performanz auch zu Handlungen angeleitet wird. Ein jeder Song ist daher ein kleines Stückchen Selbstbehauptung, die „rage de dire“ (gleichnamiges Album von Fabe 2000) immer auch eine „rage de vivre l’instant présent“ (Keny Arkana, „La rage“ auf: *Entre Ciment et Belle Etoile* 2006). Rappen bricht nicht nur das Schweigen der Entrechteten, es eröffnet Lebens- als Aktionsraum und weckt somit Lebensenergien; sie werden im HipHop dazu eingesetzt „to reset the world for possibilities and openness“ (Morgan 2006: 209), indem Symbole, Geschichten, Politik, Kunst und Leben in Beziehung zueinander gesetzt und ihre Manifestationen durch ständiges Exponieren präsent und offen gehalten werden (ebd.: 208).

3. DIE EINSCHNEIDENDEN BILDMALE DES TATTOO

Tätowierungen sind spätestens seit den 1990er Jahren zu einem beliebten Ausdrucksmedium einer Vielzahl nicht nur jugendspezifischer Lebensstile geworden. Ihre szenen- und schichtenübergreifende Verbreitung⁶, ist als Aneignung kultureller Bildmetaphern zu sehen, durch die Bild und Mensch in eine geradezu unauflösbare Beziehung zueinander gesetzt werden. Das erinnert einerseits an Wittgensteins Definition des Stils. Die gemeinschaftstiftende, v.a. von außen auf die Tattoo-Träger projizierte Typologie hingegen ruft Simmels Überlegungen zum Stil auf. Das Phänomen des Tattoo zeigt, dass beide Positionen ihre Berechtigung haben, denn Tattoo wird im Folgenden als eine visuelle Kommunikation betrachtet, die den Charakter eines für andere sichtbaren Selbstgesprächs⁴ ein- und nur nebenbei auch die Funktion der Rebellion und Differenzierung übernimmt (siehe dazu Knjiff 2002 und Feige 2003).

6 In jeder deutschen mittelständischen Kleinstadt gibt es gegenwärtig zwei oder drei Tattoo-Studios, in denen insgesamt mindestens ca. 3.000 Tätowierer arbeiten. Für die Tätowierten finden zahlreiche Conventions statt, die größte jährlich einmal in Berlin.

3.1 Bewertung der Hautbilder

Die Geschichte der Hautbilder (Feige 2003, Oettermann 1995, Dube 1980) ist ambivalent. Wurden die den Hautbildern zugeschriebenen magischen Kräfte von den Eroberern der Neuen Welt im christlichen Missionsseifer einerseits mit Folter und Tod bekämpft, so brachten die Seefahrer die Faszination, die sie ausstrahlten, andererseits auf Brust und Armen mit nach Europa zurück. Noch im 19. Jahrhundert stellten tätowierte Europäer ihre bebilderten Körper samt wundersamen Lebensgeschichten auf Sideshows zur Schau. In Deutschland waren Mitte des 19. Jahrhunderts 20 % der Bevölkerung tätowiert, wie Untersuchungen des Berliner Invalidenhauses von 1852 ergaben. Durch dieselben wurde die Tätowierung gleichzeitig zum unterschichtlichen Phänomen und zu Beginn des 20. Jahrhunderts zur Unkultur erklärt, da sie – so beispielsweise Erich Riecke:

„[...] auf einen niederen Kulturstand schließen lasse, nicht gerade ein Zeichen fortgeschrittener Zivilisation darstelle und für keinen besonders hohen Intelligenzgrad spreche.“ (Zitiert nach Feige 2003: 30)

Ähnliches lässt sich bei dem italienischen Juristen und Gerichtsmediziner Cesare Lombroso nachlesen, der den mit Kriminellen gleichgesetzten Tätowierten 1895 einen „caractère anatomico-légal spécifique au criminel“ bescheinigte. Seine Hautbilder wertete er als Zeichen einer „régression vers l'état primitif“ (zitiert nach Dube: 87). Auch im 20. Jahrhundert wurden die Hautbilder noch mit Kriminalität in Verbindung gebracht und dienten einer in diesem Falle abwertenden Typenbildung.⁷ Es folgten Verbote, Diffamierung und im Nationalsozialismus Verfolgung. Viele Tätowierte endeten in den Konzentrationslagern, ihre Haut wurde abgezogen, als Anschauungsmaterial aufbewahrt oder zu künstlerischen Objekten verarbeitet.

3.2 Selbstbebilderung als Selbst(er)findung

Ein Renouveau erlebte die Tätowierung v. a. im Nachkriegsdeutschland und zwar im Rahmen der Vorliebe Jugendlicher für die mit Lebensintensität verbundene, aus Amerika kommende Musik. Die Geschichte der wechselnden Musikstile bildet sich daher auf der Haut ab. Mit dem Rock-N-Roll kamen die Tätowierungen der GI's und mit „Born to be wild“ und „Easy Rider“ setzte die Suche nach Freiheit und einem Kontinuum entgrenzten Erlebens ein, was u.a auch eine Heroisierung des Todes mit sich brachte. Als Motive waren und sind daher neben Motor-

7 In Deutschland wurden sie darüber hinaus mit Kommunismus kombiniert, übrigens zur gleichen Zeit, als der Begriff des Jugendlichen mit Kriminalität und Sozialismus verknüpft wurde.

rädern besonders Totenschädel und Sensenmänner beliebt. Düstere Horror- und Tod-Tattoos, Exploited oder Misfit-Schädel sowie Spinnenetze sind beliebte Motive der Punk-Szene.⁸ Tribals und indianische Motive dominieren in der Techno-Szene, „weil sie sich dem Körper anschmiegen und wie die Musik auf den Körper abgestimmt sind“, so der 28-jährige René. Der 31-jährige Kai-Uwe erläutert seine von ‚fetten Tribals‘ umrankten Flat-Tats⁹ folgendermaßen:

„Die Ureinwohner des amerikanischen Kontinents erreichten höhere Bewusstseinsebenen durch schamanische Rituale: Rhythmus plus Tanz gleich Trance. Und so ist es auch bei Techno. [...] Das *Tat* auf meinem linken Arm bedeutet Transformation in verschiedene [...] Bewusstseinsstufen. [...] Für mich ist die Tätowierung daher ein Ausdruck meines damaligen Seelenzustands und ein Zeichen für mich, optimistisch in die Zukunft zu blicken.“ (Zitiert nach Feige 2003: 329)

Wie verschiedene Aussagen Tätowierter verdeutlichen und sozialpsychologische Studien ergaben, signalisiert ein Tattoo einestheils Zugehörigkeit im Hinblick auf die große Gruppe der Tätowierten. Andernteils verleihen Tattoos jedem einzelnen Träger neben Exklusivität, auch innere Stärke, Hoffnung oder Glauben an etwas bzw. an sich selbst, denn sie sind Ausdruck eines inneren Zustandes des Erlebens. Diese Funktion wurde bereits im ausgehenden 19. Jahrhundert von dem Gerichtsmediziner Alexandre Lacassagne in Lyon hervorgehoben, als er die Tätowierkunst als das Bedürfnis der Analphabeten bezeichnete, bestimmte Ideen zum Ausdruck zu bringen; er nannte ihre Hautbilder daher „*cicatrices idéographiques*“ (zitiert nach Dube 1980: 88), Gedanken, die 1910 bzw. 1950 von den Psychologen Maurice Boigey bzw. J. Delarue und R. Giraud aufgegriffen wurden; letztere betrachteten die „*blessures qui parlent*“ als „*argot du milieu*“ und erstellten eine „*grammaire graphique au langage emblématique*“. Auch in der gegenwärtigen (frankophonen) Forschung wird das Tattoo als eine „*locution non verbale*“ betrachtet, „*qui s'aquite d'un message*“ (ebd.: 189). In diesem Sinne macht die bebilderte Haut den Körper zum ‚Bildschirm‘, auf dem wichtige ‚Einschnitte‘ einer Lebensgeschichte dargestellt werden, wie u.a. Alex erklärt:

8 Andere Tattoo-Fans bevorzugen die traditionellen, aus der Seefahrt stammenden Motive, die Orientierungswerte wie Glaube, Liebe, Hoffnung vermitteln, machen ihre individuellen Faszinationen an Malern oder Schauspielern sichtbar oder an Figuren und Symbolverdichtungen aus Mythen, Legenden, aber auch aus Comics. Wieder andere zeigen auf der Haut, was ihnen lieb ist, lassen sich das Konterfei ihrer Kinder oder Haustiere tätowieren bzw. ihr eigenes Portrait.

9 Ein Flat-Tat stellt eine Symbiose aus Bärenkopf, Menschenhand, Donnervogelkopf und Bärenklaue dar; es symbolisiert Transformation. Dieses und vergleichbare Motive bedeuten, so Kai-Uwe, „dass es möglich ist, mit geistiger Kraft in jedwede physische und psychische Hülle und Situation zu gelangen.“ (Zitiert nach Feige 2003: 329)

„Jede Religion schmückt ihre Tempel. Wir Tätowierten sehen den Körper als Tempel an. [...] Auf ihm trage ich meine Lebensmaximen spazieren, keines meiner Tattoos ist ohne Bedeutung, denn so ist auch der Freskenschmuck in den alten Kirchen entstanden.“

Aber die Bildmotive von Alex folgen keinem aufeinander abgestimmten, festgelegte Bedeutungen vermittelnden Symbolsystem, sie stammen aus unterschiedlichen Kulturkreisen und Epochen, aus archaischen Religionen sowie aus den Figurenarsenalen aktueller Fantasyfilme oder Comics. Sie alle werden kombiniert, zu einem persönlichen Stil verdichtet und mit personalisiertem Sinn aufgeladen. Sie verweigern sich dem kulturhegemonial festgelegten Netzwerk der den einzelnen Bildsymbolen zugeordneten Bedeutungen. Aber nicht nur das; die Hautbilder machen den Körper zum Tempel und zum Kunstwerk des Subjekts. Sie erzeugen Individualität und Authentizität als eine unauslöschbare Erinnerung an das eigene Werden. Dabei geht von manchen Motiven etwas aus, mit dem sich ihre Träger, wenn sie es nicht schon vorher getan haben, irgendwann einmal auseinandersetzen müssen, nämlich mit den Bedeutungskontexten ihres Tattoos. Die aus Polynesien oder Neuseeland stammenden, sehr beliebten Tribals (siehe dazu Warneck 2001) beispielsweise galten als Zeichen für Stammeswerte und Eigenschaften wie Tapferkeit, Stärke oder Aufrichtigkeit. Ihr Nachzeichnen diente einst als „Unterschrift“, da ein Tribal in Einklang mit der Seele seines Trägers stehen sollte. Für nicht wenige Tattoo-Fans eröffnet der (nicht selten zunächst nur zur Selbstgestaltung gedachte) Körperschmuck daher einen Akt der Selbst(er)findung. Sie vollzieht sich über das körperlich erfahrene *Eindringen* der zeitlos ästhetischen Außenseite eines, wie René formuliert, „auf den Körper abgestimmten“ kulturellen Zeichens, die das Subjekt mit seinem/seinen (Sinn)Bild/ern zusammenbringt und zu einer veränderten (Selbst-)Wahrnehmung und -reflexion veranlasst.

Auch dieser Wirkungszusammenhang wird durch eine Überlegung Agambens zum Bild gestützt; auf Walter Benjamin zurückgreifend erklärt er es als „dasjenige, worin das Gewesene mit dem Jetzt blitzhaft zu einer Konstellation zusammentritt.“ (Agamben 2006: 162). Der Tätowierte inkarniert dieses Aufblitzen einer Ahnung oder Erkenntnis. Dadurch erzeugt er nicht nur eine Schnittstelle zwischen Gewesenem und Bestehendem, sondern auch zwischen Kollektiv und sich selbst, er gehört zur Gemeinschaft der Tätowierten, bleibt aber durch seinen persönlichen unverwechselbaren Remix aus Bildern und Zeichen, die seinen persönlichen Lebensweg markieren, immer auch einmalig.

4. KULTURPROGRAMME UND PROGRAMMSTÖRUNGEN

Um diese Subjekt und Gemeinschaften in Beziehung setzende Nutzung kultureller Zeichenarsenale bzw. Sinn verweigernden Praktiken in ihrer (Re)Kreativität und Dynamik beschreiben und ihre Potentiale sichtbar machen zu können, möchte ich die skizzierten theoretischen Überlegungen nun vor dem Hintergrund eines Kulturmodells zusammenführen.

Bezieht man, wie von Eco gefordert, die außersemiotischen Umstände und das (re)kreative Subjekt in den Beobachtungshorizont ein, dann verschiebt sich der Beobachtungsfokus. Nicht mehr die gesellschaftliche Halbwertszeit der eine Gemeinschaft zusammenhaltenden, absolut gesetzten Bedeutungen ist dann von Interesse, sondern deren situatives Aushandeln, ihre Momentaneität. Dadurch wird deutlich, dass Kultur einerseits wie die Cultural Studies fordern, als eine Zirkulation von Bedeutungen betrachtet werden muss und nur in ihren sozialen und ökonomischen Kontexten von Macht und Politik angemessen analysiert werden kann.

Vor dem Hintergrund der Enttraditionalisierung und der Auflösung stabiler Identitäten ist ‚Kultur‘ aber nicht nur ein Kampf um Bedeutungen, sondern andererseits auch ein Kampf um Lebensraum, v. a. für die *Unbedeutenden*. Kultur bricht daher in eine Vielfalt von – zumindest in der Betrachtung – gleichberechtigte Spezialkulturen auf, die sich selbst *unterhalten* (müssen). Um ihnen gerecht werden zu können, muss, wie Eco forderte, dem ‚In-den-Umständen-sein‘ jeder einzelnen Spezialkultur Rechnung getragen werden. Nur dann kann die Erzeugung von Lebensstilen anders perspektiviert werden, nämlich nicht nur in ihrer Anbindung an Zeichen, sondern als Symptome ihres über deren (Nicht)Nutzung entstehenden In-den-Umständen-Seins.

Die Zusammenhänge zwischen Subjekt (Bewusstsein) und medial vermittelten Botschaften (gesellschaftlich gültige Wirklichkeitsmodelle und Handlungsanleitungen) eines sozialen Systems werden v.a. im Kulturmodell des Medienkommunikationswissenschaftlers S. J. Schmidt, sichtbar. Er konzeptualisiert Kultur als „Ordnung symbolischer Ordnungen“ (1994: 164) – im Sinne von Riten, Mythen, Diskursen, Kollektivsymbolen, Gattungen etc. – durch die Bewusstsein (Kognition) und Kommunikation (soziales Handeln) koordiniert werden. Auf diese Weise wird ein kollektives Wissen disponiert. Es handelt sich um Normen, Werte, Verhaltensweisen aber auch um Inszenierungen von Emotionen, die in spezifischen Symbolkonfigurationen zum Ausdruck kommen. Er definiert Kultur daher als ein

„Programm der gesellschaftlich praktizierten bzw. erwarteten Bezugnahmen auf Wirklichkeitsmodelle, also auf Kategorien und semantische Differenzierungen, ihrer affektiven Besetzung und moralischen Gewichtung bzw. auf das Pro-

gramm der zulässigen Orientierungen im und am Wirklichkeitsmodell einer Gesellschaft [...]“ (Ders.: 2003: 38)

Diese Bezugnahmen können aber, wie im Falle von Populär-, Sub- und Jugendkulturen, von den zulässigen Orientierungen abweichen. Eine *selbstständige* ist eben meist eine transformierende Aneignung des kulturellen Zeichenarsenals, die in hierarchischen (auf Konservierung ausgegerichteten) Gesellschaften vermieden werden muss. Der (re)kreative ‚Umgang‘ mit kulturellen Zeichen und Techniken wird deshalb der kategorialen Figur des ungebildeten ‚Barbaren‘ zugeordnet (siehe dazu Kimminich 2006b). Er steht außerhalb von Kultur, weil er sich Kultürlisches sinnlich aneignet und weil er es verkörpert. Dies zeichnet beispielsweise den devianten Gebrauch des Plattenspielers aus, durch den Konserviertes als Abstrahiertes (dem *Zugriff* Entzogenes) auf die Ebene des Phänomenalen zurückgeführt und damit *manipulier-* bzw. inkarnierbar wird.

Durch den Individualisierungsdruck des globalisierten Spätkapitalismus und seiner kulturindustriellen Megarecyclingmaschinerie hat nicht nur die Breite paralleler Lebensstile zugenommen. Die Medientechnologien und ihre eigenständige Nutzung haben auch den Blick auf die Codierungsmechanismen des komplexen Gefüges hegemonialer Wirklichkeitsmodelle und Kulturprogramme und ihre Rekonfigurierbarkeit eröffnet. Darauf hat bereits Walter Benjamin hingewiesen, als er seine These von der taktischen Umfunktionierung der Massenmedien entwickelte und mit den audiovisuellen Aufzeichnungs- und Wiedergabetechniken den Schnitt, die Unterbrechung und die Montage ins Blickfeld rückte. Durch sie wurde nicht ein Ganzes sichtbar, sondern seine Bestandteile wurden als Fragmente erkennbar. Das eröffnet eine Vielfalt an Möglichkeiten der Selbst(er)findung und -gestaltung, die dem Subjekt im Sinne Ecos eine zentrale Position im Rahmen der gesellschaftlichen Konstruktion der Wirklichkeit eingeräumt hat, nämlich als Motor ihres Wandels:

„Denn Gegenstand jeder semiotischen Untersuchung ist nichts anderes als das semiotische Subjekt der Semiose, das heißt das historische und soziale Resultat der Segmentierung jener Welt, die die Untersuchung des Semantischen Raumes sichtbar macht. Dieses Subjekt ist eine Art, die Welt zu betrachten, und kann nur erkannt werden als eine Art, das Universum zu segmentieren und Ausdrucks- mit Inhalts-Einheiten zu verknüpfen: Durch diese Arbeit erwirkt es sich das Recht, seine systematischen und historischen Konkretionen immer wieder aufzulösen und neu aufzubauen.“ (Eco 1991: 401)

Aus einer solchen Perspektive muss an die Stelle eines hierarchisch (hegemonialen) Kulturmodells ein Modell gesetzt werden, das den Einzelnen als Bestandteil von Gemeinschaften wahrnimmt, welche sich mit ihren jeweiligen (Sub)Kulturprogrammen in einem symbolischen Kampf untereinander befinden. Dabei geht es um die „Transformation von Dingen in Zeichen und umgekehrt (Semiosetransfer)“ und um „Stile als

Form der Differenzierungsanmaßung und Differenzverkörperung (Repräsentationsmanagement)“ (Schmidt 2006: 29).

Andererseits kann einer wohl am Höhepunkt der Exkarnation angelegten Medienkultur mit ihren Realitäten substituierenden bzw. sie simulierenden Technologien, durch die Wirklichkeit und Fiktion nicht mehr klar voneinander unterschieden werden (können)¹⁰, Ort und Zeit absorbiert werden und kollektive Gewissheiten schwinden, nur die Kraft des *Daseins* entgegengesetzt werden. *Gegenwart* oder *Anwesenheit* schaffen momentane und situative *Wahrnehmbarkeiten*, die ein Aushalten von Vielfalt und Ambivalenz ermöglichen; das macht die *Gemachtheit* gesellschaftlicher als diskursiver Wirklichkeiten sichtbar und widerlegt ihre Eindeutigkeiten und Verbindlichkeiten.

Daraus leitet sich nicht nur ein anderer Umgang mit, sondern auch ein anderes Verständnis von Zeichen ab. In hierarchischen Gesellschaften ist soziale Wirklichkeit eine ‚Wirklichkeit‘ von Zeichen, deren Bedeutungen festgeschrieben und deren vorausgegangene Aufladung mit Wert und Sinn bzw. ihr Zweck ausgeblendet wurden (Kimminich 2006b). Dies wird durch die Vorstellung einer im sinnlich wahrnehmbaren Zeichen mitgeteilten, intellektuell zu erschließenden Botschaft ermöglicht, durch die die Materialität des Zeichens von der Bedeutung getrennt wird. Werden Zeichen hingegen als Voraussetzung für eine interaktive Kommunikation betrachtet, dann erscheinen sie als ‚Ausdrucksformen‘ und nicht als ‚Bedeutungen‘ im Sinne von ‚kognitiven Ordnungsbildungen‘. Die Unterscheidung von Materialität und Bedeutung symbolisiert dann nicht Seins-, sondern Beobachtungsalternativen (siehe Schmidt 2003: 68-81). Genau das ist die Intention hiphop-spezifischer Narration und Performance. Rapper und Rapperinnen treten als lyrische Tropen *und* als authentische Personen auf, Bedeutungen werden offen gehalten (Thompson 2006), bleiben im Fluss der individuellen und kollektiven Entwicklungen. Genau das meint auch der viel diskutierte zentrale Begriff des *flow*, an dem die (stilistische) Authentizität eines Rappers gemessen wird:

„Flow in hip hop refers to consciously moving within a chaotic context of fragmentation, dislocation, disruption and contradiction to create balance, unity, and collective identity. [...] the artist embodies the signifier sign and the signified one, the form and the concept.“ (Morgan 2006: 208)

10 Das wird jüngst besonders an der Internet-Plattform „Second Life“ deutlich, auf der fiktive Welten durch Einsatz realen Geldes erbaut werden. Jeder kann bei dieser Simulation der Welterschaffung teilnehmen. Sie beginnt mit Selbsterzeugung und Selbstgestaltung, denn der Spieler schöpft seinen Avatar, in dessen Hülle mit dessen Identität er in der künstlichen Welt agiert. Siehe dazu Casati/Matussek 2007.

Wie ich sowohl an den Selbst(er)findungs- und Selbstgestaltungstechniken der ebenso lokal agierenden wie transkulturell wirkenden HipHop-Bewegung als auch an den szenen- und schichtenübergreifenden Tattoo-Trägern dargelegt habe, entsteht durch ein sporadisches Management der Fragmentierung, Dislokation, des Unterbrochenen und Widersprüchlichen eine kurzfristige gemeinsame Balance als Grundlage einer neuen Form offener *Lebensgemeinschaften*. Sie bilden ihre Referenzsysteme, indem Subjekt und Gemeinschaft immer wieder erneut, aber nicht bindend in Beziehung zueinander gesetzt werden; die Kreativität des Einzelnen wird bei diesen kurzen Auseinandersetzungen zur Unterhaltung im oben genannten doppelten Sinne genutzt. Solche Gemeinschaften fallen nicht durch Widerstand und Ideologien auf, sie entziehen sich der ‚spektaklistischen‘ Beschaffenheit des Debordschen Gesamtgesellschaftssystems, indem sie in dessen ort, zeit- und fleischloser Vorstellungswelt symbolische Inseln für präsenste Körper schaffen, die sich ihrer Lebenszeit als eines ästhetischen, teilweise sinnfreien und daher prinzipiell toleranten Aktionsraums bewusst sind. Das unterbricht zumindest zeitweise die vor sich hin flimmernden Kulturprogramme mit ihren entrückten Sinnhorizonten durch ein anderes Verständnis von Kultur; ein Verständnis, das Kultur als ‚offenen Horizont von realisierbaren alternativen Programmprojekten und -anwendungen‘ versteht (Schmidt 2006: 31), so dass ihre Potentialität ins Blickfeld rückt – die aber liegt in der durch (Re)Kreativität entstehenden Lebendigkeit devianter Kulturtechniken und Darstellungsstile, die ebenso Lebensraum und -zeit für jeden einzelnen erschließen wie sie dadurch offene Gemeinschaften erzeugen und erhalten.

LITERATUR

- Agamben, Giorgio (2006): Die Zeit, die bleibt. Ein Kommentar zum Römerbrief. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bonz, Jochen (2006): „Sampling: Eine postmoderne Kulturtechnik.“ In: Ch. Jacke/E. Kimminich/S.J. Schmidt (Hrsg.): Kulturschutt: Über das Recycling von Theorien und Kulturen. Bielefeld: Transcript, S.233-253.
- Casati, Rebecca/Matthias Matussek u.a (2007): „Alles im Wunderland.“ In: Spiegel Nr. 8 / 17.2. , S. 150-163.
- Debord, Guy (1996): Die Gesellschaft des Spektakels. Aus dem Französischen v. Jean-Jacques Rospa. Berlin: Klaus Bittermann.
- Debord, Guy (1980): Rapport zur Konstruktion von Situationen. Hamburg: Edition Nautilus Schulenburg.
- Dubé, Philippe (1980): Tattoo-tatoué. Histoire, techniques, motifs du tatouage en Amérique française, de la colonisation à nos jours. Montréal: Éditions Jean Basile.

- Eco, Umberto (1985): „Für eine semiologische Guerilla.“ In: Ders.: Über Gott und die Welt. Essays u. Glossen. Aus dem Ital. v. Burkhart Kroeber. München: Hanser, S. 146-156.
- Eco, Umberto (1994): Einführung in die Semiotik. München: Fink.
- Feige, Marcel (2003): Ein Tattoo ist für immer. Die Geschichte der Tätowierung in Deutschland. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.
- Göttlich, Udo/Mikos, Lothar/Winter, Rainer (Hrsg.) (2001): Die Werkzeugkiste der Cultural Studies: Perspektiven, Anschlüsse und Interventionen. Bielefeld: Transcript.
- Grundmann, Mathias (Hrsg.) (2006): Soziale Gemeinschaften. Experimentierfelder für kollektive Lebensformen. Münster: Lit.Verlag.
- Hebdige, Dick (1990): „Style as Homology and Signifying Practice.“ In: S. Frith/A. Goodwin (Hrsg.): On Record – Rock, Pop and the Written Word. London: Routledge, S. 56-80.
- Hepp, Andreas (2006): „Deterritoriale Vergemeinschaftungsnetzwerke: Jugendkulturforschung und Globalisierung der Medienkommunikation.“ In: Ch. Jacke/E. Kimminich/S. J. Schmidt (Hrsg.): Kulturschutt: Über das Recycling von Theorien und Kulturen. Bielefeld: Transcript, S. 124-147.
- Joas, Hans (2006): „Gemeinschaft und Demokratie in den USA. Die Vorgeschichte der Kommunitarismus-Diskussion.“ In: M. Grundmann (Hrsg.) (2006): Soziale Gemeinschaften. Experimentierfelder für kollektive Lebensformen. Münster: Lit.Verlag, S. 31-42.
- Kimminich, Eva (2000): „Enragement und Engagement. Beobachtungen und Gedanken zur WortGewalt der französischen und frankophonen Hip-Hop-Kultur.“ In: Dies. u.a. (Hrsg.): Wort und Waffe. Frankfurt/M. u.a.: Peter Lang, S. 147-174.
- Kimminich, Eva (2003a): „‘Lost Elements‘ im ‚MikroKosmos‘. Identitätsbildungsstrategien in der Vorstadt- und Hip-Hop-Kultur.“ In: Dies. (Hrsg.): Kulturelle Identität: Konstruktionen und Krisen. Frankfurt/M. u.a.: Peter Lang, S. 45-88.
- Kimminich, Eva (2003b): Tanzstile der HipHop-Kultur. Berlin/Freiburg (inkl. DVD, breakdanceDVD@aol.com).
- Kimminich, Eva (2004): „(Hi)story, Rapstory und ‚possible worlds‘. Erzählstrategien und Körperkommunikation im französischen und senegalesischen Rap.“ In: Dies. (Hrsg.): Rap: More Than Words. Frankfurt/M. u.a.: Peter Lang, S. 233-267.
- Kimminich, Eva (2006a): „Der PlattenspielerSpieler. Vom Konservieren zum Inkarnieren.“ In: A. Hoesle (Hrsg.): Cultural Insurance – no title – no reception. Köln: Salon Verlag, S. 343-368.
- Kimminich, Eva (2006b): „Kultur(Schutt)Recycling: Von Kids und Barbaren, Jesuslatschen und Dreadlocks. Jugend im Spannungsfeld von Konzepten und Kulturprogrammen.“ In: Ch. Jacke/E. Kimminich/S.J. Schmidt (Hrsg.): Kulturschutt: Über das Recycling von Theorien und Kulturen. Bielefeld: Transcript, S. 34-69.

- Kleiner, Marcus S. (2005): „Semiotischer Widerstand. Zur Gesellschafts- und Medienkritik der Kommunikationsguerilla.“ In: G. Hallenberger/ J.-U. Nieland (Hrsg.): *Neue Kritik der Medienkritik. Werkanalyse, Nutzerservice, Sales Promotion oder Kulturkritik?* Köln: Halem, S. 314-366.
- Knijff, Melanie (2002): *Soziologische Analyse von Distinktionsverhalten anhand von Körperschmuck*, Dissertation. Abrufbar unter: <http://www.responsa.de/diplom/diplom.pdf>.
- Lasn, Kalle (2005): *Culture Jamming. Die Rückeroberung der Zeichen. Aus dem Amerikanischen von Tin Man*. Freiburg: orange-press.
- Legnaro, Aldo (2004): „Performanz.“ In: U. Bröckling/S. Krasmann/Th. Lemke (Hrsg.): *Glossar der Gegenwart*. Frankfurt/ M.: Suhrkamp, S. 204-207.
- Maffesoli, Michel (1984): *Essais sur la violence*. Paris: Lib. des Méridiens.
- Maffesoli, Michel (1988): *Le temps des tribus: le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris: Klincksieck.
- Morgan, Marcyliena (2006): „The Philosophy of the Hip-Hop Battle.“ In: D. Darby/T. Shelby (Hrsg.): *Hip Hop and Philosophy. Rhyme 2 Reason*. Chicago/LaSalle: Open Court, S. 205-211.
- Oettermann, Stephan (1995): *Zeichen auf der Haut. Die Geschichte der Tätowierung in Europa*. Hamburg: Europ. Verl.-Anst.
- Richter, Rudolf (2005): *Die Lebensstilgesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schmidt, Siegfried J. (2003): *Geschichten & Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus*. Hamburg: Rowohlt.
- Schmidt, Siegfried J. (2006): „Eine Kultur der Kulturen.“ In: Ch. Jacke/ E. Kimminich/S.J. Schmidt (Hrsg.), *Kulturschutt: Über das Recycling von Theorien und Kulturen*. Bielefeld: Transcript, S. 21-33.
- Shusterman, Richard (2005): *Leibliche Erfahrung in Kunst und Lebensstil*. Berlin: Akademie Verlag.
- Shusterman, Richard (2006): „Unterhaltung: Eine Frage der Ästhetik.“ In: Ch. Jacke/E. Kimminich/S.J. Schmidt (Hrsg.): *Kulturschutt: Über das Recycling von Theorien und Kulturen*. Bielefeld: Transcript, S. 70-96.
- Simmel, Georg (1993): „Das Problem des Stiles“. In: *Gesamtausgabe*, Bd. 8, Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Soeffner, Hans-Georg (2001): „Stile des Lebens. Ästhetische Gegenentwürfe zur Alltagspragmatik.“ In: J. Huber (Hrsg.): *Kultur-Analysen*. Wien/New York: Springer, S. 79-113.
- Thompson, Stephen L. (2006): „Knowwhatumsayin'? How Hip-Hop Lyrics Mean.“ In: D. Darby/T. Shelby (Hrsg.): *Hip Hop and Philosophy. Rhyme 2 Reason*. Chicago/LaSalle: Open Court, S. 119-132.
- Warneck, Igor (Hrsg.) (2000): *Tribal tattoo: the tribe of the tribals. Traditionelle, archaische und moderne Stammestätowierungen*. Engerda: Arun.

- Werner, Florian (2007): Rapocalypse. Der Anfang des Rap und das Ende der Welt. Bielefeld: Transcript.
- Willis, Paul (1991): Jugend-Stile: zur Ästhetik der gemeinsamen Kultur. Hamburg: Argument-Verlag.
- Winter, Rainer (2001): Die Kunst des Eigensinns: Cultural Studies als Kritik der Macht. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Wittgenstein, Ludwig (1984): „Vermischte Bemerkungen“ (1949). In: Werkausgabe, Bd. 8. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

DAS SPIEL MIT SICH. POPULÄRE TECHNIKEN DES SELBST

MARK BUTLER

Der Begriff der Selbsttechniken bzw. Technologien des Selbst wird von Michel Foucault in den letzten beiden Bänden seiner Untersuchung des abendländischen Begehrenssubjekts – *Der Gebrauch der Lüste* und *Die Sorge um sich* – sowie in zahlreichen ethischen Essays und späten Interviews entwickelt. Er markiert eine Perspektivenverschiebung des Foucault'schen Forschungsprojekts und hat „den Status einer vorläufigen Ausformulierung eines neuen Forschungskonzepts“ (Martin/Gutman/Hutton 1993: 7-13, hier 7). Während sein Interesse in früheren Publikationen vor allem der Objektivierung des Subjekts durch Macht- und Herrschaftstechniken galt, untersucht er mit diesem neuen Begriff die Art und Weise, wie ein menschliches Wesen sich zu einem Subjekt macht (Foucault 1983: 208-226, hier 208).

In dem abschließenden Vortrag eines Seminars, den Foucault 1982 an der University of Vermont hält, charakterisiert er sein Interesse an den Selbsttechniken als Alternative zu den traditionellen Fragestellungen der abendländischen Philosophie. Anstatt zu fragen „Was *ist* die Welt? Was *ist* der Mensch? Was *ist* die Wahrheit?“, richtet er seine Aufmerksamkeit auf das Problem, welches ihm zufolge am Ende des 18. Jahrhunderts von Immanuel Kant aufgeworfen wurde: „Was sind wir *gegenwärtig*? Was sind wir *heute*?“¹ Der genealogische und archäologische Ansatz Foucaults bietet sich geradezu dazu an, in der gegenwärtigen Situation die Verbindung archaischer Phantasien und Wünsche mit modernen Technologien zu untersuchen.

Foucault unterscheidet die Selbsttechniken von drei weiteren Techniken, die in ihrem Funktionieren eng miteinander verwoben und selten voneinander zu trennen sind. Erstens, Techniken der Produktion, welche die Veränderung und Manipulation von Dingen umfassen. Zweitens,

1 Martin/Gutman/Hutton 1993: 8; Kursiv von mir, M. B. Vgl. auch Foucault 1993: 168-186, hier: 168.

Zeichentechniken, also der Umgang mit Bedeutungen, Symbolen und Sinn. Drittens, Macht- bzw. Herrschaftstechniken, d.h. Unterwerfungen von Individuen unter einen bestimmten Zweck, „die das Subjekt zum Objekt machen“.² In dieser Reihe charakterisiert Foucault die Selbsttechniken als diejenigen, „die es dem Einzelnen ermöglichen, aus eigener Kraft oder mit Hilfe anderer eine Reihe von Operationen an seinem Körper oder an seiner Seele, seinem Denken, seinem Verhalten und seiner Existenzweise vorzunehmen, mit dem Ziel, sich so zu verändern, dass er einen gewissen Zustand des Glücks, der Reinheit, der Weisheit, der Vollkommenheit oder der Unsterblichkeit erlangt“ (Foucault 1993: 26). Bei den Selbsttechniken geht es um den Entwurf des Menschen als ethisches Subjekt, also um die Gestaltung eines *ethos*, einer Lebensform im antiken Sinne des Begriffs. Zusammenfassend gesagt, dienen also die Selbsttechniken der *Stilisierung*, der *Steuerung* sowie der *Steigerung* des eigenen Lebens.

Die oben genannte Stelle ist die, welche in der Rezeption dieses Forschungskonzepts am häufigsten zitiert und als Definition verwendet wird.³ Hiernach sind die zeitgenössischen Selbsttechniken vielfältig und es lässt sich eine synkretistische Gleichzeitigkeit von Altem und Neuem beobachten: Von der Kosmetik, der Selbstinszenierung durch Mode, archaische Körpermodifikationspraktiken (Vernarbungen, Tätowierungen) und *Self-Branding*, über Bodybuilding, Fitness und Wellness, bis zur kosmetischen Chirurgie; von schamanistischen Techniken und der christlichen Seelenführung, über Psychotherapie, Ratgeberliteratur und der Nutzung psychoaktiver Substanzen bis zum Mediengebrauch. Bevor wir aber unsere Aufmerksamkeit auf die gegenwärtige Situation richten, soll ein kurzer geschichtlicher Exkurs dazu dienen, Foucaults Verwendung des Begriffs zu präzisieren und den relevanten kulturellen Kontext ins Blickfeld zu rücken.

2 Foucault 1993: 24-62, hier: 26. Zur Präzision werde ich im Folgenden von Herrschaftstechniken sprechen, da Selbst-, Produktions- und Zeichentechniken keineswegs machtlos sind. Vgl. Foucault 1985: 7-28, vor allem 19 ff. Hier unterscheidet Foucault zwischen beweglichen Machtbeziehungen und starren Herrschaftszuständen. Demnach zielen Herrschaftstechniken auf einen Zustand ohne Spielraum.

3 Eine leicht variierte Version wird auch benutzt. In einem Gespräch mit Richard Sennett beschreibt Foucault Selbsttechniken als jene Weisen, „die es den Individuen ermöglichen, mit eigenen Mitteln, bestimmte Operationen mit ihren eigenen Körpern, mit ihren eigenen Seelen, mit ihrer eigenen Lebensführung zu vollziehen, und zwar so, dass sie sich selbst transformieren, sich selbst modifizieren und einen bestimmten Zustand von Vollkommenheit, Glück, Reinheit, übernatürlicher Kraft erlangen.“ Foucault 1984: 35 ff.

1. DIE ANTIKE SORGE UM SICH

Die drei Sphären der Diätetik, der Ökonomik und der Erotik bilden die zentralen ethischen Problemfelder, innerhalb deren Foucault die antiken Selbsttechniken herausarbeitet. Der Umgang mit dem physischen sowie geistigen Stoffwechsel, mit den wirtschaftlichen und privaten Beziehungen und den inneren Leidenschaften erfordert eine besondere Sorgsamkeit. In diesen Feldern, die zwischen Philosophie und Medizin angesiedelt sind, rekonstruiert Foucault eine Anzahl praktischer Übungen, die in der Antike *askesis* heißen.⁴ Diese Praktiken lassen sich unterteilen in griechisch *meleté* bzw. lateinisch *meditatio* – imaginierte Erfahrungen, die das Denken trainieren – und *gymnasia* – das Üben des Leibes in realen, teilweise künstlich herbeigeführten Situationen (vgl. Foucault 1993: 48). Diese Praktiken, oder Künste (*téchne*), in denen der Einzelne sich üben soll, beschäftigen sich mit psychosomatischen Wirkungslinien. Der Corpus der antiken Selbsttechniken, den Foucault rekonstruiert, umfasst sowohl Körper- als auch Psychotechniken, die sich alle in der Aufforderung treffen, *Sorge um sich* zu tragen.

In der Antike sind all diese Praktiken eng mit dem philosophischen Diskurs und der Frage nach dem guten Leben verwoben. Sie sollen Selbstbeherrschung und Maßhalten kultivieren sowie ein Leben in Beziehung zur Wahrheit ermöglichen. „Seine Lüste beherrschen und sie dem *lógos* unterwerfen ist ein und dasselbe“ (Foucault 1995: 114). Die ethische Maxime der Selbstsorge hängt mit dem sokratischen Appell sich zu erkennen zusammen, hat jedoch diesem gegenüber Vorrang.⁵ Sie dreht sich vor allem um den Stil der *chrêsis aphrodision*, der Frage nach dem richtigen Gebrauch der Lüste, und die Ausarbeitung ihrer Bedingungen und Modalitäten (Foucault 1995: 71). Es geht „um die Klugheit, die Reflexion, den Kalkül in der Verteilung und Kontrolle seiner Handlungen“ und um „eine flexible Anpassung“ sowohl an das „Bedürfnis und von der Natur aus Benötigte“ als auch an „das Element der Zeit, der Umstände, der Gelegenheit“ und „den Stand des Individuums“ (Foucault 1995: 72).

Die antike Ethik ist dafür da, Freiheit zu gestalten. Die Reflexionen in Medizin und Philosophie führen zu Stilisierungen im Verhältnis des Individuums zu seinem Körper, zu seinem Haushalt und zu seinen Leidenschaften. Foucault unterscheidet diese *gebrauchsorientierte* Ethik von einer Moral, die sich *nach einem universellen Code* richtet, wie im späteren christlichen Pastoral des Fleisches. Zwar gibt es bei Ersterem auch

4 Vgl. Foucault 1995: 96ff. Übungen bilden eine zentrale Schaltstelle an der sich Herrschafts- und Selbsttechniken in Foucaults Denken treffen. Vgl. Menke 2003: 283-299.

5 Das ändert sich mit dem Mittelalter. Hier entwickelt die Hermeneutik des Subjekts ihr Primat, das weit bis ins 20. Jahrhundert wirksam geblieben ist. Vgl. Foucault 1993: 31f.

allgemeine Regeln. Diese sind aber grob gehalten und lassen einen großen Spielraum offen „innerhalb dessen das praktische Denken definieren muss, was zu tun ist.“ (Foucault 1993: 82f.)

„Und dazu bedarf es nicht eines maßgeblichen Textes, sondern einer *téchne*, einer Praxis, einer Geschicklichkeit, die unter Beachtung der allgemeinen Grundsätze die Handlung in ihrem Augenblick, in ihrem Kontext und im Hinblick auf ihre Ziele leitet. In dieser Moral konstituiert sich also das Individuum nicht dadurch als ethisches Subjekt, dass es die Regel seiner Handlung verallgemeinert; sondern im Gegenteil durch eine Haltung und eine Suche, die seine Handlung individualisieren und modulieren und ihr sogar einen einzigartigen Glanz geben können, indem sie ihr eine rationale und reflektierte Struktur verleihen.“ (Foucault 1993: 82f.)

Dieses kulturelle Programm ist Sache der gesellschaftlichen Eliten. Die Texte, die Foucault untersucht, sind an die freien Bürger der *polis* gerichtet – also nicht an die Frauen, nicht an die Kinder und nicht an die Sklaven. Die erfolgreich praktizierte Selbstsorge ist den ethischen Schriften zufolge die Voraussetzung dafür, ein öffentliches Amt ausüben zu können.⁶ Nur wer über sich herrscht, und nicht Sklave seiner inneren Leidenschaften ist, kann auch besonnen über andere herrschen.

2. DIE MODERNE ARBEIT AN SICH: MASSENHAFTE INDIVIDUALISIERUNG

Auch zur Zeit der Renaissance gehören die Selbsttechniken hauptsächlich zum Repertoire der gesellschaftlichen Eliten. Das Ideal eines durch zweckrationale Berechnung sich orientierenden, aus den Zwängen der Natur befreienden Individuums bildet sich zuerst in den gesellschaftlichen Oberschichten aus und erfasst dann im Zuge der Aufklärung immer größere Teile der Bevölkerung. Dies schließt eine intentionale Entwicklung des Einzelnen als Selbstdisziplinierung mit ein. Eine zentrale hierzu gehörige Selbsttechnik ist der Entwurf einer unverwechselbaren Geschichte des eigenen Lebens. Die Selbstarbeit in Form des Biographierens weitet sich innerhalb der Individualisierungsprozesse der Moderne zu einem Massenphänomen aus. Der Narratologe und Biographieforscher Reinhard Sieder schreibt hierzu:

„Für immer mehr Menschen wird eine intentionale Entwicklung ihres Selbst qua Selbstzucht, Kontemplation und ethischer Explikation eines eigenen Standpunkts kulturell möglich und subjektiv wünschenswert, ja bei Strafe und Nachteil geboten. Mehr noch: Dem Einzelnen wird zugemutet, eine unverwechselbare

6 Vgl. das älteste schriftliche Zeugnis, in dem die Selbstsorge explizit verhandelt wird: Platon, Alkibiades I. In: Ders. 2004: 123-179.

und unteilbare Geschichte des eigenen Lebens herzustellen und sich in Fragmenten oder Totalentwürfen zu erzählen: als *Individuum*." (Sieder 2004: 18)

Die moderne Individualität lässt sich durch ein Mandat des Selbstbezugs, innerhalb dessen Werte wie Autonomie, Identität und Authentizität vorherrschen, charakterisieren. Sie ist durch eine gesteigerte Forderung nach Selbstverantwortung geprägt, die etwa immer noch den gegenwärtigen Diskurs über Gesundheit, Arbeit und Altersversorgung bestimmt. Die „Karriere des Selbst“ schlägt sich in der Alltagssprache nieder (vgl. Rieger 2003: 20ff.). Die Rede von Selbstentfaltung, Selbstfindung, Selbstverwirklichung, Selbsthilfe, Selbstverbesserung, Selbstoptimierung, Selbstverwaltung, Selbstständigkeit, Selbstbestimmung, Selbstplanung, Selbstprüfung, Selbstbewusstsein, Selbstorganisation, Selbstkontrolle und dem US-amerikanischen Mythos vom *self-made man* hat in den letzten zweihundert Jahren stetig zugenommen. Der Kulturtheoretiker Stefan Rieger betont diesen modernen Imperativ zur Selbstbezüglichkeit, indem er auf eine heterogene Fülle von Texten verweist – etwa die populäre Ratgeberliteratur – die der Selbststeuerung dient. Dieser Textcorpus propagiert ihm zufolge die Ökonomisierung des Selbst. Aus dieser Perspektive wird die Sorge um sich „zur *Arbeit an sich*, und sie wird zur Sorge um die Produkte dieser Arbeit an sich“.⁷

Das grundlegende Paradox der Moderne manifestiert sich Rieger zufolge in der Spannung zwischen Regel und Freiheit. Das zentrale Topos der modernen Selbstbeschreibungspraktiken sieht er in dem Versuch, einen „regelgeleiteten Bezug zur Freiheit sicht- und denkbar zu machen“ (Rieger 2003: 21). Mit Bezug auf Foucault betont er, dass Formung bzw. Codierung die Möglichkeitsbedingung der Individualisierung ist.⁸ In diesem Zusammenhang verweist er auf Foucaults Arbeiten zur Archäologie der Humanwissenschaften. Im Ausklang des klassischen Epistemes und parallel zur modernen Individualisierung ist der Mensch Subjekt und Objekt der Wissenschaft geworden.⁹

„[D]ie Wissenschaften vom Menschen [haben] [...] auf die Karriere des Selbst reagiert und Teildisziplinen zur Verfügung gestellt, die der weiteren Erforschung, der wissenschaftlich-theoretischen Aufarbeitung dieses Selbst ebenso dienen wie seiner fremd- oder selbstinduzierten Steuerung.“ (Vgl. Rieger 2003: 20)

In der Moderne sind Selbsttechniken enger denn je mit Herrschafts-, Produktions- und Zeichentechniken als technowissenschaftliche Manipulierbarkeit des Menschen verquickt. Foucault fasst den Eintritt des menschlichen Lebens in die Geschichte seit dem 18. Jahrhundert in dem Begriff der Biomacht zusammen, die sich um die historische Figur der

7 Rieger 2002: 82. Kursiv von mir, M. B.

8 Vgl. Ebd.: 21 ff. und 30ff. Vgl. auch Foucault 1994.

9 Als empirisch-transzendente Dublette ist der moderne Mensch sowohl Ermöglichungsgrund als auch Gegenstand des Wissens. Vgl. Foucault 1990: 367ff.

Sexualität formiert bzw. sich mit dem Sexualitätsdispositiv entfaltet (vgl. Foucault 1997). Als Ergänzung zu Max Webers These von der zentralen Rolle der protestantischen Ethik bei der Geburt des Kapitalismus betont Foucault die produktiven Momente des Zugriffs auf den Körper.

„Es ist bekannt, wie oft man die Rolle einer asketischen Moral im ersten Stadium des Kapitalismus betont hat. Was sich aber im 18. Jahrhundert im Zusammenhang mit der Entwicklung des Kapitalismus in einigen Ländern des Okzidents abgespielt hat, ist ein anderes Phänomen von möglicherweise größerer Tragweite als jene neue Moral, die den Körper zu disqualifizieren schien. Es war nichts Geringeres als der Eintritt des Lebens in die Geschichte – der Eintritt der Phänomene, die dem Leben der menschlichen Gattung eigen sind, in die Ordnung des Wissens und der Macht, in das Feld der politischen Techniken.“ (Vgl. Foucault 1997: 168f.)

Während sich in der Antike alles um das Maßhalten gedreht hat, wird in der Moderne an dem Maß selbst gedreht. Wir erleben heute eine Konjunktur der Lebenswissenschaften und einen umfassenden technowissenschaftlichen Zugriff auf Soma und Psyche (vgl. Böhme 06.07.2002: 74).

3. DAS SPIEL MIT SICH

Während der moderne Imperativ zur Arbeit an sich zweifellos nach wie vor besteht, gibt es mehrere Diagnosen, die Indizien für einen epochalen Schnitt um 1970 bei „westlichen“, euro-amerikanischen Kulturen beobachten und in Begriffen wie zweite, reflexive, Spät- und Post-Moderne verdichten. Diese Ansätze berichten von einer qualitativen Veränderung des Selbstbezugs. So betont etwa Reinhard Sieder, dass eine zentrale Strategie, mit der zunehmenden Fragilität der Lebensentwürfe umzugehen darin besteht, das Leben im Konditional zu führen. Man tut so, *als ob* man eine Identität hätte.

„Wir konstruieren unsere Identität immer aufs Neue, das ist die Möglichkeitsbedingung unserer Subjektivität. [...] Das Nicht-derselbe-bleiben ist die Überlebenschance des Subjekts im Wechsel der Regime, der politischen Ideologien, der Jobs, der sexuellen Orientierungen und der privaten Lebensformen und ihrer Krisen.“ (Sieder 2004: 53)

Neuere Begriffsbildungen in der wissenschaftlichen Literatur sowie im populären Gebrauch reden vom flexiblen, multiplen Selbst, der Selbstinszenierung und dem Selbstdesign. Mit der liminalen Stellung des *Als-ob* befinden wir uns allerdings mitten im Reich des Spiels. Ich schließe mich diesen Diagnosen eines veränderten Selbstverhältnisses an, ziehe es aber vor, von der *fortgeschrittenen, kapitalisierten Moderne* zu sprechen, um

nicht die Konnotationen der aufgezählten Begriffe von vornherein zu übernehmen.

Eines der prominentesten Beispiele für diese Entwicklung sind die Hauptdarsteller der populären Starkult-Industrie. Ob *Madonna* – die paradigmatische Figur des ausgehenden 20. Jhdts. – oder gegenwärtige Hip-Hop Stars wie *Missy Elliott* und *Eminem*, alle „erfinden sich“ in regelmäßigen Abständen neu, durch *Updates* ihrer medialen Inszenierungen. Der spielerische Umgang mit sich und der eigenen Biographie ist geradezu einer der zentralen Topoi der Popkultur. Die medialen Entwürfe der Stars bilden die Vorlage für Phantasien und Wunschvorstellungen ihres Massenpublikums, die in Shows wie *Deutschland sucht den Superstar*, einem Karaoke-Abend mit *Singstar* auf der *Playstation 2* oder in der Aufmerksamkeitsökonomie von *YouTube* zum Greifen nahe erscheinen.

Insbesondere die Hip-Hop Kultur ist ein interessantes Untersuchungsfeld für zeitgenössische Selbsttechniken. Zum einen ist sie die erfolgreichste Sparte der globalen Popkultur. Zum anderen stammt sie aus den ärmsten Schichten der Gesellschaft. Als Anfang der 70er Jahre die implosiven Energien der vorherrschenden Gangkultur in den Ghettos von New York sich in eine explosive Kreativität gewandelt hat konnte sich kei-



ner vorstellen, dass sich die hier gebildeten Kulturtechniken so rasch um den Globus verbreiten würden. Seitdem ist diese junge Kultur für viele zu einer zentralen Quelle ihres Selbst geworden. Ihre spielerische Prägung ist allgegenwärtig und zeigt sich u. a. in den allen Disziplinen durchziehenden Wettkämpfen, den kunstvollen Persona der Akteure, dem angestrebten rauschhaften *flow* und der viel beschworenen Haltung eines „Playas“ angesichts der Kontingenzen des Lebens. Sie zeigt sich auch im Umgang mit den verschiedenen Medien: mit der Sprache beim *Rapping*, mit der Schrift beim *Writing*, mit dem Körper beim *Breaking* und mit audiovisuellen Medien beim *Mixing*, *Scratching* und *Sampling*.¹⁰

Es ist aber irreführend hierin „bloßes“ Spiel zu sehen. Das Streben nach einem ästhetischen Ideal und einem eigenen Stil ist in vielen Fällen eine

10 Zu spielerischen Medientechniken des Selbst vgl. die Ausführungen weiter unten. Meine Gedanken zum Hip-Hop, einschließlich seiner Ambivalenzen, führe ich hier nicht weiter aus, da es in diesem Band mehrere Beiträge zu dieser Kultur gibt.

erhebende Ressource im (Über)Lebenskampf der zahlreichen nicht-prominenten Akteure.¹¹

Die Praktiken der Stars, sowie derjenigen die nicht im Scheinwerferlicht stehen, können als Symptom für breitere kulturelle Entwicklungen gelesen werden. In mannigfachen Situationen und Medien lässt sich ein zeitgenössischer Menschentyp beobachten, der sein Leben als Kunstwerk lebt und in Szene setzt.¹² Die Rede ist vom *Homo aestheticus* bzw. *Homo ludens*. Seine Erfahrung ist von der Virtualität – die Sphäre des Möglichen aber nicht Notwendigen – und der Modellierbarkeit von Wirklichkeit geprägt. Sein Lebensstil verkörpert eine radikal individualisierte Moral bzw. einen lebensästhetischen Imperativ, insofern sich die objektive Moral mit der Einsicht in ihre Vorläufigkeit und Konstruiertheit zunehmend zersetzt. Aus dieser Perspektive erscheint das Selbst zunehmend als Projekt (vgl. Flusser 1994: 99). Der Mensch, das individuelle Leben, wird als etwas Gestaltbares gesehen und gelebt. Die ethische Arbeit an sich wird in einem wachsenden Maß zu einem ästhetischen *Spiel mit sich*.

An dieser Stelle muss in Erinnerung gerufen werden, dass schon die antike Sorge um sich ästhetische Züge trug und dass Foucault die Selbststilisierungen, zu der sie Anlass gab, „Existenzästhetiken“ und die dazugehörigen Praktiken „Künste der Existenz“ nannte (vgl. Foucault 1995: 18). Im Rahmen seines Denkens über die Selbsttechniken hat er auch die Einschätzung geäußert, dass die Gegenwart nach der jahrhundertelangen Prägung durch die christliche Moral reif ist für eine zeitgenössische Version dieses kulturellen Programms einer persönlichen Ethik. In den letzten beiden Bänden von *Sexualität und Wahrheit* hat er, wie bereits erwähnt, die antike Ethik von der christlichen dadurch unterschieden, dass Erstere an der Ausübung einer persönlichen Freiheit ausgerichtet war, während Letztere eher die Form des Gehorsams gegenüber einem Regelsystem annahm (vgl. Foucault 1995: 36ff., insbes. 41ff.). Diese beiden Moralkonfigurationen unterscheidet er als zur Ethik orientiert bzw. gebrauchtorientiert und zum Code orientiert.

„[D]ie Idee einer Moral als Gehorsam gegenüber einem Regelkodex ist heute im Verschwinden begriffen und ist schon verschwunden. Und diesem Fehlen von Moral will und muss die Suche nach einer Ästhetik der Existenz antworten.“ (vgl. Foucault 1984: 136)

Im Folgenden werden sich meine Überlegungen dieser Diagnose stellen und das gegenwärtige Verhältnis von Ethik und Ästhetik untersuchen. Die Felder, in denen dieser Fragestellung nachgegangen wird, sind a) der gegenwärtige Umgang mit dem Körper b) der gegenwärtige Umgang mit

11 Vgl. Kimminich 2004: VII-XXVI, hier: VII; in diesem Band Salaverría; Vgl. Klein/Friedrich 2003.

12 Vgl. etwa Beck 1998: 637-654, Welsch 1993.

der Psyche und c) der gegenwärtige Umgang mit (interaktiven) Medien. Wie wir sehen werden, lassen sich die beiden ersten Felder unter dem letzten subsumieren, aber an dieser Stelle sollen sie aus analytischen Gründen auseinander gehalten werden.

4. KÖRPERTECHNIKEN

„In den vergangenen zwei Jahrzehnten trat [der Körper M.B.] aus dem Dunkel der allgemeinen Nichtbeachtung in das gleißende Scheinwerferlicht des öffentlichen Interesses zurück. Im Zeichen medizinischer und technologischer Machbarkeit wurde er zum Versprechen ewiger Jugend, Schönheit, Gesundheit und sogar ewigen Lebens – ein formloses/fombares Objekt der Begierde.“ (Patzel-Mattem 2000: 65)

Seit über zwanzig Jahren wird in der Kulturwissenschaft eine Konjunktur des Körperkults konstatiert (vgl. Böhme 2002: 27-36). Ein besonders prägnantes Beispiel bildet die 2004 angelaufene Fernsehserie *The Swan – Endlich Schön!* des Fernsehsenders PRO 7. In jeder Folge dieses US-amerikanischen Imports werden Erfolgsgeschichten der Selbsttransformation präsentiert. In einem Vorher-Nachher-Schema werden Frauen vorgeführt, die mit sich und vor allem mit ihrer körperlichen Erscheinung vor der Verwandlung nicht zufrieden waren. Im Verlauf der Sendung bekommt der Zuschauer kurze Einblicke in das Schwanen-Programm, dem sich die Kandidatinnen sechs Monate lang unterzogen haben – strikte Diätregeln, Fitness- und Wellness-Regime, ästhetische Chirurgie sowie Psychotherapie und Motivationstraining. Hierbei liegt der Schwerpunkt auf der körperlichen Verwandlung, vor allem auf den chirurgischen Eingriffen.¹³ Die psychische Arbeit wirkt eher wie ein Anhängsel der plastischen Neumodellierung des Körpers und damit, so das Versprechen der Sendung, des Selbst. Im Gegensatz zur antiken Metamorphose, bei der eine Verwandlung der Seele eine Verwandlung des Körpers nach sich gezogen hat, findet die Verwandlung hier in umgekehrter Richtung statt.

„Dem vormodernen wie dem modernen Menschen blieb über Jahrhunderte hinweg nur die Phantasie, um Selbstverwandlung als Gestaltwandel zu imaginieren. Heute hingegen stehen wir vor einer fundamental anderen Situation: Fast scheint es, als haben sich die Vorzeichen der klassischen Metamorphose umgekehrt [...]. Ein Morphing des Leibes soll die Metamorphose von Geist und Seele erzwingen.“ (Kuni 2000: 63)

An dem Beispiel von *The Swan* zeichnet sich die Ambivalenz der Selbsttechniken ab. Die hier vorgeführten Körpertechniken sind nicht nur eng

13 Dies liegt unter anderem an der televisuellen Wirksamkeit der exhibitionistischen Körperbilder.

mit Psychotechniken verquickt, sondern auch mit Herrschaftstechniken. Die Objektivierung des Menschen vor dem voyeuristischen Blick der Fernsehkamera und unter den vermessenden Augen der Ärzte und Berater, ist nicht zu übersehen. Die Kandidatinnen werden auf ihre Biomasse reduziert, die es in Fremddregie zu optimieren gilt. Auch die Produktionstechniken des Kapitalismus und zeitgenössische Zeichentechniken spielen hier mit. Schon die mediale Inszenierung unterstützt die implizite Werbebotschaft einer käuflichen Verwandlung des Selbst – während der Sendung wird eine Webadresse eingeblendet, auf der aktuelle Preislisten der kosmetischen Chirurgie aufgeführt sind.

Eine Lesart des gegenwärtigen Körperkults besteht darin, ihn als eine Verlängerung der modernen Authentizitäts- und Identitätssuche zu interpretieren – nach dem Motto: Erzählen reicht nicht mehr (vgl. z. B. Schneider 2000: 13-39). In den brüchig gewordenen Biographien soll der unterwerfende Zugriff auf den Körper als letzte Bastion vor dem Zerfall des Selbst dienen. Und in der Tat schwingt bei einer Reihe von Körperprojekten immer noch eine Rhetorik der Authentizität mit: „Erst durch meine Schönheits-OP habe ich zu meinem wahren Selbst gefunden.“ Diese Rhetorik, die tief in der modernen Kultur verwurzelt ist, wird u. a. nicht nur bei der ästhetischen Chirurgie, sondern auch bei Bodybuildern und Transsexuellen bemüht (vgl. Elliott 2004).

Die Philosophin Barbara Becker kritisiert die Verlängerung der cartesianischen Hierarchie von *res cogitans* und *res extensa*, den sie in vielen zeitgenössischen Körperdiskursen und –projekten am Werk sieht. Die Identifizierung des modernen Subjekts mit dem rationalen Geist – der einen Körper besitzt, aber nicht Leib ist – reduziert diesen zu einem Objekt der Kontrolle und Beherrschung, anstatt ihn als wesentlichen Teil des Selbst zu betrachten.¹⁴ Die Rhetorik der Authentizität wird aber auch bei Anti-Depressiva bemüht. „Ohne Prozac bin ich nicht mehr ich“ (vgl. Elliott 2004). Spätestens hier, wo direkt auf die denkende Substanz Einfluss geübt wird, muss konstatiert werden, dass wir es mit einer neuen Situation zu tun haben. Hierauf komme ich im nächsten Abschnitt zurück. An dieser Stelle soll nur festgehalten werden, dass sich gegenwärtig eine Verschiebung abzeichnet: weg von zentralen Werten der Moderne – wie Identität und Authentizität – hin zu denen der Inszenierung und der Transformation, von der Selbstfindung zur Selbsterfindung.

Bei dem Beispiel von *The Swan* kündigt sich eine zweite kritische Dimension an, die nicht außer Acht gelassen werden soll: die Kommodifizierung des Körpers bzw. des Selbst überhaupt. Was in der Sendung präsentiert wird, ist eine Bestätigung der Diagnose, die die Körpertechni-

14 Vgl. Becker 2000: 41-69. Die diskursive Wurzel dieser Trennung kann bis zum sokratischen Dialog Alkibiades zurückverfolgt werden. Hier führt Sokrates eine Differenz zwischen dem Selbst als gebrauchende Instanz, die er anschließend Seele nennt, und dem was es gebraucht – der Körper, die Sprache, das Eigentum etc. – ein. Vgl. Platon 2004: 168 ff.

nikhistorikerin Gwen Bingle in ihrer Untersuchung von Fitness und Wellness macht: „[W]hat has [...] changed in the late modern period is the fact that Foucaultian „technologies“ of the self have become inextricably embedded in an ethic of commodified entrepreneurship“ (vgl. Bingle 2005: 235-255, hier: 255). Aus neoliberaler Perspektive, so Bingle, soll der Körper optimiert, also fit und ausgeglichen gehalten, werden, um sich am Markt besser verkaufen zu können. Der Körper tritt in dieser Perspektive als Medium der Subjektivierung auf, in dem Identität und Unterwerfung miteinander gekoppelt sind. Die Sozialpädagogin Stefanie Duttweiler, auf die sich Bingle bezieht, charakterisiert dieses neoliberale Modell der Selbstführung als „ein Subjekt, das sich selbstbewusst, durchsetzungsstark und dennoch flexibel in Freiheit und Verantwortung selbst vermarkten kann: ein Unternehmer seiner Selbst“.¹⁵

Während der neoliberale Dispositiv zweifellos Teil an den gegenwärtigen Selbsttechniken hat findet auf der Ebene des Bodybuilders, der tatsächlich „pumpen“ geht, so wie der des Wellness-Konsumenten, der sich einen entspannenden Nachmittag im Samadhi-Tank gönnt, noch etwas anderes statt. Die sinnlich-affektive Dimension der Erfahrung trägt einen Wert in sich, welcher sich nicht allein unter einem Marktkalkül fassen lässt. Selbstdesign ist immer stets auch ästhetische Gestaltung und Erfahrung.

Duttweiler unterscheidet drei Typen des Selbstbezugs, in denen der Körper eine jeweils andere Rolle spielt: „als Medium der Selbstformung und Selbstdisziplinierung“, als „Medium der Selbstsorge“ und als „Medium der Selbsterfahrung“. Diese drei Modalitäten des Körpergebrauchs lassen sich nur analytisch voneinander trennen und sind in der Praxis miteinander vermischt. Die harte Arbeit des Bodybuilders an sich, um seinen Körper in Form zu bringen, beinhaltet auch stets Dimensionen der Selbsterfahrung.

„Denn ob in der Annäherung an seinen idealen Körper, im glücklichmachenden Effekt der Hormonausschüttung oder einfach im Nachlassen des Schmerzes – Körperarbeit und Steigerung des eigenen Vermögens sind auch lusterzeugender Selbstzweck, Akte des Genusses und des Konsums, der ‚Kick‘ eben.“ (Duttweiler 2003: 39)

Neben der Selbstoptimierung kommen verschiedene Qualitäten eines Spiels mit sich in diesen Situationen zum Tragen – etwa die Entdeckung neuer Körperempfindungen innerhalb eines ungewohnten ästhetischen Arrangements. Inwieweit dies reflektiert wird, hängt immer vom Maß

15 Vgl. Duttweiler 2003: 31-43, hier: 31. Diese Verquickung der Selbsttechniken mit dem neoliberalen Imperativ die „Marke Ich“ im Wettbewerb zu behaupten zeigt sich auch in der schamlosen Selbstvermarktung erfolgreicher Hip-Hop Stars.

der praktizierten Selbstsorge ab.¹⁶ Die spielerischen Dimensionen zeitgenössischer Selbsttechniken präsentieren sich sowohl in bisher untersuchten Bereichen wie Fitness und Wellness als auch in bisher weniger berücksichtigten Sphären des so genannten *body play*. Hier bietet sich die Fetisch-Club-Kultur als Untersuchungsfeld an, in der sich Selbststilierungen durch Körpermodifikationen und Mode mit BDSM-Praktiken zu einer karnevalesken Szenerie verdichten.¹⁷ In Kontrast zu der gesellschaftlichen Stigmatisierung vieler dieser Praktiken noch zu Beginn des 20. Jahrhunderts, haben die heterogenen Teilnehmer dieser Szene eine Heterotopie gefunden an der sie ihre je eigene Differenz feiern und verfolgen können.¹⁸

Der *Torture Garden*, eine Veranstaltungsreihe, die die Avantgarde der Fetischszene seit Anfang der 90er Jahre darstellt, kann als ein paradigmatischer Raum zeitgenössischer Kultur charakterisiert werden.¹⁹ Die hier aufgeführten Selbsttechniken streben nach Verwandlung: etwa die Metamorphose hin zum Animalischen beim Tragen eines Tierkostüms oder zum Posthumanen unter eine zweite synthetische Haut. In diesem Spiel mit sich und seinen Fetischen werden Selbstentwürfe vollzogen die etablierte kulturelle Codes – wie männlich/weiblich, aktiv/passiv, technisch/natürlich, Subjekt/Objekt etc. – in Bewegung bringen (vgl. Fernbach 2002: 6ff.).



In der fortgeschrittenen Moderne bestätigt sich Foucaults These von der Produktivität der Macht in dem Wuchern der Sexualitäten.

„Die Macht, die sich [...] der Sexualität annimmt, macht sich anheischig, die Körper zu streicheln; sie liebkost sie mit den Augen; sie intensiviert ihre Zonen; sie elektrisiert ihre Oberflächen; sie dramatisiert die Augenblicke ihrer Verwirrung. Die Macht ergreift und umschlingt den sexuellen Körper.“ (Foucault 1997: 60)

Die mikroskopische Durchdringung des Begehrens durch die Dispositive der Bio- und Disziplinarmacht schlägt sich in den Selbstinszenierungen

16 Die antiken Autoren, die Foucault zitiert, betonen, dass die Übung des Körpers nicht Selbstzweck sein soll, sondern stets dem Programm der Selbstsorge zu dienen habe. Vgl. Foucault 1995: 134f.

17 Vgl. Wood 2002. Vgl. auch www.torturegarden.org. BDSM ist ein Akronym für: bondage, domination/submission, sadomasochism.

18 Zum Begriff der Heterotopie vgl. Foucault 2005: 7-22.

19 Zur Bedeutung des Fetischismus als charakteristisches „Kreativitätsmuster kultureller Produktion“ der Gegenwart vgl. Böhme 2006: 343.

des Foltergartens nieder – Arztkittel, Krankenschwester- und Patientenkostüme, Polizei- und Militäruniforme so wie Lehrmeister- und Schülertracht bilden beliebte Motive für die nächtliche Maskerade, einschließlich der dazugehörigen Requisiten. Ebenso werden „Konsumfetische“ häufig aufgegriffen und für eigene Produktionen gebraucht.²⁰ Anleihen bei popkulturellen Figuren und Erzählungen sind überall zu beobachten. Diese ironischen Inszenierungen führen bestehende Machtverhältnisse vor und setzen sie in Bewegung.

Viele der hier vorggeführten Praktiken erschließen die Utopien des Körpers, wie Foucault sie skizziert hat. Ihm zufolge legt das Maskieren – wozu er auch Tätowieren und Schminken zählt – „auf dem Körper eine Sprache nieder, eine rätselhafte, verschlüsselte, geheime, heilige Sprache, die auf ebendiesen Körper die Gewalt Gottes, die stumme Macht des Heiligen oder heftiges Begehren herabrufen“. Er vergleicht sakrale und profane Be- bzw. Verkleidungspraktiken und betont, dass sie alle die „im Körper eingeschlossenen Utopien in vielfältigen wahrnehmbaren Formen“ hervortreten lassen (vgl. Foucault 2005: 23-36, hier: 31 und 33). Hiervon unterscheidet Foucault Zustände des Rausches, in denen die utopischen Potenzen des Körpers mit diesem rückgekoppelt sind. In dieser Situation wird der Körper zum „Produkt seiner eigenen Fantasmen“ wie man auf zahlreichen Tanzflächen weltweit immer wieder beobachten kann.²¹ Beide, Maske und Rausch, sind durchweg spielerische Selbsttechniken und nehmen nicht nur im *Torture Garden*, sondern in der populären Kultur überhaupt eine zentrale Rolle ein.

Die Entwicklung des Begehrenssubjekts verrät viel über den Stand des gegenwärtigen Selbstverhältnisses. Während Foucault für das 19. und das frühe



20 Hartmut Böhme stellt Marx' Kritik am Warenfetischismus sowie Adornos und Horkheimers Kulturindustriethese einen kulturellen Konsumfetischismus gegenüber, in der die Kultur von unten, in den zahlreichen Praktiken einzelner Akteure und Subkulturen, geprägt wird. Vgl. Böhme 2006: 344.

21 Ebd.: 33. Zu Maske und Rausch, als zwei zentrale Modalitäten des Spiels, vgl. die Ausführungen weiter unten.

20. Jahrhundert das Dispositiv der Sexualität im Zusammenhang mit dem Imperativ einer Begehrenshermeneutik rekonstruiert – das Versprechen der Psychoanalyse, dass ein Reden über die eigene Sexualität „Wahrheit“ über das Selbst mit sich bringt –, lassen sich in der gegenwärtigen Kultur zahlreiche hedonistische Techniken ausfindig machen, in denen die Betonung auf experimenteller Selbsterprobung liegt. Einige sprechen zwar nach wie vor unaufhörlich über sich – in der Beichte, beim Therapeuten, in Radio- und TV-Talkshows –, aber die Zahl derer, die dabei sind, sich durch andere Praktiken neu zu entwerfen, wächst. Wer braucht schon eine lange und aufwändige *talking-cure*, wenn den jeweiligen Neigungen entsprechende Orte innerhalb des kapitalistischen Warentausches eröffnet werden, an denen sie ausgelebt werden können?

5. PSYCHOTECHNIKEN

Es wird nicht nur der Körper, sondern zunehmend auch die Psyche manipuliert. Die Therapeutisierung der Gesellschaft in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts ist in der zweiten Hälfte in eine zunehmende pharmazeutische Durchdringung umgeschlagen.

„Während gegenwärtig die Gentherapie noch in ihren Kinderschuhen steckt und in diesem Stadium Gegenstand einer höchst metaphorischen moralisch-ethischen Diskussion wird, hat eine andere Biotechnologie, die nicht weniger rigoros vorgeht, dieses Stadium unter dem Aspekt der Notwendigkeit schon überwunden. Die Rede ist von den Psychopharmaka, die erst 1952 erfunden wurden, und nunmehr, also in einer Dauer von nur 50 Jahren, eine rasante Entwicklung genommen haben.“ (Janda 2002: 31)

Gegenwärtig lässt sich ein Siegeszug von Lifestyle-Drogen wie Prozac und Viagra beobachten. Bald soll auch eine Lustpille für die Frau auf den Markt kommen. Die materielle Einwirkung dieser pharmakologischen Moleküle auf die Biochemie des Körpers und auf Bewusstseinszustände stellt die cartesianische Trennung von *res cogitans* und *res extensa* in Frage. Psychopharmaka bilden ein prägnantes Beispiel für die vielseitig beschworene Verwischung der modernen Sphären von Kultur/Natur, Geist/Körper sowie Subjekt/Objekt. Während die Körpermodellierung auf etwas einwirkt, was in der Moderne bisher schon immer als Objekt gehandhabt wurde, setzt die Modulierung der Psyche direkt am Sitz der klassischen modernen Subjektivität an.

„Die Neurologie macht gegenwärtig Fortschritte, die sich an denjenigen der Physik im 17. und 18. Jahrhundert messen können. Eine mit der industriellen vergleichbare neurologische Revolution ist zu erwarten.“ (Flusser 1994: 99)

In der Medizin kristallisiert sich ein ethisches Problemfeld heraus, das anhand einer Veröffentlichung aus der Neurologie skizziert werden soll. 2004 veröffentlichte der Arzt Anjan Chaterjee einen Artikel über die neuen Herausforderungen der *cosmetic neurology*. Hierunter versteht er die wachsenden Möglichkeiten, Motorik (Stärke, Geschwindigkeit, Ausdauer), Kognition (Aufmerksamkeit, Lernen, Gedächtnis) sowie Emotionen (Freude, Trauer, Angst) zu modulieren (Chatterjee 2004: 968-974). Die ethischen Probleme zeichnen sich für ihn entlang des Unterschieds zwischen Reparatur und Verbesserung ab. Neben Fragen der Verteilungsgerechtigkeit und der Befürchtung eines sozialen Zwangs zur Selbstoptimierung hebt er vor allem zwei Einwände hervor: a) die Angst vor dem Zerfall des Charakters, also der Glaube daran, dass die Arbeit an sich charakterbildend ist und b) die Angst, dass Vorstellungen vom Individuum, Person- und Menschsein bedroht werden – z. B. durch die neurochemische Retouchierung von schmerzhaften Erinnerungen. Trotz der zahlreichen ethischen Bedenken, die Chaterjee aufzählt, ist die Entwicklung der Neurokosmetik für ihn aufgrund des militärischen und marktwirtschaftlichen Interesses an dieser Technologie dennoch unausweichlich. Dementsprechend entwirft er eine Vision vom Neurologen als *quality of life consultant*, eine Funktion, die die Mediziner schon in der Antike innehatten.

Nicht nur in der Neurologie, sondern auch in der breiteren Kultur ist der Gebrauch von Drogen ein Ort umfassender ethischer Problematisierung zu Beginn des 21. Jahrhunderts. Im Drogendiskurs zeichnet sich seit einiger Zeit ein Paradox ab. Auf der einen Seite findet in der Suche nach dem besseren Leben eine zunehmende Verwendung von pharmazeutischen Hilfsmitteln statt, und auf der anderen Seite setzt sich, seit Richard Nixon Anfang der 70er Jahre die „War on Drugs“ ausgerufen hat, die globale Politik der US-amerikanischen Regierung durch, gegen (manche) Drogen Krieg zu führen. Bestimmte Substanzen werden aus dem legitimen Gebrauch kategorisch ausgeschlossen, so etwa LSD. Seit der Hochzeit der psychedelischen Subkultur in den 60er Jahren, in der sie als „Erleuchtungspille“ von Timothy Leary gefeiert wurde, wird diese Substanz vom *Drug Enforcement Administration* (DEA) als eine Droge der Klasse eins eingestuft. Dazu gehören jene, die „keinerlei medizinischen Wert“ haben, obwohl damit vor dem Verbot viel versprechende therapeutische Fortschritte bei der Behandlung von Alkoholikern und Gefängnisinsassen errungen wurden (vgl. Roth 08.12.2006).

Das LSD-Molekül verkörpert paradigmatisch die Ambivalenz der Selbsttechniken und der hierzu gehörigen Technologien. Fast zeitgleich wurde es in zwei konträren kulturellen Kontexten mit diametral entgegengesetzten Vorstellungen besetzt. Während die Hippies und die Beatniks ein ungeheures Befreiungspotential des Selbst darin sahen, betrachtete die *Central Intelligence Agency* der Vereinigten Staaten es als ein Herrschaftsinstrument ersten Ranges (vgl. Lee/Shlain 1992). Die unterschied-

lichen Haltungen schlagen sich in den Begrifflichkeiten nieder, die für diese Klasse von Substanzen über die Jahre verwendet wurden: Phantastika, Psychotomimetika, Psychedelika und Entheogene. Dieser Gruppe psychoaktiver Substanzen wird alles Mögliche zugeschrieben, von der Entfesselung der Phantasie über die Nachahmung von Psychosen und die Manifestation der Psyche bis hin zur Offenbarung des Sakralen.

Bei näherer Betrachtung verlaufen die Konfliktlinien der Politik jedoch weniger entlang bestimmter Substanzen als vielmehr entlang der Frage, wer über die psychoaktiven Wirkstoffe wie verfügen kann. Jedes verschreibungspflichtige Medikament wird zu einer illegal verwendeten Substanz, wenn es außerhalb der Präskriptionen des medizinischen Apparats eingenommen wird. Bisher dämonisierte Substanzen wiederum – etwa das, dem LSD verwandten, Psilocybin –, werden gegenwärtig als Therapiemittel wieder in Betracht gezogen.²² Gleichzeitig werden die Stimmen lauter, die einen vernünftigen Umgang mit psychoaktiven Substanzen unterstützen und dieses Recht für den Einzelnen einfordern (vgl. z. B. Sullum 2003). Hier scheinen die oben erwähnten Moralkonfigurationen, nämlich die Code-orientierte und die gebrauchorientierte, aufeinander zu treffen. Erstere will die Nutzung präskriptiv verordnen und institutionell verankern, letztere setzt auf die Entscheidungskompetenz des Einzelnen innerhalb eines rechtlichen Rahmens, wie es z. B. bei Alkohol praktiziert wird.

Der ganze Bereich des nicht sanktionierten Drogengebrauchs ist ein zentraler Bestandteil der populären Kultur und die nicht-anerkannten Selbstversuche florieren außerhalb des wissenschaftlich-medizinischen Diskurses. Es gibt einen ganzen Fundus an Informationsquellen für Experimentierwilige im Internet, wo Wissen gesammelt wird und Erfahrungsberichte geteilt werden. Unter www.erowid.com etwa finden sich tausende Berichte über mehrere Hundert Substanzen – von Alkohol und Ayahuasca über Koffein, Cannabis, Kokain, DMT, Heroin, Ibogaine, Ketamine, LSD, MDMA bis hin zu Opiaten, Peyote und Tabak. Wie andere Affinitätsgruppen nutzt die Gemeinschaft der Psychonauten die gegenwärtigen Informationstechnologien sehr geschickt, um ihre Subkultur voranzutreiben.

Immer wieder werden psychoaktive Substanzen entwendet und eigenmächtig gebraucht, so auch Pharmazeutika wie Ritalin. Diese Substanz, welche Kindern verschrieben wird, die nach dem DSM-IV Handbuch als aufmerksamkeitsgestört und hyperaktiv diagnostiziert werden,

22 Vgl. Schleim 2006. <http://www.telepolis.de/r4/artikel/23/23168/1.html>. Die Substanz MDMA, auch „Ecstasy“ genannt, ist ebenso von Interesse. Bis vor kurzem wurde dieses Rauschmittel noch zu sehr mit der Partykultur assoziiert, als dass die DEA es für Forschung frei geben könnte. Neuerdings wird allerdings darüber nachgedacht, es in der Therapie von post-traumatic stress disorder bei rückkehrenden Soldaten einzusetzen. Vgl. Adam 2005, <http://www.guardian.co.uk/international/story/0,3604,1416055,00.html>.

weist teilweise dieselbe psychodynamische Wirkung auf wie Kokain. Sie verhindert die Wiederaufnahme des Neurotransmitters Dopamin im Gehirn. Wenn sie pulverisiert und nasal, statt wie vorgeschrieben oral, eingenommen wird, erzeugt sie einen vergleichbaren Rauschzustand – eine Qualität die den Kindern, und einigen Erziehern, nicht verborgen geblieben ist (vgl. Degrandpre 2000).

Der freizeitliche, nicht-sanktionierte Drogengebrauch ist ein besonders viel versprechendes sowie bisher vernachlässigtes Forschungsfeld und lässt sich in die Reihe der spielerischen Selbsttechniken problemlos einordnen. Das kulturelle Konzept des Neurotransmitters nimmt in der Neudefinition des Menschen durch die Amalgamierung von biochemischen und signaltechnischen Begrifflichkeiten eine ähnlich zentrale Stellung ein wie das Gen. Die Neurotechnologie ist für das Thema der Selbsttechniken gegenwärtig interessanter als die Gentechnologie, weil sie bisher für den Einzelnen weitaus zugänglicher und allgegenwärtiger ist. Letzteres liegt noch und bis auf weiteres vor allem in den Händen der zuständigen Vertreter der medizinisch-wissenschaftlichen Institutionen, womit eine höhere Prägung durch die Diskurse der Biomacht einhergeht.

6. MEDIENTECHNIKEN

Zu den Selbsttechniken gehören auch stets Medien, in denen das Selbst entworfen, moduliert, festgehalten und präsentiert wird.²³ Eines der primären Medien des Selbst ist die Schrift. Foucault beschreibt das persönliche Notizbuch – in dem die eigenen Gedanken, Beobachtungen, Befindlichkeiten und Stimmungen notiert und nachgelesen werden können – als eine umwälzende Entwicklung, welches bei ihrer Einführung in der Antike genauso revolutionär war, wie der PC in den 80er Jahren des letzten Jahrhunderts.

„Das Selbst ist etwas, worüber man schreibt, ein Thema oder Gegenstand des Schreibens. Dies ist durchaus kein moderner Sachverhalt, der in der Reformation oder in der Romantik hervorgetreten wäre; vielmehr handelt es sich um eine der ältesten Traditionen des Westens.“ (Foucault 1993: 38)

In diesem Zusammenhang spricht er auch vom Briefeschreiben. In der Antike ist die Sorge um sich nämlich keine solipsistische Praxis, sondern geschieht im Dialog mit anderen. Im Akt des Schreibens an sich sowie an andere gewinnt die Selbsterfahrung eine Intensivierung und Erweiterung. Die Erzählung teilt das Leben nicht nur mit, sondern gestaltet sie auch.²⁴

23 Zu Medien des Selbst vgl. Rasmussen 2003: 30 ff.

24 Dasselbe gilt für das Erzählen über sich in den Medien der Sprache und des Körpers. Vgl. Kimminich 2004: 233-272.

Einige Forscher, die an Foucaults Konzept angeknüpft haben, sind den ästhetischen Selbstinszenierungen im romantischen Brief, den Selbsterfindungen durch die fiktionale Erschaffung von Romanfiguren im 18. und 19. Jahrhundert, dem massenhaften Entwerfen eines zusammenhängenden Lebensnarrativs im Zuge der modernen Individualisierung und dem Schreiben im Cyberspace nachgegangen (vgl. z. B. Becker 2004: 413-429). Besonders die Untersuchungen zum Umgang mit den Möglichkeiten des World Wide Web sind erhellend für die gegenwärtige Situation. Das Einordnen dieser Praktiken in die Tradition der Selbsttechniken leuchtet ein, wobei bei einigen dieser Ansätze zu bemängeln ist, dass sie die medialen Eigenheiten des Computers zu wenig berücksichtigen. Dies gilt sowohl bezüglich der Fluidität des Schreibens am Rechner, als auch bezüglich der anderen medialen Kanäle, die mit dem digitalen Code zusammengeschlossen werden können.²⁵ Im Zeitalter des Computers werden immer neue Kopplungsmöglichkeiten von Zeichen-, Selbst-, Herrschafts- und Produktionstechniken ersonnen. Von Nano- bis Neurotechnologie – die technowissenschaftliche Moderne komputiert den cartesianischen *res extensa* und *res cogitans* schon heute in der Phantasie.²⁶

Das letzte Feld, welches ich auszeichnen möchte ist die Kultur des Computerspielens. Die Interaktion mit den multisensorischen und sozialen Erlebniswelten, die die vernetzten Rechenmaschinen dem Benutzer bieten – etwa in Computerspielen wie *Grand Theft Auto: San Andreas* oder der Onlinewelt *Second Life* –, wird seit Anfang der 70er Jahre von immer mehr Menschen genutzt. In diesen simulierten Welten kann der Spieler eine virtuelle Identität annehmen bzw. erschaffen. Die Ausdehnung der Spielwelten, die atmosphärische Dichte, sowie die Freiheitsgrade, die sie dem Einzelnen erlauben, laden regelrecht dazu ein, sich eine bzw. mehrere virtuelle Existenzen aufzubauen, für die man Sorge tragen muss.

Bei dem Hip-Hop-inspirierten Action-Adventurespiel *Grand Theft Auto: San Andreas* von *Rockstar Games* z. B., muss der Spieler zwischen den *drive-by-shootings* und Auseinandersetzungen mit dem Gesetz regelmäßig essen, sonst magert er ab und wird schwach. Zu viel darf er aber auch nicht zu sich nehmen, sonst wird er fett und verliert an *sex-appeal* sowie Bewegungsfreiheit. Dann muss er trainieren, um wieder in Form zu kommen. Der eigene Stil darf auch nicht vernachlässigt werden. Im Verlauf des Spiels verdient man Geld und kann sich allerlei Kleider und Accessoires, Frisuren, Tätowierungen usw. zulegen, um seine virtuelle Verkörperung in Szene zu setzen.

25 Zur Spezifität des digitalen Schreibens vgl. Hayles 1999: 26ff.

26 Für eine visionäre Perspektive, die durchaus reale Forschungsgelder fließen lässt vgl. Roco/Bainbridge 2002. <http://www.wtec.org/ConvergingTechnologies>.

Indem der Spieler sich den Bedingungen des Programmcodes unterwirft kann er sich in die gebotene Rolle hineinphantasieren bzw. in die virtuelle Verkörperung schlüpfen. Über die multisensorisch-symbolischen Schnittstelle des Spiels verschmilzt der spielende Mensch mit der Rechenmaschine im Prozess des Spielens. Dabei teilt er sich auf in einen vor dem Bildschirm sitzenden Körper und einen in der virtuellen Welt agierenden Datenkörper. Indem er sich aktiv auf die Illusion einlässt, verschiebt sich seine psychologische Präsenz und er tritt buchstäblich in das Spiel. Während er spielt, bieten ihm die digitalen Spielwiesen reichhaltige Erlebnisse sowie mannigfache Möglichkeiten an, Übungen im virtuell-imaginären Raum auszuführen und Szenarien durch zu spielen. In vielen Fällen greifen Spieler sogar selbst auf den Code zu und modifizieren die Parameter sowie die Ästhetik der Simulationen.

Wie alle anderen besprochenen Techniken ist diese Praktik der Selbstsimulation ambivalent. Zum einen kann das Interagieren mit Computerspielwelten als Prozess der Disziplinierung gelesen werden, insofern der Spieler sich dem Regelgerüst des Spiels anpassen muss.²⁷ Zum anderen kann die Vernachlässigung der Sorge um die nicht-virtuelle Existenz beim Auskosten der utopischen Möglichkeiten der Selbstsimulation problematisiert werden.²⁸ Diese Gefahr wird noch potenziert in Onlinewelten wie *Second Life*, die potentiell endlos sind und soziale Interaktionen anbieten – einschließlich der Möglichkeit, in der virtuellen Realität nicht-virtuelles Geld zu verdienen.²⁹ Die Versuchung, der prob-

27 Für eine Archäologie der von den Computerspielen vorgeschriebenen Nutzerpositionen vgl. Pias 2002.

28 Zur Problematisierung der virtuellen Utopie vgl. Böhme 2005: 141-155.

29 Der Handel innerhalb von *Second Life* für virtuelle Produkte und Dienstleistungen beträgt z.Zt. ca. 500,000 US \$/Tag. Vgl. <http://secondlife.com> (7.11.2006)

lematischen Welt des beginnenden 21. Jahrhunderts eine Welt aus Licht und Klang vorzuziehen, in der letzten Endes alles in der Hand des Spielers liegt, ist groß. Ob es sich um einen sorgsamsten Umgang mit dieser Technologie des Selbst handelt, hängt von der Haltung der Spieler ab sowie von ihrem Maß an reflexive Aufmerksamkeit.³⁰

Während das Spielerische von Computerspielen buchstäblich auf der Hand liegt, kann es aber auch für viele Aspekte des alltäglichen Umgangs mit dem Computer überhaupt postuliert werden. Die Kulturwissenschaftlerin Natascha Adamowsky stellt die These auf, dass die Computerkultur im Allgemeinen „von Zügen des Spiels bestimmt“ wird und entwickelt ein theoretisches Instrumentarium, um dies zu erfassen (Adamowsky 2000: 18). Ich folge ihr und anderen Autoren in der Feststellung, dass das Verhältnis von Mensch und Technik neu bestimmt werden muss und keineswegs ausschließlich zweckrational geprägt ist (vgl. Adamowsky 2000: 18; Poser/Zachmann 2003).

Bevor wir zur näheren, abschließenden Betrachtung des Spielerischen der gegenwärtigen Selbsttechniken kommen, ist es an dieser Stelle hilfreich, eine vorläufige Definition des Medialen zu erstellen. Hierzu greife ich Karl Ludwig Pfeiffers Bestimmung der Medien als Ermöglichungs- und Vollzugsformen gesteigerter Erfahrung auf (vgl. Pfeiffer 1999: 12). Bei ihm verweist „gesteigert“ dabei nicht auf ein Optimierungskalkül, sondern auf einen Intensivierungsdrang.³¹ Letzterer trägt seinen Zweck in sich und kann unterschiedliche qualitative Ausprägungen annehmen. Unter Beibehaltung meiner Unterscheidung zwischen Medien und Techniken des Selbst fasse ich den Gebrauch des Körpers, der Psychopharmaka und des Computers zu einem Umgang mit Medien bzw. zu *Medientechniken des Selbst* zusammen. Der Fokus liegt auf den medialen Praktiken, insofern ich Foucaults methodischer Vorlage folge (vgl. Foucault 1995: 18ff.). Was machen Menschen mit den vielfältigen medialen Möglichkeiten der Gegenwart? Wie stilisieren sie sich? Wie steigern sie ihre Erlebniswelt? Welche Problematisierungen begleiten diese Praktiken?³²

Der zweite Gedanke, den ich hier von Pfeiffer aufgreife, ist der, dass Medien nie isoliert in Erscheinung treten, sondern stets Teil eines „medialen Arrangements“ sind. Dieser Ansatz ist erforderlich, um den unterschiedlichen Dimensionen, in denen die Techniken des Selbst zur An-

30 Zur reflexiven Aufmerksamkeit als eine grundlegende Qualität des Spiels vgl. Adamowsky 2000: 50ff. Für eine Diskussion des Computerspielens auf der Grundlage einer ethnographischen Untersuchung vgl. Butler 2006.

31 Carl Elliot verwendet das Konzept der Steigerung bei seiner Untersuchung von enhancement technologies auf eine ähnliche Art und Weise. Vgl. Elliott 2003.

32 Natascha Adamowsky macht auf die zunehmende Problematisierung spielerischer Praktiken und Figuren in der Neuzeit aufmerksam. Während das Spiel einerseits im Zuge der Aufklärung als pädagogisches Mittel idealisiert wird, wird es innerhalb und außerhalb dieses sanktionierten Bereichs zunehmend diszipliniert. Vgl. Adamowsky 2003: 57-81, vor allem: 75ff.

wendung kommen, gerecht zu werden. Die Gestaltbarkeit der je eigenen technomedialen Lebenswelt, so wie die rückwirkende Gestaltung des Selbst durch diese Mitwelt, die ihre *Interaktivität* genannt werden kann, ist charakteristisch für den Stand der gegenwärtigen Selbsttechniken. Im Laufe des 20. Jahrhunderts haben sich die medialen Möglichkeiten des Einzelnen exponentiell vervielfältigt. Nicht nur am oberen Ende des Spektrums, bei den gesellschaftlichen Eliten, sondern auch als Massenphänomen in der populären Kultur.³³ Von dem Gebrauch eines Ipods über die multimediale Starkultivierung bis hin zur Selbst-Inszenierung bei *My-Space*, *YouTube* oder *Second Life* – überall werden hoch entwickelte Medientechnologien benutzt, um sich in Szene zu setzen, das Selbst zu steigern und die Lebenswelt zu gestalten.³⁴

7. DER MENSCH IM ZEITALTER SEINER TECHNOMEDIALEN PRODUZIERBARKEIT

Der Titel dieses abschließenden Abschnitts will nach dem bisher Gesagten absichtlich irritieren. Mit dem historischen Ansatz von Foucault geht dieser Essay nämlich davon aus, dass Menschen sich schon immer durch Medientechniken produziert haben. Was der Abschnittstitel betonen will, ist zweierlei: zum einen, dass diese Möglichkeiten massenhaft diffundiert sind und einen zentralen Teil der populären Kultur bilden, zum anderen soll die Breite und Komplexität der technomedialen Möglichkeiten evociert werden, mit der sich der Einzelne zu Beginn des 21. Jahrhunderts im Alltag konfrontiert sieht. Sei es das Lesen von Büchern, Zeitschriften und Comics; das Anschauen von Filmen im Kino, auf VHS, DVD oder beim Fernseh-Zapping; das Hören von Radio, LP, CD oder MP3; das Telefonieren auf dem Festnetz und mobil; das Surfen und *Chatten* im Netz; das Lesen und Schreiben von Emails und SMS; das *Self-Publishing* und die Webseitengestaltung; das Photographieren und die digitale Bildbearbeitung; die Musik- und Filmproduktion am PC; das Computerspielen und die Modifikation bestehender Spiele oder andere psychosomatische Transformationstechniken – die Möglichkeiten des Selbst, sich zu steigern, zu stilisieren und zu steuern sind exponentiell gewachsen.

Kehren wir zur eingangs gestellten Frage zurück: Was sind wir gegenwärtig? Die vorläufige Antwort lautet: Wir befinden uns in einem noch nie da gewesenen Zustand der technowissenschaftlichen Manipulierbarkeit und der medialen Inszenierbarkeit des Selbst. Der Status des

33 Ich ziehe dem Begriff der populären Kultur dem der Massenkultur vor, da er die Selektionsmöglichkeiten des Einzelnen impliziert.

34 Global betrachtet sind die technomedialen Praktiken des Selbst immer noch ein elitäres Phänomen. N. Kathryn Hayles Hinweis aus dem Jahre 1999, dass 70% der Weltbevölkerung noch nie ein Telefonat geführt haben, soll an dieser Stelle als notwendiges Korrektiv wirken. Vgl. Hayles 1999: 20.

Menschen ist eines der zentralen Problemfelder unserer Zeit. Viele der angedeuteten Problematisierungen verdichten sich in den Figuren des Posthumanen und des Cyborgs bzw. der kybernetischen Posthumanität, die von einer grundlegenden Ambivalenz gekennzeichnet sind (vgl. Hayles 1999: 2#f; Haraway 1991: 149-181).

Entgegen der Annahme einiger Forscher, dass gegenwärtige Selbsttechniken ausschließlich im Rahmen einer ökonomischen Arbeit an sich zu lesen sind, muss konstatiert werden, dass sie immer mehr spielerische Qualitäten aufweisen (vgl. Bröckling et al. 2000: 7-40). Mit Vilém Flusser gilt es zu fragen, „ob wir dank Technik zu Spielern oder nur zu Programmierern werden“ (Flusser 1994: 157). Die angeführten Beispiele belegen, dass neben der Authentizitäts-Suche, Identitäts-Hermeneutik und Selbst-Optimierung unsere Kultur immer mehr um Authentizitäts-Inszenierung, Identitäts-Entwurf und Selbst-Transformation bemüht ist.

Die Arbeit an sich, als Selbststeuerung, ist nur eine Dimension gegenwärtiger Selbsttechniken. Das Paradox zwischen Regel und Freiheit, welches Stefan Rieger für die Moderne postuliert, umfasst auch die zentrale Dynamik des Spiels nach Roger Callois zwischen *ludus* – die hemmende und herausfordernde Regel – und *paidia* – die ungebändigte und lustvolle Phantasie (vgl. Callois 1982: 20). Meine These ist, dass die Medientechniken des Selbst gegenwärtig von Zügen des Spiels durchzogen sind. Das sich immer feiner ausdifferenzierende und durchkalkulierte, häufig technologisch vermittelte Regelwerk des modernen Lebens fordert geradezu zu kreativen Transgressionen und spielerischen Selbstentwürfen heraus.³⁵ Das Spiel mit sich birgt dabei das größtmögliche Risiko, da es um den höchst möglichen Einsatz geht. Diese Praktiken gebühren dem heiligen Ernst des Spiels, wie er in Kinderspielen und archaischen Kulturpraktiken anzutreffen ist (vgl. Huizinga 1987: 24ff.; Bataille 2001: 303-338, 307ff.).

Die spielerischen Dimensionen der gegenwärtigen Selbsttechniken können mit Roger Callois' vier Spieltypen, die sich alle zwischen den Polen *ludus* und *paidia* bewegen, umrissen werden (vgl. Callois 1982: 21ff.). Mit diesem Modell können auch die bisherigen Untersuchungen, die ihren Fokus auf die Selbst-Arbeit gelegt haben, integriert werden. Der Wettbewerb auf dem Marktplatz und die Optimierungsbestrebungen, zu denen er führt, sind dem *agôn* – dem Wettkampf – zuzuschreiben, insofern die Teilnehmenden noch einen Funken Spaß daran haben und nicht restlos ökonomischen Sachzwängen ausgeliefert sind. Das Reich des Spiels hört immer dort auf, wo die instrumentelle Logik des *Um-zu* die Überhand gewinnt.

35 Für eine psychoanalytische Diskussion über den fundamentalen Zusammenhang von Spiel und Kreativität sowie über das Spiel als eine zentrale Quelle des Selbst vgl. Winnicott 1974.

Das ist auch schon die Überleitung zur nächsten Kategorie, zur *alea* – dem Spiel mit dem Zufall, Schicksal und Glück. Die ästhetische Orientierung in Philosophie, Wissenschaft und Lebenswelt fällt in diese Sphäre, insofern sie nicht mehr von einem äußeren Telos geleitet werden. Unsere Zeit ist geprägt von der Virtualität, also dem, was möglich aber nicht notwendig ist. Es könnte auch anders sein, wenn die Würfel anders gefallen wären. Der Akt des sich Entwerfens hat experimentellen Charakter, insofern der Wurf ins Ungewisse hinein geschieht und auch scheitern kann.³⁶

Oberflächliche Techniken wie Selbstverkleidung mittels Kosmetik und Mode, aber auch tiefere Eingriffe der Körpermodellierung mittels ästhetischer Chirurgie sind der *mimicry* – der Maskerade bzw. dem Imitations-, Imaginations- und Simulationsspiel – zuzuordnen. Auch die mediale Selbstinszenierung – ob durch Fotografie, Musikstück, Webpräsenz, Videotagebuch oder Computerspielfigur – gehört in diesen Bereich. Die andere Seite des Mediengebrauchs, die lustvolle Transformation der Wahrnehmung, fällt der letzten Spielqualität zu, dem *ilinx* – Rausch, Ekstase und Sinnestaumel. Hierzu gehört auch die freizeitleiche, nicht-sanktionierte Bewusstseinsmodulation mittels psychoaktiver Wirkstoffe.

An den Psychopharmaka zeigt sich sehr deutlich, dass die Bestimmung, ob eine Selbsttechnik im Licht des Spielerischen zu betrachten ist, allein auf der Ebene ihres Gebrauchs zu entscheiden ist. Ein und dasselbe Molekül kann aus zwei unterschiedlichen Haltungen heraus genommen werden. Entweder, um einen als „normal“ deklarierten, funktionstüchtigen Zustand wiederzuerlangen, oder um eine lustvolle Wahrnehmungsverschiebung zu erfahren. Die Grenzen zwischen Selbstmedikation und Selbstintoxikation, sowie die zwischen Arbeit und Spiel, werden fragil, und es stellt sich die Frage, ob diese Differenzen noch brauchbar sind. Oder noch präziser: Wo bringen sie einen Erkenntnisgewinn und wo trüben sie den Blick?

LITERATUR

- Adam, David (2005): „Ecstasy trials for combat stress“. The Guardian, 17.2.2005. <http://www.guardian.co.uk/international/story/0,3604,1416055,00.html>
- Adamowsky, Natascha (2000): Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt/M.: Campus.
- Adamowsky, Natascha (2003): „Homo ludens – whale enterprise: zur Verbindung von Spiel, Technik und den Künsten“. In: Stefan Poser/Karin Zachmann (Hrsg.): Homo faber ludens. Geschichten zu Wech-

36 Langsam wächst das Risikobewusstsein bei den Verfechtern der neoliberalen Wirtschaft. Vgl. Kolko 2006.

- selbeziehungen von Technik und Spiel. Technik interdisziplinär Bd. 4. Frankfurt/M., Berlin u. a.: Peter Lang 2003, S. 57-81.
- Bataille, Georges (2001): „Spiel und Ernst“. In: Ders.: Die Aufhebung der Ökonomie. München: Matthes & Seitz, S. 303-338.
- Beck, Ulrich (1998): „Gesamtkunstwerk Ich“. In: Richard van Dülmen: Erfindung des Menschen. Schöpfungsträume und Körperbilder 1500-2000. Wien u. a.: Böhlau, S. 637-654.
- Becker, Barbara (2000a): „Cyborgs, Robots und »Transhumanisten« – Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität“. In: Irmela Schneider/Barbara Becker (Hrsg.): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien. Frankfurt/M.: Campus, S. 41-69.
- Becker, Barbara (2004): „Selbst-Inszenierung im Netz“. In: Sybille Krämer (Hrsg.): Performativität und Medialität. München, S. 413-429.
- Bingle, Gwen (2005): „Working out for well-being. How fitness and wellness have reframed the paradoxes of body leisure“. In: Mike Pantzar/Elizabeth Shove: Manufacturing Leisure. Innovations in happiness, well-being and fun. Helsinki: National Consumer Research Centre 2005: 235-255.
- Böhme, Hartmut (2002a): Der Mensch als technisch-kulturelles Projekt. Wie die Geisteswissenschaften wieder sichtbar werden könnten. Neue Zürcher Zeitung, 06.07.2002, Nr. 154, S. 74.
- Böhme, Hartmut (2002b): „Konjunkturen des Körpers“. In: Jan Gerchow (Hrsg.): Ebenbilder. Kopien von Körpern – Modelle des Menschen; Ausstellungskatalog. Hatje Cantz: Stuttgart 2002: 27-36.
- Böhme, Hartmut (2005): „Von der Vernetzung zur Virtualisierung der Städte: Ende der Philosophie – Beginn eines Neuen Jerusalems?“ In: Annett Zinsmeister (Hrsg.): Constructing Utopia. Konstruktionen Künstlicher Welten. Zürich, Berlin: Diaphanes, S. 141-155.
- Böhme, Hartmut (2006): Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Bröckling, Ulrich/Krasmann, Susanne/Lemke, Thomas Lemke (2000): „Gouvernementalität, Neoliberalismus und Selbsttechnologien. Eine Einleitung“. In: Dies.: Die Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 7-40.
- Butler, Mark (2006): Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens. Berlin: Kadmos.
- Callois, Roger (1982): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt/M. u. a.: Ullstein.
- Chatterjee, Anjan (2004): „Cosmetic Neurology. The controversy over enhancing movement, mentation, and mood“. In: Neurology 53. Official Journal of the American Academy of Neurology, September 2004, S. 968-974.

- Degrandpre, Richard (2000): *Ritalin Nation: Rapid-Fire Culture and the Transformation of Human Consciousness*. New York: Norton.
- Duttweiler, Stefanie (2003): „Body- Consciousness – Fitness – Wellness – Körpertechnologien als Technologien des Selbst“. In: *Widersprüche: Zeitschrift für sozialistische Politik im Bildungs-, Gesundheits- und Sozialbereich*. Heft 87, 23. Jg., Nr. 1. Bielefeld: Kleine, S. 31-43.
- Elliott, Carl (2004): *Better Than Well. American Medicine Meets The American Dream*. New York: Norton.
- Fernbach, Amanda (2002): *Fantasies of Fetishism. From Decadence to the Post-Human*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Flusser, Vilém (1994): „Vom Subjekt zum Projekt“. In: Stefan Bollmann/Edith Flusser (Hrsg.): *Vilém Flusser: Schriften Bd. 3*. Düsseldorf, Bensheim: Bollmann.
- Foucault, Michel (1983): „The Subject and Power“, Nachwort in: Hubert L. Dreyfus/Paul Rabinow: *Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutics*. Chicago: University of Chicago Press, S. 208-226.
- Foucault, Michel (1984): *Von der Freundschaft. Michel Foucault im Gespräch*. Berlin: Merve.
- Foucault, Michel (1985): „Freiheit und Selbstsorge. Gespräch mit Michel Foucault am 20. Januar 1984“. In Michel Foucault/Helmut Becker (Hrsg.): *Freiheit und Selbstsorge*. Frankfurt/M.: Materialis, S. 7-28.
- Foucault, Michel (1990): *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. Frankfurt/M.
- Foucault, Michel (1993a): „Die Politische Technologie der Individuen“. In: Luther H. Martin /Huck Gutman/Patrick H. Hutton (Hrsg.): *Technologien des Selbst*. Frankfurt/M.: Fischer, S. 168-186.
- Foucault, Michel (1993b): „Technologien des Selbst“. In: Luther H. Martin/Huck Gutman/Patrick H. Hutton (Hrsg.): *Technologien des Selbst*. Frankfurt/M.: Fischer, S. 24-62.
- Foucault, Michel (1994): *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1995): *Der Gebrauch der Lüste. Sexualität und Wahrheit*. Bd. 2. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1997): *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit*. Bd. 1. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (2005): *Die Heterotopien. Der utopische Körper*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Haraway, Donna (1991): „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“. In Dies.: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York, London: Routledge, S. 149-181.
- Hayles, N. Katherine (1999): *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago, London: University of Chicago.

- Huizinga, Johan (1987): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Janda, Roman (2002): „Design your self – Über Psychopharmaka und die Inszenierbarkeit des Lebens.“ Erschienen in: *Psychiatrie Design. Psychologie & Gesellschaftskritik*, Nr. 104, 26. Jg., H. 4. S. 31-44.
- Kimminich, Eva (2004): „Rap: More Than Words. Eine Zwischenbilanz 3 Jahrzehnte Hip Hop – 3 Jahrzehnte Hip Hop-Forschung“. In: Dies. (Hrsg.): *Rap: More Than Words*. Frankfurt/M.: Peter Lang, S. VII-XXVI.
- Kimminich, Eva (2004): „(Hi)story, Rapstory und ‚possible worlds‘. Erzählstrategien und Körperkommunikation im französischen und senegalesischen Rap.“ In: Dies.: *Rap: More Than Words*. Frankfurt/M.: Peter Lang, S. 233-272.
- Klein, Gabriele Klein/Friedrich, Malte (2003): *Is this real? Die Kultur des HipHop*. Frankfurt/M: Suhrkamp.
- Kolko, Gabriel (2006): „Unruhe im globalen Kasino“. In: *Le Monde diplomatique*. 13. Oktober 2006, 10/12.
- Kuni, Verena (2000): „Metamorphosen im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit“. In: Eva Huber: *Technologien des Selbst – Zur Konstruktion des Subjekts*. Frankfurt/M.: Stoemfeld.
- Lee, Martin A. Lee/Shlain, Bruce (1992): *Acid Dreams. The Complete Social History of LSD: The CIA, the Sixties, and Beyond*. New York: Grove Press.
- Martin, Luther H./Gutman, Huck/Patrick H. Hutton (1993): „Einleitung der Herausgeber“. In: Dies. (Hrsg.): *Technologien des Selbst*. Frankfurt/M.: Fischer, S. 7-13.
- Menke, Christoph (2003): „Zweierlei Übung. Zum Verhältnis von sozialer Disziplinierung und ästhetischer Existenz“. In: Axel Honneth/Martin Saar: *Michel Foucault. Zwischenbilanz einer Rezeption*. Frankfurter Foucault-Konferenz 2001. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 283-299.
- Patzel-Mattern, Katja (2000): „Schöne neue Körperwelten? Der menschliche Körper als Erlebnisraum des Ich“. In: *Körper mit Geschichte: Der menschliche Körper als Ort der Selbst- und Weltdeutung*. Stuttgart: Steine.
- Pfeiffer, Karl Ludwig Pfeiffer (1999): *Das Mediale und das Imaginäre. Dimensionen kulturanthropologischer Medientheorie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Pias, Claus Pias (2002): *Computer Spiel Welten*. München: sequenzia.
- Platon: *Alkibiades I*. In: Ders. (Hrsg. v. Burghard König): *Sämtliche Werke*. Bd. 1. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 123-179.
- Poser, Stefan/Zachmann, Karin (Hrsg.) (2003): *Homo faber ludens. Geschichten zu Wechselbeziehungen von Technik und Spiel. Technik interdisziplinär* Bd. 4. Frankfurt/M., Berlin u. a.: Peter Lang.

- Rasmussen, Terje (2003): Media of the self. Reflections on the personal web page. www.media.uio.no/personer/terjer.
- Rieger, Stefan (2002): „Arbeit an sich. Dispositive der Selbstsorge in der Moderne.“ In: Ulrich Bröckling/Eva Horn: Anthropologie der Arbeit. Literatur und Anthropologie, Bd. 15. Tübingen.
- Rieger, Stefan (2003): Kybernetische Anthropologie. Eine Geschichte der Virtualität. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Roco, Mihail C./Sims Bainbridge, William Sims Bainbridge (Hrsg.) (2002): Converging Technologies for Improving Human Performance: Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology and Cognitive Science. Arlington: National Science Foundation. <http://www.wtec.org/ConvergingTechnologies>.
- Roth, Wolf-Dieter (2006): „LSD-Behandlung als Kur gegen Alkoholismus?“ Telepolis, 8.10.2006. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/23/23716/1.html>.
- Salaverria, Heidi (2007): „Tanz um Anerkennung. Ästhetik und Alterität – von Breaking bis Krumping“. In: Eva Kimminich u. a. (Hrsg.): Express yourself! Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground. Bielefeld: Transcript.
- Schleim, Stephan (2006): „Spiritualität auf Knopfdruck?“ Telepolis, 24.7.2006. <http://www.telepolis.de/r4/artikel/23/23168/1.html>.
- Schneider, Irmela (2000): „Anthropologische Kränkungen – Zum Zusammenhang von Medialität und Körperlichkeit in Mediendiskursen“. In Dies./Barbara Becker (Hrsg.): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien. Frankfurt/M.: Campus, S. 13-39.
- Sieber, Reinhard (2004): Die Rückkehr des Subjekts in den Kulturwissenschaften. Wien: Turia + Kant.
- Sullum, Jacob (2003): Saying Yes. In defense of drug use. New York: Tarcher/Penguin.
- Welsch, Wolfgang (1993): Die Aktualität des Ästhetischen. München: Fink.
- Winnicott, D. W. (1974): Vom Spiel zur Kreativität. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Wood, David Wood (Hrsg.) (2002): Torture Garden: From Bodyshocks to Cybersex. A Photographic Archive of the New Flesh. New York: Creation Books.

KREATIVITÄT UND LERNEN. MÖGLICHKEITEN UND REALITÄTEN AUS MUSIKPÄDAGOGISCHER PERSPEKTIVE

CHRISTINE STÖGER

1. AUSGANGSPUNKTE

Kreativität ist zur Projektionsfläche für eine Fülle von Wünschen der Gesellschaft geworden. Der Pädagoge Hartmut von Hentig spricht von „hohen Erwartungen an einen schwachen Begriff“ (Hentig 1998) und weist damit auf die Diskrepanz zwischen dem „Heilsbegriff“ Kreativität und dem verschwommenen Bedeutungsfeld, das mit seiner inflationären Verwendung erzeugt wird. Was Kreativität im Allgemeinen betrifft, liegt dies nicht an einem Mangel an Forschungsanstrengungen.

Nach Ablösung eines Verständnisses von Kreativität als Spezialfall bzw. als Gabe, die nur Genies vorbehalten sei, hin zu einer Deutung als Potenzial jedes Menschen mit dem beginnenden 20. Jahrhundert, wurden vielfältige wissenschaftliche Untersuchungen zur Bestimmung des Phänomens angestellt. Insbesondere militärische und wirtschaftliche Interessen prägten die frühen US-amerikanischen Forschungsvorhaben. Der enge Zusammenhang zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Intelligenz bestimmte die Forschungsgeschichte wesentlich, man denke etwa an J. P. Guilfords Unterscheidung zwischen konvergentem und divergentem Denken 1950 oder an das Konzept der Multiplen Intelligenzen Howard Gardners aus den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts (Gardner 1983). Untersuchungen konzentrieren sich im Wesentlichen auf die Merkmale kreativer Personen, auf die Kennzeichen und Phasen kreativer Prozesse, auf die Analyse von Produkten und den Einfluss der Umwelt. Die zahlreichen Definitionsangebote kreisen um die Bestimmungselemente Originalität, Neuheit, Problemlösungskompetenz, Fähigkeit zur Integration von Widersprüchlichem sowie Anerkennung von etwas als kreativ durch eine bestimmte Gruppe (fachliche Experten).

„About creativity almost everything is said and almost nothing is known“ (Derwin 1990: 9). Diese lapidare Feststellung von Daniel Dervin berührt die ebenso herausfordernden wie inspirierenden latenten Widersprüche in der theoretischen Annäherung an Kreativität. Das Thema verlangt die Vertiefung in einer Vielzahl an Disziplinen, wie etwa Psychologie, Biologie, Neurologie, Soziologie, Geschichte, Ästhetik und Kulturtheorie, um nur einige zu nennen, und bedarf der Integration dieser verschiedenen Forschungsfelder. Das Thema fordert die Grenzen des Verstehens und Erfassens durch seine Eigenheiten und stellt unsere Realitäten und Sinngebungen ständig in Frage. Während die Wissenschaften nach Gemeinsamkeiten zur Umschreibung von Kreativität suchen, zeichnet sie sich gerade durch Originalität und Einzigartigkeit aus. Das Phänomen lebt von der Vermählung zweier Welten menschlichen Erlebens, nämlich von Wachheit und Trance, Wissen und Intuition, reifer Verständnis- und Verständigungsfähigkeit und regressiver träumerischer Wahrnehmung (vgl. Dutton/Krausz 1981: 11).

Der vorliegende Text widmet sich dem Thema Kreativität aus musikpädagogischer Perspektive. Sie ist durch eine auffallende Diskrepanz geprägt. Während der Verweis auf die Förderung von Kreativität durch Musikunterricht zum gängigen Legitimationsrepertoire für das Schulfach zählt, sind Forschungsbeiträge dazu kaum zu finden. Die Musikpädagogik blieb historisch lange dem aus der „Genietradition“ entlehnten Begriff des Schöpferischen und seinen Implikationen verhaftet, rezipiert Forschungsergebnisse über Kreativität im Allgemeinen nur zögerlich und hat bisher keine domänenspezifische Definition und Theorie entworfen. Theoretische Auseinandersetzungen beziehen sich auf Teilaspekte von Kreativität, am ehesten werden didaktische Konzepte für das Improvisieren und Komponieren mit musikalischen Laien entworfen. Kreativität in der Rezeption, der Mitteilung über und in der Vermittlung von Musik spielen in der musikpädagogischen Forschung kaum eine Rolle.

Durch diese spezielle Situation werden neben den Alltagstheorien und Individualkonzepten der Lehrenden vor allem die Traditionen des Faches und die Dynamik der Institution Schule für die pädagogische Arbeit wirksam.

Welche Bedingungen gelten nun für den Umgang mit Kreativität in der Schule und welche Strategien des Lernens und der Entwicklung kreativen Potenzials finden sich außerhalb des formalen Bildungsbereiches? Diese Fragen stehen im Mittelpunkt der folgenden Ausführungen.¹

1 Die unter Kapitel 2 gesammelten Punkte basieren auf dem folgenden Artikel: Christine Stöger, „Kreativität im Spannungsfeld von Kunst und Lernen.“ In: Diskussion Musikpädagogik 14/2002: 28-34.

2. BEDINGUNGEN FÜR DEN UMGANG MIT KREATIVITÄT IM FORMALEN BILDUNGSBEREICH

Kreativität ist auf ein gedeihliches Zusammenwirken verschiedener Komponenten angewiesen, nach Mihaly Csikszentmihalyi sind dies die Person, also ihre besonderen Merkmale, die Domäne, also der Stand des Faches sowie das fachspezifische Know-how und die Umwelt, also die Sozialisationsinstanzen, in unserem Fall besonders die Institution Schule und die domänenrelevanten Bezugspersonen (vgl. Csikszentmihalyi 1988: 325). Die im Folgenden angeführten Aspekte beziehen sich zum einen auf diese drei Konstanten. Zum anderen ist die Auswahl dadurch bedingt, dass sich rund um die angeführten Fragen besonders langlebige Mythen halten, die einer Weiterentwicklung von Kriterien zur Identifizierung sowie von Strategien der Förderung von Kreativität im Wege stehen.

2.1 Die Förderung von Kreativität – eine Spezialaufgabe künstlerischer Fächer?

Es gehört zur Spezialität des Faches Musik, wie auch anderer künstlerischer Fächer, dass es mit dem Beginn seiner Integration in den Kanon der Schul-Disziplinen quantitativ eher ein Randdasein führt, immer wieder um seine Existenz kämpft und gleichzeitig mit überfordernden, je nach ideologischer Ausrichtung wechselnden Zielen konnotiert wird. Hierzu gehört auch das Thema Kreativitätsförderung. Natürlich haben Fächer, die Kunst zum Gegenstand haben, besondere Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit Kreativität, auf die kein verantwortungsvoll konzipiertes Bildungsprogramm verzichten kann. Die einseitige Zuweisung dieser Aufgabe in den künstlerischen Bereich birgt jedoch einige Gefahren und prolongiert Missverständnisse. Dazu seien zwei Punkte angeführt:

1. Die Tatsache, dass ein Schulfach Kunst zum Thema hat, sagt noch nichts über den Umgang mit Kreativität aus. So gehört es im Gegensatz zum bildnerischen Bereich zur Tradition von Musik als Schul- und Studienfach, dass in erster Linie das Reproduzieren von und das Wissen über Musik im Zentrum stehen. Ideen für einen kreativen Umgang mit Musik im Rahmen der Schule wurden entwickelt und in Einzelinitiativen immer wieder erprobt.² Ihre quantitative Bedeutung ist allerdings bis heute im deutschsprachigen Raum verhältnismäßig gering. Gerade die

2 Man denke an die Forderungen zur Entdeckung des schöpferischen Kindes in der Reformpädagogik seit der Wende zum 20. Jahrhundert, an den Improvisationsboom in der Musikpädagogik der späten 60er und 70er Jahre, an viele Modelle zur Komposition mit Kindern, die auf eine handelnde Verständigung über die Klangmittel und -prinzipien der Neuen Musik abzielen oder an interdisziplinäre Ansätze in der Begegnung mit Musik.

Auseinandersetzung mit Kreativität im pädagogischen Kontext bietet Gelegenheiten, das Selbstverständnis aller Fächer konstruktiv in Frage zu stellen. Wie viel Theaterspiel und freies Schreiben wird im Germanistik-Studium angeboten? Wie hoch ist der Anteil der philosophischen deutungsoffenen Seite in Mathematik? Welche Rolle spielen Sinnlichkeit, Einfühlung, inneres und äußeres Probehandeln in der Vermittlung historischer Lebenswelten? Kurz gesagt: Welche Klischees einer Disziplin sind auf ihrem Weg zum Schulfach ausgebildet worden, welche ihrer Qualitäten werden der schulischen Dynamik und einer unhinterfragten Tradition geopfert?

2. Besonders hartnäckig hält sich der Mythos einer Art allgemeiner Kreativität, die durch ein Fach wie Musik gefördert werden könne. Welche Welten die Vertiefung in Musik eröffnen, wie fordernd und befriedigend das Spiel mit einem unersetzbar eigenen Symbolsystem, wie erhellend Welt- und Selbstsichten in gestaltetem Klang oder Diskussionen um den ästhetischen Wert von Musik sein können, muss hier nicht weiter ausbreitet werden. Die Annahme von breiten Transferwirkungen ist jedoch weder wissenschaftlich belegbar noch dient sie der Entwicklung des Faches. Werden bestimmte Fähigkeiten in einem Bereich erworben, so kommen sie in einem anderen nur dann zum Tragen, wenn es verwandte Merkmale gibt. So kann etwa die Förderung des Lesenlernens durch Musik Erfolge zeitigen, wo der Sprachklang der Wörter für das Verständnis wichtig ist (vgl. Weinberger 1998: 39). Wird die differenzierte Ausdrucksfähigkeit in der Beschreibung von Musik trainiert, so ist eine Erweiterung des elaborierten aktiven Sprachgebrauchs generell zu erwarten. Es ist also weniger zu fragen, wie viel Musikunterricht zur Förderung von Kreativität wichtig wäre als welche kreativen Fähigkeiten gerade durch Musikunterricht unterstützt werden und welche Art des Umgangs mit Musik den Aufbau transferfähiger Elemente anlegen könnte.

2.2 Worin besteht die Eigenheit kindlicher Kreativität?

Die Reformpädagogik warb mit der „Entdeckung des Kindes“, förderte einerseits den genaueren Blick auf die Eigenheiten der kindlichen Welt mit allen positiven Nachwirkungen und transformierte die Sehnsüchte nach verlorenen Kapazitäten in diese Entdeckungsreise hinein. So forcierte sie den Mythos vom Kind als dem eigentlich kreativen Wesen, das in sich noch enthalte, was Erwachsenen verloren gegangen sei. Die Attraktivität dieses Bildes hat sich bis heute erhalten und wurde z. B. auch dadurch genährt, dass Kreativitätsforscher für das Alter von fünf bis sieben Jahren eine Hochzeit in der kreativen Entwicklung feststellten, die mit Schuleintritt zunächst vorüber sei. Als aufschlussreich erweisen sich auch Vergleiche zwischen Künstlern und Kindern. So bestätigen psychologische Studien, dass sich Künstler Zugang zu einer kindlichen Phase

bewahren, in welcher für Erwachsene normalerweise getrennte Bereiche entdifferenziert werden. Momente der Inspiration werden als regressive Auflösung zwischen Selbst und Objekt beschrieben.

„Developmentally, creativity is a recapitulated progression and intermixing of infantile, childlike, and adult functioning.“ (Gardner 1973: 105)

Im Sinne einer professionellen Förderung von Kreativität in verschiedenen Bereichen ist das Augenmerk neben solchen Gemeinsamkeiten auch auf die Unterschiede zwischen Kind und Erwachsenen zu legen. Dabei löst sich der oben angedeutete Mythos auf und gibt den Blick auf konkrete Förderungsmöglichkeiten frei.

Die Entwicklung künstlerischer Kreativität ist ein vielschichtiger Prozess. Die einzelnen Komponenten, die kreative Leistungen ausmachen, wachsen nicht linear, sondern sind in verschiedenen Phasen unterschiedlich ausgeprägt. Die Phasen verlaufen wieder bei den einzelnen Menschen und in verschiedenen Domänen unterschiedlich. So erfolgt die Ausdifferenzierung in der künstlerischen Produktion, der Rezeption und in der Urteilsbildung nach eigenen Gesetzen, einmal steht mehr das eine, manchmal mehr das andere im Vordergrund und braucht Nahrung. Im Umgang mit Konventionen, also mit den Regeln, dem Material, dem aktuellen Stand einer Disziplin, zeigt sich der wesentliche Unterschied zwischen den kreativen Leistungen von Kindern und Erwachsenen. Gardners Phasenmodell für die künstlerische Entwicklung verweist durch die verwendeten Begriffe präkonventionelle, konventionelle und postkonventionelle Phase auf diesen Sachverhalt (vgl. Cropley 1999: 514). Für die pädagogische Arbeit sind somit das Wissen um die Komponenten der Entwicklung des kreativen Prozesses, die Diagnose des individuellen Standes vor dem Hintergrund von generellen Entwicklungsphasen und Strategien zur Förderung auf allen Ebenen von Bedeutung. Dies heißt z. B. auch, dass in bestimmten Phasen wenig bis keine Instruktion, dafür aber das Bereitstellen von anregenden Materialien besonders entwicklungsfördernd sein kann.

2.3 Kreativität in der Schule – ein latenter Widerspruch?

Ein Blick in die Geschichte der künstlerischen Fächer und ihrer Integration in das System Schule um die Wende zum 20. Jahrhundert zeigt eine Menge an Symptomen der Unverträglichkeit. Aufschlussreich sind diesbezüglich Zeugnisse aus jener Phase, da Kunst zum Mittel der Erneuerung von Schule stilisiert und ihre Rolle im formalen Bildungssystem aufgewertet werden sollte. Alfred Lichtwark, Protagonist der „Kunsterziehungsbewegung“, kämpfte für die Stärkung der entsprechenden Fächer und für eine Zusammenarbeit zwischen Künstlern und Pädagogen. Viele seiner Aussagen belegen die allgemeine Skepsis gegenüber der Zu-

sammenführung von Kunst und Schule. 1903 spricht er in diesem Prozess von einem „Zusammenzucken“ des Schulkörpers, „er erwies sich nicht imstande, diese starke Lebendigkeit, die man Kunst nennt, in sich aufzunehmen“ (Lichtwark 1929: 121). Dass mit der angesprochenen Lebendigkeit vor allem der kreative Aspekt von Kunst gemeint war, lässt sich implizit aus den historischen Berichten herauslesen. So ging es in der bildenden Kunst – und Lichtwark war ein Vertreter dieses Metiers – vor allem um die „Revolution“ eines Zeichnens nach der Vorstellung gegenüber dem Kopieren von geometrischen Figuren, das Ende des 19. Jahrhunderts im schulischen Unterricht üblich war.

Dass neben dieser historischen Schlüsselstelle der Fachgeschichte weitere Argumente für Schule als System zur Verhinderung von Kreativität auffindbar sind,³ wird nicht verwundern. Für die Weiterentwicklung des schulischen Lernens in Hinblick auf Kreativität müssen jedoch auch andere Aspekte in den Blick genommen werden.

Ist Schule in seiner Wirkung auf Kreativität ein Spezialfall oder nicht lediglich ein Spiegel einer Gesellschaft, in der Künstler schließlich auch nicht grundsätzlich mit ihren Neuigkeiten offen aufgenommen werden? Belege dafür lassen sich finden. So wird in einer Studie aus dem Jahr 1998 konstatiert, dass die Schulen der untersuchten Personen kaum einen Effekt auf die Entwicklung dessen hatten, was als kreativ bezeichnet wurde (Dacey/Lennon 1998: 56). Historische Studien über die Schulbildung von in Hinblick auf ihre Kreativität herausragenden Persönlichkeiten in Wissenschaft und Kunst lassen ebenfalls nicht den Schluss zu, dass der formale Bildungsweg beeinträchtigend wirkte. Es zeigt sich vielmehr eine Bogenform, deren Höhepunkt kurz vor dem Bachelor-Abschluss oder einem Äquivalent desselben liegt.⁴

Vor diesem Hintergrund wäre zu fragen, wie Schule aus diesem Stadium der Indifferenz in ihrer Wirkung auf die Entwicklung des kreativen Potenzials heraus kommen kann. Dazu seien drei Aspekte angeführt:

1. Die Entwicklung kreativer Fähigkeiten bedarf eines Verständnisses von Lernen, das neben der linearen Qualifizierung von einem bekannten

3 Weitere Beispiele dafür findet man etwa in John S. Dacey / Kathleen H. Lennon, *Understanding Creativity. The Interplay of Biological, Psychological, and Social Factors*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers 1998: 69-78.

4 Vgl. Dean Keith Simonton, *Genius, Creativity & Leadership. Historiometric Inquiries*. Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press 1984: 64 ff. Der Autor reanalysiert ein Sample von 301 herausragenden historischen Persönlichkeiten in Kunst, Wissenschaft und Politik, das die Forscherin Catherine Cox für die Studie *The Early Mental Traits of Three Hundred Geniuses* (Stanford: Stanford University Press 1926) angelegt hatte. Das hier angedeutete Ergebnis bezieht sich nur auf die Personen, die aufgrund ihrer kreativen Leistungen in Kunst und Wissenschaft hohe Bedeutung erlangten. Für politische Führungspersönlichkeiten ergibt sich ein ganz anderes Ergebnis. Genauere Unterscheidungen sind außerdem für künstlerische und wissenschaftliche kreative Höchstleistungen zu treffen, die hier nicht weiter verfolgt werden.

Punkt A zu einem ebenfalls bekannten Punkt B, wie das in einfachen Übeprozessen der Fall ist, auch zieloffene Transformationsprozesse anregen kann. Dabei handelt es sich um Lernvorgänge, in denen verschiedene noch nicht bekannte Lösungen möglich oder sogar der Ausgangspunkt des Lernens selbst, etwa eine zu lösende Fragestellung, erst gefunden werden müssen. Dies bedarf einer zumindest zeitweilig offeneren Strukturierung des Unterrichts und einem Ausstieg aus stark wirksamen Lehrgewohnheiten. Kleinen erinnert an die Phasen des kreativen Prozesses, nämlich Vorbereitung, Inkubation, Erleuchtung, Verifikation, und setzt sie in Bezug zu den schulischen Lern- und Erarbeitungsritualen:

„Diese Phasen des kreativen Prozesses widersprechen einem pädagogisierenden schrittweisen Vorgehen. Ein unterrichtliches Vorgehen ‚Step by step‘ wird in Sachen Kreativität keinen besonderen Erfolg erwarten dürfen.“ (Kleinen 2003: 102)

Insbesondere für die Phase der Inkubation ist im schulischen Alltag durch Deformalisierung üblicherweise erst Raum zu schaffen.

2. Ein immer wieder genannter Angelpunkt für die Anregung kreativer Prozesse ist die Aufgabenstellung. Sie steht in engem Zusammenhang mit dem eben angedeuteten Lernverständnis. Hier treffen sich die Intentionen von Pädagogen mit jenen von Forschern, die Kreativität in ihrer „natürlichen Umgebung“ untersuchen. Barron hält als Prinzip für die von ihm gewählten Aufgabestellungen fest:

„Keep it simple, and let the respondent make it complex. In the lingo of test builders, do not put a ceiling on it, and make the floor as low as possible.“ (Barron 1998: 85)

Erfahrene Lehrer und Lehrerinnen wissen, welch hohe Kunst die Formulierung einer Aufgabe bedeutet, die einfach gehalten ist und gleichzeitig die Fähigkeiten und das Vorstellungsvermögen der Betroffenen herausfordert und den Halt für das Verlassen der üblichen Grenzen gibt. In den Forschungsbeiträgen wird immer wieder dieses gekonnte Maß an Offenheit erwähnt, die Anregung durch eine ungewohnte Zusammenstellung des Ausgangsmaterials wie einen unsymmetrischen Rhythmus, ungewohntes Instrumentarium oder eine Melodie mit „fälschen“ Tönen, die Querverbindung zu anderen Disziplinen, das Provozieren einer anderen neuen Perspektive und das Fördern der intrinsischen Motivation. Das Sammeln von in dieser Hinsicht gelungenen Beispielen aus der Praxis des Musikunterrichts wäre sicher lohnend.

3. Für die Bewertung von Kreativität gibt es in der Schule noch wenig Praxis. Auch in diesem Punkt hält sich ein Mythos, nämlich die Annah-

me, kreative Leistungen könne oder dürfe man nicht bewerten. Sie würden doch gerade den Freiraum im schulischen Alltag ausmachen, die Verzierung, die gerade deshalb so reizvoll sei, weil das übliche Bewertungssystem außer Kraft gesetzt ist. Wenn Kreativität in der Schule als Ernstfall gehandelt wird, muss man sich auch ihrer Bewertung stellen. Zum einen, weil die Entwicklung und Kommunikation von Urteilen einen Teil von Kreativität ausmachen. Zum anderen, weil die Wertediskussion im künstlerischen Bereich immer – explizit oder implizit – im Raum steht, weil sie zur Orientierung für den Stand der entwickelten „skills“ in einem Fach für die Schüler ab der „konventionellen Phase“ eine entscheidende Rolle spielen.

Dazu sei ein Beispiel genannt: Ein Musiklehrer verfolgt das Ziel, kreative Produkte in das Abitur einzubeziehen. In einem Projekt entwickeln die Schüler Bearbeitungen einer vorgegebenen Komposition am Computer. Im Verlauf der Arbeit werden Qualitätskriterien gemeinsam geklärt und festgehalten. Parallel dazu verständigen sich die Fachkollegen über einen Kriterienkatalog für derartige Leistungen. Zum Abitur ist eine ähnliche Aufgabe zu bewältigen. In der anschließenden Präsentation und Diskussion der Qualität dienen die vereinbarten Kriterien als Orientierung. Die Zensur ergibt sich schließlich mit großer Einvernehmlichkeit zwischen allen Beteiligten.⁵

3. DER NON-FORMALE UND INFORMELLE BILDUNGSBEREICH ALS QUELLE. FÜR INNOVATIVE LERNFORMEN UND DIE ANREGUNG VON KREATIVITÄT

Den Lernwelten außerhalb der Schule wird von Seiten der Wissenschaft zunehmend mehr Aufmerksamkeit geschenkt. Die Geschwindigkeit in der Veränderung außerschulischer Sozialisationsbedingungen, insbesondere im Informations- und Kommunikationsbereich, stellen die Rituale des formalen Bildungssektors in Frage. Wer für welchen Lernbereich Experte ist, lässt sich nicht mehr eindeutig sagen. Die traditionellen Muster der Weitergabe kultureller Kompetenzen von den Älteren auf die Jüngeren sind längst grundlegend in Frage gestellt. Viele komplexe Lernleistungen scheinen überhaupt besser außerhalb der Schule zu funktionieren.⁶

5 Aus einem Gespräch mit Dirk Bechtel, Musiklehrer an einem Gymnasium in Rösrath bei Köln vom Mai 2004.

6 Siehe dazu den Bericht über jugendliche Rapper, die sich über das künstlerische Medium HipHop hohe Kompetenzen in der elaborierten und fantasievollen Verwendung mehrerer Sprachen erwarben, während sie gleichzeitig wegen ihrer schlechten Leistungen in Deutsch eine „Schule für Lernhilfe“ besuchten. Michael Rappe, „Ich rappe, also bin ich! – Hip Hop als Grundlage einer Pädagogik der actionality.“ In: Musik // Politik. Texte und Projekte zur Musik im politischen Kontext. Bochum: Kamp GmbH 2005: 122-138.

Der Blick von Pädagogen auf den non-formalen und informellen Bildungsbereich ist nicht nur dem Interesse nach einem besseren Verständnis der vielfältigen Lernwelten geschuldet, sondern damit sollen auch „Neue Wege des Wissenstransfers“⁷ aufgetan und gewürdigt werden, um bereichernd in den Traditionen des formalen Bildungsbereiches wirken zu können.

Non-formal steht hier für Bildungsangebote, die außerhalb der Schule konzipiert, aber in Kooperation mit dem formalen Sektor durchgeführt werden. Es handelt sich um punktuelle Initiativen, die als Ergänzung zum sonstigen Unterricht gedacht sind. Die Lernprozesse sind intendiert, führen aber zu keinen formalen Abschlüssen. In Musik ist es vor allem die Zusammenführung von Kulturinstitutionen mit Schule, von Künstlern mit Pädagogen und Schülern, die in solchen Projekten angestrebt wird.⁸ In diesem Bereich entstehen aber auch zunehmend überzeugende Konzepte zur Neupositionierung des Selbstverständnisses von Musikern. Ein Referenzprojekt in diesem Sinn hat die Londoner Guildhall School entwickelt. „Connect“ (siehe dazu Renshaw/Simply Connect 2005) ist eine Initiative zur Qualifizierung von Musikern für Arbeitsfelder innerhalb und außerhalb der Schule (z. B. auch im Dritten Sektor). „Creative Leadership“ meint in diesem Zusammenhang die Fähigkeit, die vorgefundenen musikkulturellen Praktiken aufzugreifen, weiterentwickeln und in Szene setzen zu können. Hierbei entstehen eindrucksvolle multikulturelle Musikpräsentationen, ein Netzwerk von freien Angeboten zur Weiterentwicklung im musikalischen Bereich und ein völlig neuer Typus des Musikvermittlers. Solche Projekte zur Vernetzung des schulischen und außerschulischen Bereiches gelingen dann, wenn tragfähige Kooperationen zwischen den Welten aufgebaut werden, eine nicht zu unterschätzende Leistung. Schnittstellen von Kulturen bieten besonders günstige Bedingungen für Kreativität, dies konstatiert einer ihrer prominentesten Erforscher Csikszentmihalyi (vgl. Csikszentmihalyi 1997: 20). Non-formale Bildungsangebote können einen in diesem Sinne fruchtbaren Boden bieten.

Aufschlussreich sind auch die Formen informellen Lernens und das Kreativitätspotenzial, das von Kindern und Jugendlichen außerhalb der Schule entwickelt wird. Diese individuellen, selbst regulierenden und ganz von der Situation und den Interessen der Einzelnen geprägten kulturellen Praktiken werden wissenschaftlich aus verschiedenen Blickwin-

7 So lautet der Titel der Antragsskizze für ein EU-Projekt, das Anlass für die im vorliegenden Bericht dokumentierte Tagung war.

8 „Response“ (Köln) oder „Klangnetze“ (Wien) stehen für musikpädagogische Projekte im non-formalen Bereich. Sie führen Komponisten bzw. Musiker mit Musiklehrern zusammen, um in gemischten Teams mit Schulklassen Kompositionen zu entwerfen. Zu dem Wiener Projekt ist die folgende Publikation erschienen: Hans Schneider/Cordula Boesze/Burkhard Stangl (Hrsg.), Klangnetze. Ein Versuch, die Wirklichkeit mit den Ohren zu erfinden. (Buch mit CD). Saarbrücken: Pfau-Verlag 2000.

keln ins Zentrum der Beobachtung gerückt. Dazu seien drei Beispiel angeführt:

1. In der Debatte über „Selbstsozialisation“⁹ wird die Eigenleistung von Individuen im Rahmen der Sozialisation (wieder) betont. Im Zentrum der Beobachtung steht das Mitgliedwerden in einer Teilkultur als Akt der Identitätskonstruktion.

„Die Jugendlichen erwerben „rezeptive und produktive Kompetenzen, mit denen sie ihren Lebensstil von anderen Stilen unterscheiden. Dieses (populär-)kulturelle Kapital wird nicht in den offiziellen Sozialisationsinstitutionen, sondern in Peer-groups [...], in Medien-Spezialkulturen, in Jugendkulturen erworben. Insofern vollzieht sich Selbstsozialisation im pädagogikfreien Raum.“ (Müller et al. 1999: 27)

In diesem Bereich kann die virtuose und kreative Beherrschung ästhetischer Ausdrucksmittel gelernt werden. Dem Lernen innerhalb der Peer-groups kommt hier wie auch in der Pädagogik wachsende Bedeutung zu.

2. Aufschlussreich für die Identifizierung innovativer Strategien des Lernens und der Kreativität sind auch Untersuchungen über Rituale innerhalb und außerhalb der Schule, in die Kinder und Jugendliche eingebunden sind oder werden. Christoph Wulf konstatiert nach Analysen verschiedenster Rituale von der Schulfeier bis zur LAN-Party:

„Das Bildungspotential von Ritualen liegt in ihrem symbolisch-performativen Charakter, in ihrer kreativen und wirklichkeitserzeugenden Seite, die Dispositionen und Disponibilitäten der Beteiligten hervorbringen kann. Rituale können gleichsam Katalysatoren für soziale und kulturelle Bildungsprozesse sein.“ (Wulf/Zirfas 2004: 362)

3. Vor dem Hintergrund der rasanten Veränderung informeller Lernumwelten und der zunehmenden Heterogenität von Lerngruppen im formalen Bildungsbereich haben sich pädagogische Ansätze entwickelt, die das „Befremden“ der kulturellen Praktiken in unserer räumlichen Nähe propagieren, die mit ethnografischen Methoden an die Beobachtung der Kinder und Jugendlichen herangehen und sich daraus wertvolle Erkennt-

9 Der Begriff „Selbstsozialisation“ wird derzeit sehr kontrovers diskutiert. Der wissenschaftliche Streit bezieht sich jedoch nicht auf die Tatsache der Eigenleistung der Individuen in der Sozialisation, sondern u.a. auf die Frage, ob sie nicht auch in älteren Sozialisationstheorien schon enthalten sei und inwiefern mit dem Label Selbstsozialisation neue Erkenntnisse gefördert würden. Vgl. dazu die Beiträge zum Schwerpunkt Selbstsozialisation in der Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation. 2/2002.

nisse über die Formen des Lernens und der Entwicklung kreativer Fähigkeiten erhoffen.¹⁰

Kreative Praktiken im informellen Bildungsbereich lassen auf einen Reichtum an Möglichkeiten jenseits des traditionellen pädagogischen Repertoires schließen. Zumindest werden in diesem Feld andere Akzente gesetzt. Hier wären zu nennen die große Bedeutung von Körperlichkeit, Interdisziplinarität, Sinnlichkeit, die hohe Medienkompetenz und das lustvolle Ausloten des Spiel- und Gestaltungspotenzials mit immer wieder neuen technischen Mitteln, die Bedeutung der partizipatorischen Komponente des Lernens, das Gefühl, Akteur in dem Prozess einer gemeinsam entworfenen und getragenen kulturellen Praxis zu sein, höchst kontextualisierte Lernsituationen und die Kreation von impliziten Formen des Verstehens und der Verständigung.

Es ist ebenso reizvoll, diese Ressourcen aufzufinden und sich von ihnen anregen zu lassen wie notwendig, ihre unübertragbaren Gesetze und Dynamiken anzuerkennen. Der Eigenwert informellen Lernens liegt schließlich auch in den selbst gewählten oder -geschaffenen außerschulischen Räumen. Informelle Lernprozesse sind weder ein Gegenstand der Kolonialisierung noch der Idealisierung. Ein Kriterium für die qualitätsvolle Entwicklung des formalen Bildungsbereichs wird jedenfalls das sein, was in der Kreativitätsforschung die „integrative Kapazität“ genannt wird, nämlich die Fähigkeit, neue und zunächst widersprüchlich erscheinende Denk- und Handlungsweisen wahrzunehmen und konstruktiv in den Innovationsprozess des eigenen Systems einzubeziehen.

LITERATUR

- Alheit, Peter (2004): „Eine neue Sicht des Fremden als pädagogische Schlüsselkompetenz. Plädoyer für eine Verbindung von Pädagogik und Ethnografie“. In: Elis, Karpeter (Hrsg.): *bildungsreise – reisebildung*. Münster u.a.: LIT Verlag, S. 21-28.
- Barron, Frank (1988): „Putting Creativity To Work“. In: Robert J. Sternberg (Hrsg.): *The Nature of Creativity. Contemporary Psychological Perspectives*. Cambridge u.a.: Cambridge University Press, S. 76-98.
- Cox, Catherine (1926): *The Early Mental Traits of Three Hundred Geniuses*. Stanford: Stanford University Press.
- Cropley, Arthur J. (1999): „Definitions of Creativity“. In: Mark A. Runco/Steven R. Pritzker (Hrsg.): *Encyclopedia of Creativity*. San Diego: Academic Press, S. 511-524.

10 Einen Einblick in diese Forschungsrichtung mit Hinweisen zur Vertiefung bietet der folgende Artikel: Peter Alheit, „Eine neue Sicht des Fremden als pädagogische Schlüsselkompetenz. Plädoyer für eine Verbindung von Pädagogik und Ethnografie.“ In: Karpeter Elis (Hrsg.), *bildungsreise – reisebildung*. Münster usw.: LIT Verlag 2004: 21-28.

- Csikszentmihalyi, Mihaly (1997): *Kreativität. Wie Sie das Unmögliche schaffen und Ihre Grenzen überwinden*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1988): „Society, Culture, and Person: A System View of Creativity“. In: Robert J. Sternberg (Hrsg.): *The Nature of Creativity. Contemporary Psychological Perspectives*. Cambridge u. a.: Cambridge University Press, S. 325-339.
- Dacey, John S./Lennon, Kathleen H. (1998): *Understanding Creativity. The Interplay of Biological, Psychological, and Social Factors*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Dervin, Daniel (1990): *Creativity and Culture. A Psychoanalytic Study of the Creative Process in the Arts, Sciences, and Culture*. Rutherford u. a.: Fairleigh Dickinson University Press.
- Dutton, Denis/Krausz, Michael (Hrsg.) (1981): *The Concept of Creativity in Science and Art*. The Hague/Boston/London: Martinus Nijhoff Publishers.
- Gardner, Howard (1983): *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Gardner, Howard (1973): *The Arts and Human Development. A Psychological Study of the Artistic Process*. New York u. a.: John Wiley & Sons.
- Hentig, Hartmut von (1998): *Kreativität. Hohe Erwartungen an einen schwachen Begriff*. München/Wien: Hanser.
- Kleinen, Günter (Hrsg.) (2003): *Musik und Kind. Chancen für Begabung und Kreativität im Zeitalter der Neuen Medien*. Laaber: Laaber Verlag.
- Lichtwark, Alfred (1929): „Die Einheit der künstlerischen Erziehung“. In: *Kunsterziehung. Ergebnisse und Anregungen der Kunsterziehungstage in Dresden, Weimar und Hamburg*. Leipzig: Voigtländer, S. 118-127.
- Müller Renate/Nadine Dongus/Sabine Ebert/Patrick Glogner/Andreas Kreutle (1999): „Identitätskonstruktion mit Medien und Musik. Ein empirisches Forschungsprogramm mit Multimedia-Fragebögen“. In: *Medien praktisch. Zeitschrift für Medienpädagogik*, Heft 1/1999, S. 26-30.
- Rappe, Michael (2005): „Ich rappe, also bin ich! – Hip Hop als Grundlage einer Pädagogik der actionality“. In: *Musik // Politik. Texte und Projekte zur Musik im politischen Kontext*. Bochum: Kamp GmbH, S. 122-138.
- Renshaw, Peter/Simply Connect (2005): *Best Musical Practice in Non-Formal Learning Contexts*. London: The Paul Hamlin Foundation.
- Schneider Hans/Cordula Boesze/Burkhard Stangl (Hrsg.) (2000): *Klangnetze. Ein Versuch, die Wirklichkeit mit den Ohren zu erfinden* (Buch mit CD), Saarbrücken: Pfau-Verlag.
- Simonton, Dean Keith (1984): *Genius, Creativity & Leadership. Histogrammetric Inquiries*. Cambridge/Mass. u. a.: Harvard University Press.

- Stöger, Christine (2002): „Kreativität im Spannungsfeld von Kunst und Lernen“. In: Diskussion Musikpädagogik, 14/2002, S. 28-34.
- Weinberger, Norman M. (1998): „The Music in Our Minds“. In: Educational Leadership, Nov. 1998, S. 36-40.
- Wulf, Christoph/Zirfas, Jörg (2004): „Bildung im Ritual: Perspektiven performativer Transritualität“. In: Christoph Wulf et al.: Bildung im Ritual. Schule, Familie, Jugend, Medien. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, S. 359-382.

RAP-PÄDAGOGIK: ERZIEHUNG ZUR KRITIKFÄHIGKEIT?

AYHAN KAYA

1. DIE NEUE RECHTE: KRIEG GEGEN DIE JUGEND

Es erscheint offensichtlich, dass momentan mit dem Niedergang des Sozialstaates das Schulsystem auf dem Spiel steht. Die wichtigste ideologische Herausforderung für die Auflösung der modernen Schulformen kam mit dem Aufkommen der Macht der Neuen Rechten, oder dem Neoliberalismus. Der Hauptgrund welcher zur Regierung der Neuen Rechten geführt hat und somit zum Niedergang des Sozialstaates, ist die Rezession des Welthandels, die in den frühen 1970er Jahren ihren Anfang nahm. Die Neue Rechte hat extrem liberale Ansichten bezüglich der Individualrechte und den marktwirtschaftlichen Kapitalismus. Die Bedeutung, die die Neue Rechte dem Vorrang menschlicher Freiheit vor allen anderen Werten, wie die der Gleichheit, der Menschenwürde, der Ethik, der sozialen Gerechtigkeit und der Sozialstaatlichkeit zuspricht, bringt sie in Konflikt mit der Vorstellung, der Staat habe den Auftrag, eine gleichberechtigte, homogene Gesellschaft zu fördern (Roche 1992: 72). In einem gewissen Sinne neigt die Neue Rechte dazu, die Existenz sozialer Rechte zu verneinen und ersetzt sie durch soziale Pflichten (Roche 1992: 4), Freiheit und Gleichheit. Die Neue Rechte ist der klassischen liberalen Ideologie verpflichtet, wonach Gemeinwohl in den meisten Fällen durch private Initiativen realisiert werden kann, die im isolierten Wettbewerb agieren und ihren Interessen nachgehen, ohne dass der Staat sich einmischt (Hall/Held 1990: 179). Infolgedessen löst der Neoliberalismus das Gemeinschaftsgefühl der Gesellschaft auf. Tatsächlich geht es, wie bereits Hall und Held feststellten, der Neuen Rechten darum, die Sache des „Liberalismus“ gegen die „Demokratie“ oder die „Freiheit“ gegen die „Gleichheit“ durchzusetzen, indem sie die mögliche Anwendung der Staatsgewalt einschränkt (ebd.).

Nach dem Niedergang des Sozialstaates, dem es darum ging, die unteren Klassen in das westliche System einzugliedern, und dem Zusammenbruch des Gemeinschaftssinnes kam der Begriff der „Unterschicht“ in den post-industriellen Staaten auf. Die sozialen Bewegungen der letzten Zeit in Form von ethnischen, religiösen oder rassischen Antagonismen, welche größtenteils auf urbane Unterschichtengemeinden zurückzuführen sind, deuten darauf hin, dass die Politik der Neuen Rechten viele um ihre zivilen, politischen, wirtschaftlichen und soziokulturellen Bürgerrechte gebracht haben. Je mehr Menschen ihre Wirtschaftskraft verlieren und so aus ihrem traditionellen Klassensystem ausgeschlossen werden, desto weniger können sie aus ihren zivilen, politischen und soziokulturellen Rechten Nutzen ziehen.

Die Marktkräfte entfremden die Jugend von der Sprache der Gerechtigkeit, Reziprozität und Empathie mittels einer Kommerzialisierung und Privatisierung der Freizeit. Sie beuten ihre Körper aus, um Produkte zu verkaufen und Bedürfnisse zu generieren. Tatsache ist auch, dass Marken, Mode und Kunst verschmelzen, um Bilder des jugendlichen Körpers im Sinne des Kommerzes zu formen und dabei problematische Vorbilder und Identitätsformen für Jugendliche prägen. Giroux (2001b) befasst sich damit, dass Jugendliche aus dem öffentlichen Raum einer aktiven demokratischen Staatsbürgerschaft in einen privaten Raum verdrängt und dort als Konsumenten positioniert werden. Darüber hinaus spiegelt die fortschreitende Isolierung von Akademikern und Intellektuellen von ihrer Umwelt die Macht körperschaftlicher Kultur wider, Pädagogik mehr als technisch instrumentalisierte Praxis denn als moralisches und politisches Handeln zu definieren. Von der Welt der politischen Praxis und dem alltäglichen Leben abgeschnitten, sind viele Pädagogen bereit, auf Kultur im Sinne eines politischen Ringens zu verzichten. Verstärkt durch einen Professionalitätsdruck mit implizitem Neutralitäts-, Objektivitäts- und Rationalitätsappell bleibt nach dieser Auffassung wenig Spielraum, sich mit der Prägung pädagogischer Prozesse durch Ideologie, Werte oder Macht zu befassen. Dies wurde schon im Gedanken der Aufklärung festgelegt: Die Trennung von Kultur und Politik, nämlich: was der Kultur angehört ist nicht politisch. Kultur wird dem privaten und Politik dem öffentlichen Raum zugeordnet.

Giroux spricht den sozialen Preis an, sowie die Konsequenzen, welche die Trennung der Jugend vom Bestand ethischer und politischer Belange durch eine Politik, die Solidarität durch Eindämmung ersetzt, mit sich bringt. Eine solche Politik überantwortet die Jugend immer mehr dem Diktat eines repressiven Straf- und Sanktionsstaates, in welchem die Regierung sozialen Problemen mit der Polizei, dem Gericht und einem Justizvollzugssystem begegnet.

Die Ideologie der Neuen Rechten hat den Staat in einen Minimalstaat verwandelt, indem sie ihn vom sozialen, ökonomischen und kulturellen Bereich abgeschnitten und auf den Bereich der Sicherheit beschränkt hat

und dies in Verbindung mit privater Militarisierung.¹ Der Mangel an Erholungsraum ist ein weiteres Ergebnis der Politik der Neuen Rechten. Erholungsraum ist zum kommerzialisierten Unternehmen privatisiert worden. Nun bleiben weder Jugendzentren, öffentliche städtische Parkanlagen, Basketballplätze oder freie Flächen, auf denen Kinder Fußball spielen können. Spielflächen werden jetzt an den Meistbietenden vermietet. Jugendliche werden so immer mehr aus dem öffentlichen Raum außerhalb der Schulen ausgegrenzt, der zuvor in relativ geschütztem Rahmen Möglichkeiten des unverbindlichen Zeitvertreibs oder der Zusammenarbeit und Qualifikationsförderung mit Sozialpädagogen in Jugendzentren bot.

Den Krieg gegen die Jugend kann man als Teil des Angriffs auf den Sozialstaat, auf das öffentliche Schulsystem und auf die demokratische Kultur verstehen, der in der Ära der Neuen Rechten seit den späten 1970er Jahren vor sich geht. Besonders in jüngster Zeit fällt auf, wie die Jugend, vor allem die aus der Arbeiterklasse, mit Migrationshintergrund oder aus ethnischen Minderheiten, von den Medien als Quelle sozialer Konflikte und urbaner Gewalteskalation zum Sündenbock gemacht wird. Die in den USA, England, Frankreich und einigen weiteren Ländern aufkommende Darstellung Jugendlicher als Kriminelle verhindert eine kritische Auseinandersetzung mit den Zusammenhängen zwischen der Gewalteskalation in der Gesellschaft und der Rolle der Armut sowie mit den sozialen Gegebenheiten, in denen Gewalt begünstigt wird. Die Medien stellen Jugendliche in der Regel als dekadent und korrupt dar, so als ob sie der Disziplin und Kontrolle bedürften. Giroux (1996) hält fest, dass fälschliche Darstellungen Jugendlicher in der Medienkultur sowie eine Stigmatisierung Jugendlicher durch negative Bilder und abwertende Rede Bestrebungen darstellen, die Kürzungen in der Bildung und schärfere Kriminalitätssanktionen rechtfertigen sollen.

2. UNSICHTBARE SCHULEN: JUNGE GRENZGÄNGER UND ALTERNATIVE BILDUNGSMITTEL

Die modernistische Welt der Sicherheit und Ordnung ist einem Planeten gewichen, in dem Hip-Hop und Rap Zeit und Raum zu dem verdichten, was Paul Virilio (1991) „speed space“ nennt. Da sie nun keinem be-

1 Zum Beispiel haben die Reagan- und Bush-Administrationen große Geldsummen für den Bau von Gefängnissen vergeben. Seitdem das Kriminalitätsgesetz 1994 verabschiedet wurde, ist die Gefängnisindustrie zu einem großen Geschäft geworden, bei dem viele Staaten mehr Geld für den Gefängnisbau als für den Bau von Universitäten ausgeben (Giroux 2001b: 38). Die USA sind zum größten Kerkermeister der Welt avanciert. Zwischen 1985 und 2000 stieg die Zahl der Gefängnisinsassen von 744 206 auf 2 Mio. und der Gefängnisetat von 7 Mia. (1980) auf 40 Mia. (2000) US-Dollar (ebd.)

stimmten Raum mehr angehören, bewohnen Jugendliche immer mehr wechselnde kulturelle wie soziale Sphären, die sich durch Sprach- und Kulturreichhaltigkeit sowie einen Pluralismus an Volkszugehörigkeit und Identität auszeichnen. Identitäten sind nun nicht mehr fest, sondern eher fließend und im stetigen Wandel. Gilroy sieht dies in einer Aussage des Rappers Rakim bestätigt: „it ain't where you're from, it's where you're at“, einer Behauptung, die „der Gegenwart den Vorrang einräumt, der Identität als steten Prozess der Selbsterschaffung, zu einer Zeit in der der Mythos des Ursprungs so viel Anziehungskraft erfährt.“ (Gilroy 2005: 91). Für viele Jugendliche ist Sinn verloren gegangen, Medien ersetzen Erfahrungen und Verstehen erwächst aus einer focusfreien zersplitterten Welt von Unterschieden, Verschiebungen und Austauschbarkeiten (Giroux 1999: 104). Viele Kommentatoren sehen Jugendliche als „eigenartig“ und „entfremdet“, als „von der Wirklichkeit abgekoppelt“, „verloren“ und „ziellos“. Andrew Kopkind, der seit langem die Slacker- (Idler-)Kultur beobachtet, gibt dafür eine Erklärung:

„Slacking ist eine rationale Antwort auf einen Casino-Kapitalismus, einer Zufallsverteilung des Erfolgs und einer gänzlichen Willkürlichkeit der Macht. Wenn Talentlosigkeit immer noch genügt, wozu sollte man sich um die Verfeinerung seiner Fähigkeiten bemühen? Wenn es unmöglich ist, einen guten Job zu finden, warum sollte man nicht ausspannen und das Leben genießen? (1992: 187)

So wird Slacking unter Jugendlichen mit Migrationshintergrund manchmal zur Widerstandskultur. Michèle Tribalat formuliert es so: „Was macht es für einen Sinn um schulischen Erfolg zu kämpfen, wenn man später ohnehin diskriminiert wird?“² Es ist nun an den Erziehern, die po-

2 Tribalat 2003. Einwanderer stehen einer expliziten Diskriminierung im französischen Arbeitsmarkt gegenüber: 9,2 % Arbeitslosigkeit für Französischstämmige, 14 % Arbeitslosigkeit für Ausländer (Bildungsstand angepasst); 5 % generelle Arbeitslosigkeit für Hochschulabsolventen und 26,5 % Arbeitslosigkeit für Nordafrikanische Hochschulabsolventen. Die von der OECD jährlich durchgeführte PISA-Studie offenbart die erbärmlichen Umstände in der Schulstruktur der im Wesentlichen von Arbeitern und Migranten bewohnten Vorstädte. Die von der OECD koordinierte PISA-Studie (2005) ist gemeinsame Anstrengung von 32 Regierungen, von denen 28 OECD-Mitglieder sind. Das erste Ergebnis, welches im Dezember 2001 veröffentlicht wurde, lieferte einen Erfolgsindikator für die primäre Bildung, der öffentliche Anerkennung in der entwickelten Welt genießt. Entscheidend ist, dass diese Untersuchung alle drei Jahre wiederholt werden soll, was den Teilnehmerländern eine regelmäßige Fortschrittskontrolle ermöglicht. 2003 nehmen alle OECD-Staaten an PISA teil, zusammen mit mindestens 13 weiteren Staaten, von China bis Chile. Was zeigt die PISA auf? Finnische Schüler zeichnen sich durch ausgezeichnete Lesekompetenz aus, japanische und koreanische Schüler ragen in Mathematik und Naturwissenschaften heraus. Australien, Österreich, Kanada, Neuseeland, Schweden und Großbritannien waren signifikant überdurchschnittlich in allen drei Bildungsbereichen. Unter jenen, die durchweg unterdurchschnittlich abschlossen, waren starke Wirtschaftsmächte wie Deutschland und Italien, wie auch Länder mit geringerem Nationaleinkommen, wie Griechenland, Mexiko, Polen und Portugal. Die USA lagen genau

litische Seite der Pädagogik zu betonen. Das heißt, sie müssen sowohl die Umstände ansprechen, aus denen heraus sie lehren, als auch die Bedeutung des Lernens von einer Generation, die das Leben grundsätzlich anders wahrnimmt als in den Darstellungen modernistischer Schulformen vermittelt wird. Lehrer sollten auch von Schülererfahrungen lernen und diese in Philosophie und Praxis des Lernens einfließen lassen. Die Tatsache, dass die Form der individuellen Kulturabsorption von Generation zu Generation variieren kann, darf nicht unterschätzt werden. Die Unterscheidungen, welche die Anthropologin Margaret Mead (1970) diesbezüglich eingeführt hat, sind sehr markant. Mead schlägt eine dreifache Definition des Kulturerwerbs vor: „postfigurative culture“ ist die Kultur, in der Kinder vor allem von ihren Eltern lernen, „cofigurative culture“ ist die, in der sowohl Kinder als auch Eltern von Gleichrangigen lernen und „prefigurative culture“ ist die, in der Erwachsene von ihren Kindern lernen. Jene, die in den 1960er Jahren als Kinder der Zukunft definiert wurden, sind heute Eltern, die wesentlich dynamischer und geneigt sind, sich zu ändern und zu entwickeln. Da die Kinder Zugang zu anderen Informationsquellen als ihre Eltern haben, besitzt die heutige Jugend ein größeres Einflussvermögen auf ihre Erzieher. Das Wissen darum, dass Erzieher auch von Jugendlichen lernen können, ebnet den Weg zu einer Bildungsform, die einen „Schwellenraum“ zwischen Erziehern und Erzogenen entstehen ließe. In einer solchen Erziehungsform könnten wirklicher Dialog, Austausch und eine Übertragung praktiziert werden.

Die heutige Jugend ist in jüngster Zeit einigen Herausforderungen ausgesetzt, die von häuslicher Gewalt und Straßengewalt über tertiarisierungsbedingte ökonomische Lähmungserscheinungen und Sexualpolitik bis zur Privataufrüstung reichen. Diese überfordernden Umstände können zu einer Kultur der Verzweiflung führen, welche konservative Politiker dazu veranlasst, das Bild einer pathogenen Jugend zu zeichnen, welches die Sozialpolitik der Neuen Rechten rechtfertigt (Dimitriadis/Weis 2001: 225). Der französische Innenminister Nicolas Sarkozy sagte zu Bewohnern einer Pariser Vorstadt, die von den Krawallen im Juli 2005 betroffen waren: „Ihr habt doch auch die Nase voll von diesem Abschaum, oder? Also, wir werden sie euch vom Hals schaffen“. Die Worte, die Sarkozy hier verwendet, zeigen deutlich seine Null-Toleranz-Politik in Sachen Gewalt. Nichtsdestotrotz können wir von der gesamten Jugend nicht erwarten, dass sie unter diesen Umständen eine Kultur der Verzweiflung hervorbringt, da sie neben dem öffentlichen Schulsystem

im Durchschnitt. Diese Durchschnittswerte verdecken jedoch nicht unbedeutende Unterschiede bezüglich der Leistungsniveaus innerhalb der jeweiligen Länder. Da die meisten Bildungssysteme insbesondere versucht haben, die Leistungen der schwächsten Schüler zu verbessern, sind die Abweichungen in den Erfolgswerten signifikant. Deutschland war eines der Länder mit den größten Abweichungen bezüglich der Lesekompetenz. Dort zogen Schüler mit sehr schwacher Lesekompetenz den Durchschnitt herunter.

Zugang zu oben genannten alternativen Bildungsquellen für Ideen und Gedanken haben. Obgleich einige Jugendliche außerhalb der öffentlichen Schulmaschinerie stehen, haben sie sich ihren eigenen Freiraum geschaffen, wo sie von Bildungsaktivitäten in ihrer Gemeinschaft profitieren.

3. BORDERINTELLEKTUELLE – GRENZÜBERSCHREITUNGEN

Giroux definiert Pädagogen neu, und zwar als *Kulturarbeiter*, *Grenzgänger* und *Grenztintellektuelle*, die sich in intertextuellen Verhandlungen durch verschiedene Terrains kultureller Produktion hindurch einsetzen (Giroux 2000a und 1992). Die Grenzüberschreitungen finden nicht nur zwischen den Standorten der Identitätsentwicklung, der Politik und des Kämpfens statt, sondern auch zwischen der Institution und der Straße; zwischen dem Öffentlichen und dem Privaten und letztlich auch zwischen den Hochkulturen und den Populärkulturen. Da Pädagogen sich immer mehr entweder über die Straßensprache definieren oder über einen Diskurs, der dem Kulturellen zugunsten des Sozialen das Politische entzieht, werden sie eher gedrängt, entweder zu Lakaien der körperschaftlichen Autorität zu werden oder zu desinteressierten Spezialisten, die sich dem Diktat eines wieder erstarkenden, herabsetzenden akademischen Professionalismus verpflichten (Giroux 2000: 253).

Grenzpädagogik fördert die Entterritialisierung von Wissen und Macht, die eher aus den Randgebieten hervorgehen sollte, als in einem codierten Zentrum festgelegt zu sein, mit dem Ziel, die komplexe und vielschichtige Realität des Schülerlebens zu orten und neu zu definieren (Scherpf 2001: 87). Bei der Pädagogik geht es nicht lediglich um eine Selbstverbesserung, sondern auch um einen sozialen Wandel, mit dem Ziel Voraussetzungen zu schaffen, unter denen Unterlegene Unterdrückung materieller, ideologischer und psychologischer Art überwinden und das Geflecht demokratischer Institutionen neu beleben und ausweiten können (Freire 1996: 113-114).

Es heißt, Musik drücke nicht nur Unterschiede aus, sondern formuliere diese auch kreativ, wobei sie soziale und kulturelle Wirklichkeiten beeinflusst und gleichzeitig auch von ihnen geformt wird (Grenier 1989: 137). Die Musikproduktion und andere Formen der Popkultur dienen als Plattformen zum Aufbau kollektiver Identität, wie auch zur Prägung und Reflektion dominanter oder untergeordneter sozialer und kultureller Beziehungen. In einigen Fällen mag Musik zu einer sozialen Kraft werden, die sich daran versucht, das bestehende soziale System umzuwandeln. Rap ist in diesem Sinne sehr lehrreich. Zum Beispiel erzählten die Last Poets „den Unterdrückten“ Geschichten „über die Unterdrücker“ in einer

intelligenten, minimal aggressiven Sprache und mit Humor von hohem Niveau.

„When you start out with a lie,
you got no alibi for the lie
then you got to get an alibi for the alibi.
Go to the liebury,
all the lies are buried in the liebury“³

Der Begriff „*Liebury*“ wurde von den Last Poets, einer New Yorker Rapformation bestehend aus vier Afro-Amerikanern, in den 1970er Jahren verwendet, um ein kritisches Statement zum modernen Gedanken von „Bibliothek“ oder „Bücherei“ auszudrücken. Die Last Poets behaupten, eine Bibliothek (Library) sei, wo „Lügen begraben“ lägen, weil sie aus manipulierten Informationen bestünde, welche die Unterdrücker angesammelt hätten. Als organische Intellektuelle formen die Rapper Allgemeinwissen über Unterdrückung zu einem neuen kritischen Bewusstsein um, das nicht nur ethnischen Gegensätzen gegenüber hellhörig ist, sondern auch gegenüber Klassenunterschieden. Diese organischen Intellektuellen versuchen einen „historischen Block“, eine Koalition oppositioneller Gruppen zu bilden, die sich durch antihegemoniale Ideen verbunden fühlen. Sie wenden sich gegen die „traditionellen Eliten“, die sich um „Konsensverwaltung“ bemühen, indem sie der Unterdrückung den Anschein des Normalen und des Unausweichlichen geben. Wie ich schon früher bemerkte, spiegeln zum Beispiel die Bemühungen türkischer Berliner Rapper in den 1990er Jahren ihren Kampf wider, durch den Aufbau einer „türkischen Community“ in den Mainstream einzudringen, einen „historischen Block“ zu versammeln, der in der Lage ist, die ideologische Vorherrschaft der deutschen Leitkultur herauszufordern (Kaya 2001). Darüber hinaus wird Rap, als eine Gestalt der Populärkultur, zu einem sehr wirksamen Mittel, der heutigen türkischen Einwandererjugend ein besseres Verständnis ihres Erbes und ihrer gegenwärtigen Identität zu vermitteln, da offizielle Kanäle des Erinnerns und des Identitätsaufbaus auf Dauer den Bedürfnissen nicht genügen. Die Rapper fühlen sich sehr stark dem Gedanken der Community verbunden und gehen prinzipiell nicht davon aus, dass Gemeinschaft als solche schon vorgegeben ist und von Natur aus existiert; vielmehr gehen sie davon aus, dass sie angesichts der Gefahr der Dezimierung (Swedenburg 1992: 58) gegen alle Widrigkeiten aufgebaut und gestaltet werden muss.

Man könnte behaupten, dass Rap zur repräsentativen Stimme der urbanen Jugend geworden ist. Über ihre Funktion als Sprachrohr in der urbanen Gemeinschaft hinaus, sehen sich viele Rapper als Erzieher und er-

3 Wenn du mit dem Lügen anfängst / hast du kein Alibi für die Lüge / Dann musst du dir ein Alibi besorgen / Geh zum „Lügendgrab“ (Bibliothek) / denn alle Lügen liegen im Lügendgrab (Bibliothek) begraben.

kennen zumindest zum Teil ihre Aufgabe darin, das Bewusstsein ihrer Community zu schärfen (vgl. George 1998; Rose 1994; Kaya 2001, Kimminich 2004.) Die Rapper mit denen ich bis jetzt gearbeitet habe, liessen mich ihre ganz eigene soziale Identität verstehen. (vgl. Kaya 2001; 2002; 2003; 2004; und Kimminich 2003). Je mehr ich ihre Texte und Erzählungen analysierte, desto mehr wurde mir bewusst, dass sie sind, was Antonio Gramsci „organische Intellektuelle“⁴ und/oder Walter Benjamin „Geschichtenerzähler“ (storytellers) ihrer eigenen Gemeinde (Benjamin 1973) genannt hat. Diese beiden Begriffe sind komplementär. Der Begriff der organischen Intellektuellen bezieht sich auf Intellektuelle, die untergeordneten Gruppen entstammen, wie die urbanen Ghetto-gemeinden. Gramscis Definition des „organischen Intellektuellen“ setzt die Existenz einer dominanten Gruppe oder Klasse voraus, welche ihre Vorherrschaft über die untergeordnete Gruppe oder Klasse mittels des Staates und der juristischen Staatsgewalt ausübt (Gramsci 1971: 12). Der/Die „organische Intellektuelle“ dient der Interessenserhebung seiner/ihrer sich neu organisierenden Klasse oder Gruppe, die die Eingliederung in das System und ihren Platz in der Verteilung der Ressourcen einnehmen will. Sie versucht, die soziale, politische und kulturelle Hegemonie der dominierenden Gruppen zu sprengen. Die türkischen Rapper in Berlin zum Beispiel versuchen zur Formung eines Gemeinsinnes beizutragen, als Kontrapunkt zur Ausgrenzung, Absonderung, Fehlrepräsentation und zum Rassismus, der im Land, in dem sie sich einzufügen haben, vorherrscht (Kaya 2001 und 2002).

Andererseits ist ein „Geschichtenerzähler“ „ein Mann, der Rat für seine Leser bereithält. Der Geschichtenerzähler entnimmt den Inhalt seiner Erzählungen seinen Erfahrungen, seinen eigenen oder jenen, die ihm berichtet wurden. Er wiederum lässt sie zur Erfahrung derer werden, die seiner Geschichte zuhören.“ (Benjamin 1973: 86-87). Benjamin stellt auch fest, dass „der Geschichtenerzähler den Rang eines Lehrers und Weisen“ (ebd.: 107) innehat. So ist der Rapper ein intellektueller Geschichtenerzähler, der Rat für seine Zuhörerschaft bereithält und seine lokale Gemeinde gegen die vorherrschende und/oder gewaltvolle Macht mobilisieren will. Der Rapper erinnert uns auch daran, was wir zu vergessen neigen, dass zum Beispiel die „Vermittelbarkeit von Erfahrung“ abnimmt. In diesem Sinne erweist sich der Rap als Kritik des modernen

4 Antonio Gramsci (1971) differenziert zwischen „professionellen Intellektuellen“ und „organischen Intellektuellen“. Professionelle Intellektuelle sind an den Staat gebunden, wogegen „organische Intellektuelle“ beabsichtigen, die sozioökonomische, politische und kulturelle Situation ihrer Gemeinden zu verbessern. Professionelle Intellektuelle sind Handlanger des Staates und haben das ‚Bewusstsein‘ von Mandarinen. Organische Intellektuelle dagegen müssen Organisatoren der Zentrifugalkräfte sein. Es sollte auch darauf hingewiesen werden, dass der Begriff „organische Intellektuelle“ als erstes von Gilroy (1987: 196) verwendet wurde, um den schwarzen Rapper Smiley Culture aus London zu beschreiben. Mehr dazu bei Decker 1992.

urbanen Way of life, der die „Vermittelbarkeit von Erfahrungen“ zerstört. Anders ausgedrückt hilft der Rap, Symbole und Bedeutungen zu vermitteln, indem er die gelebte Erfahrung sozialer Akteure intersubjektiv formuliert. Die Aussage des schwarzen französischen Rappers MC Solar gibt das Rationale des Rappens wieder: „Rebellierst du, so isolierst du dich. Erklärst du, können die Leute lernen“ (Newsweek, 26 Februar 1996). So beinhaltet der Gedanke der hinter der Hip-Hop-Nation steht, die Suche nach Kommunikation und Dialog mit der vorherrschenden sozialen Klasse oder Gruppe.

4. RAP: ALTERNATIVES CURRICULUM UND DRITTER RAUM

Hip-Hop ist eine Form der Jugendkultur, die einerseits marginalisierte Jugendliche aus Minderheiten in die globale Mainstreamkultur eingliedert und andererseits den Jugendlichen die Gelegenheit gibt, Solidaritätsnetzwerke aufzubauen gegen geballte Kräfte der Modernität wie Kapitalismus, Industrialisierung, Rassismus, Überwachung, Egoismus, Einsamkeit, Unsicherheit, strukturelles Außenseitertum und Militarismus. Diese Formen der jugendlichen Gegenkultur bilden in gewisser Hinsicht das, was Michel Maffesoli die „postmodernen Stämme“ oder „Pseudostämme“ nennt (Maffesoli 1996). Diese Bezeichnungen können aber in der Tat auch auf vielerlei Interessengemeinschaften/-verbände ausgeweitet werden, wie auf Freizeitbastler, Sportbegeisterte, Umweltaktivisten, Verbraucherverbände, auf die Mafia, auf religiöse, ethnische Gemeinden und epistemologische Gemeinschaften, deren zentrales Interesse dem Überleben gilt. Wie allgemein bekannt ist, ist die Vergötterung und Verteidigung sozialer Gruppierungen, selbst der primitivsten Form der Religiosität, höchst wichtig, weil der *tribus* (Stamm, Bund) zum höchsten sozialen Wert für seine Mitglieder wird (Durkheim 1961). Dem Ethos dieser „Stämme“ (*tribes*) entspringt die ethische Orientierung und eine Art Naturrecht, das die Legitimität traditioneller und offizieller Normen in Frage stellt.

Diese Solidaritätsnetzwerke, die sich in den Hip-Hop Gemeinden aufbauen, können zu zwei antithetischen Ausprägungen für Individuen führen: zu *Autonomie* und zu *Heteronomie* (Bauman 2001). Die Hip-Hop Familienstrukturen⁵ geben den Jugendlichen das nötige Rüstzeug mit, um gegen die destabilisierenden Auswirkungen dieser Herausforderungen anzukämpfen. Anders ausgedrückt, Hip-Hop bietet Jugendlichen eine

5 Oft werden Familienmetaphern im Zusammenhang mit der „Crew“ oder der „Posse“ des Rappers gebraucht. Diese sind lokale Quellen von Identität, von Gruppenzugehörigkeit und einem aus interkulturellen Bindungen aufgebauten System des Zusammenhalts.

Plattform, wo sie eine Identitätspolitik ausüben können, die dem entspricht was Ulrich Beck (1996) „Subpolitik“ oder Anthony Giddens „Lebenspolitik“ nennt (Giddens 1994: 14-15). Dadurch erhalten die Jugendlichen eine Form der Politik, mit der sie sich von der Willkür der Tradition, der elterlichen Kultur und von materiellen Entbehrungen emanzipieren können. Diese Art der Identitätspolitik ist keine Politik der Lebenschancen, wie es Giddens formuliert, sondern des Lebensstils (Giddens 1994: 14). Sie beschäftigt sich mit der Frage, wie Personen (als rationale Aktanten) in einer Welt leben sollen, in der das, was zuvor von der Natur oder von Traditionen vorgegeben war, jetzt menschlichen Entscheidungen unterworfen ist. Eine solche Identitätspolitik stellt einen Schutzschild dar, unter dem Jugendliche versuchen können, ihre Autonomie zu entwickeln. Gleichzeitig kann der Aufbau von Hip-Hop Gemeinden auch als eine gegen Unsicherheit und Einsamkeit entwickelte Überlebensstrategie für Jugendliche gedeutet werden. Eine „Crew“ oder eine „Posse“ aufzubauen, kann Jugendliche in Zeiten der Isolation und der Ungewissheit Sicherheit geben. Diese Gruppen besitzen, was Maffesoli *Puissance* nennt: eine Energie, eine diesen Leuten innewohnende Lebenskraft, die der Macht formaler Institutionen widersteht (Maffesoli 1996: 1). So verkörpert die Gemeinschaftsbildung einerseits das autonome Selbst, andererseits erzeugt sie eine Art *Heteronomie*, wie Zygmunt Bauman es nennt, die den Individuen im Rahmen ihrer sicheren Umgebung der Gemeinschaft gefällt (Bauman 2001).

Nichtsdestotrotz manifestieren Hip-Hop-Gemeinden generell soziales und kritisches Bewusstsein über den Anstieg von Diskriminierung, Aussonderung, Ausgeschlossenheit und Rassismus in der Gesellschaft. Das Bewusstsein der gemeinsamen gesellschaftlichen Unterlegenheit wird im Rap durch Worte, durch Graffiti auf Stadtfassaden, durch Malereien und Zeichnungen ausgedrückt, und setzt sich in neuen wachsenden sozialen Bewegungen gegen Gewalt, Ungleichheit, Armut, Arbeitslosigkeit, Rassismus und Diskriminierung fort. Diese neuen synkretistischen Formen „sich ausdrückender“ Jugendkultur stellen eine gesellschaftliche Bewegung urbaner Jugend dar, die schon eine bestimmte politische Ideologie mitbringt. Gilroy definiert diese Bewegung im britischen Kontext als utopistische Grenzerweiterung von Politik, als starkes kulturelles Gebilde und als alternative öffentliche Sphäre, welche eine bedeutende Alternative zum Elend der harten Drogen und zur rassistischen Hilflosigkeit innerurbanen Lebens bietet (Gilroy 1987). Diese neuen Formen synkretistischer Jugendkulturen wie der Hip-Hop stellen einen philosophischen Diskurs dar, weil sie „die moderne westliche Trennung zwischen Ethik und Ästhetik, Kultur und Politik“ (Gilroy 1993: 38) verwerfen. Denn Kultur ist von Natur aus sowohl pädagogisch als auch politisch: sie prägt, formt und kultiviert sowohl das Individuum als auch die Gruppe. Deshalb ist sie auch ein wichtiges Gebiet der Politik. Mit dem Gedanken, dass Hip-Hop-Gemeinden dem entsprechen, was Maffesoli *postmoderne*

Stämme, und/oder Bauman *heteronome Gruppen* nennt, will ich nun die andere Seite der Medaille beleuchten, die den Jugendlichen eine kritische Position beimisst. Diese kritische Position, die ich im Folgenden als „dritten Raum“ bezeichnen werde, steht jenem Bild einer von vielen Kommentatoren als „seltsam“, „fremd“, „weltfremd“ „verloren“, „fehl-orientiert“ und „ziellos“ bezeichneten Jugend diametral entgegen.

Schule hat bisher die Rolle der Vermittlung dieser politischen und intellektuellen Techniken gespielt, die mit dem, was Michel Foucault als *Gouvernementalität* bezeichnet hat, in Zusammenhang stehen (Foucault 1979). *Gouvernementalität* bezeichnet die charakteristischen Vorgehensweisen der Überwachungsformen, die ein Staat auf seine Untergebenen, deren Wohlstand, Unglück, Gebräuche, Seelen und Gewohnheiten ausübt. Foucaults moderner „Verwaltungsstaat“ fußt auf dem Gedanken einer „Kontrollgesellschaft“. Diese unterscheidet sich vom „Rechtsstaat“ des Mittelalters, der wiederum auf dem Gedanken einer „Gesetzesgesellschaft“ aufbaute (Foucault 1979: 21). Laut Foucault lenkt der moderne Staat unseren Körper, unsere Seele, unsere Gedanken und Gewohnheiten, indem er uns ein Gefühl der Freiheit vermittelt. In modernen Gesellschaften ist Freiheit zur fruchtbaren Quelle der Staatsregierung geworden. Paulo Freire stellt eine kritische Analyse der modernen Erziehung auf, die Jugendliche zu passiven Rezipienten reduziert:

„Je mehr Schüler mit dem Abspeichern des ihnen anvertrauten Wissensschatzes beschäftigt sind, desto weniger entwickeln sie ein kritisches Bewusstsein, das aus ihrem eigenen Eingreifen, als Gestalter der Welt resultieren würde. Je umfassender sie die passive Rolle, die ihnen aufgedrängt wird, übernehmen, desto mehr neigen sie dazu, sich der Welt wie sie ist anzupassen ebenso wie sie die fragmentarische Realitätsperspektive übernehmen, die ihnen eingepflichtet wurde.“ (Freire 1970: 54)

„Es wird Zeit anzuerkennen, dass die wahren Lehrer unserer Kinder nicht Schullehrer oder Universitätsprofessoren sind, sondern Filmemacher, Werbefachleute und Popkulturdesigner. Disney hat mehr Einfluss als die Duke Universität, Spielberg übertrifft Stanford, MTV schlägt MIT (Massachusetts Institute of Technology)“, so Benjamin R. Barber (1998: 26). Auf ganz ähnliche Art hat Diana Crane vor mehr als dreißig Jahren darüber geschrieben, wie Wissen durch *unsichtbare* Schulen produziert wird (Crane 1972). Ihr Augenmerk galt vor allem dem (wissenschaftlichen) Wissenserwerb, der, so der öffentliche Diskurs, deutlich vom Unterricht abwich. Jugendliche lernen nicht nur gemäß der offiziellen Curricula, sondern auch gemäß der inoffiziellen (z.B. durch Film, Fernsehen, Internet, Music CDs, Rap-Alben, Videospiele, Comics usw.), oder, wie Mahiri sie nennt, anhand der *Popkulturpädagogik* (Mahiri 2000), sowie innerhalb populärer Lerneinrichtungen (zum Beispiel Gemeinschaftszentren, Kirchen, Moscheen, Peer Groups usw.). Die Popkulturpädagogik, die

von den unsichtbaren Schulen der heutigen Jugend betrieben wird, scheint das Verhältnis zwischen den Jugendlichen und der traditionellen Schulform verändert zu haben. Statt am Schulunterricht teilzunehmen, bevorzugen manche Jugendliche das Internet oder andere kommunikative Verbindungen, wie Online-Zeitungen, Fernunterricht, Buchläden, Bibliotheken, Museen, Film, Fernsehen, Musik CDs, Rap-Alben, Videospiele und Comics. Es besteht eine Diskrepanz zwischen Nichtschülern und den traditionellen pädagogischen Methoden. Es ist offensichtlich, dass die technologischen Veränderungen die neue Generation verändert haben. Dieser Wandel ist der zentrale Grundsatz der Popkulturpädagogik. Eines ihrer frühen zentralen Symbole waren die „Transformers“, Spielzeugfiguren, die vor mehr als zwei Jahrzehnten auf den Markt kamen (Mahiri 2000: 384). Die „Transformers“, maschinenartige Figuren, die im Handumdrehen ihre Form verändern können, entsprechen dem multiplen Identitätenwechsel der gegenwärtigen Jugendlichen. Darüber hinaus stützt die Popkulturpädagogik Jugendliche mit elektronisch vermittelten, multiplen Identitäten aus.

Der Rap steht der modernen Erziehung eher kritisch gegenüber. Rap kann so als Alternativ-Curriculum gedeutet werden, insofern er Schlüsselfragen über den Alltag der Marginalisierten aufwirft. Giroux versteht Rap als „öffentliche und darstellende Pädagogik“, die sensibel ist für das sich verlagernde Wesen von Wissen und Identität, einer Pädagogik, die in neuen Räumen, außerhalb der Schule agiert (Giroux 2000b: 130). Rap-Pädagogik ist ein Weg der Demokratisierung, weil sie gegenhegemoniale Stimmen aus den Randbereichen zitiert, um einen Dialog zu initialisieren und Identifikation und Verbrüderung zu stiften. Rap-Pädagogik bildet eine einzigartige Erfahrung, weil sie einen Prozess kultureller Identitätsbildung darstellt, der eine Kritik an der Kartesischen binären Opposition verkörpert. Die in der Hip-Hop Kultur engagierten Jugendlichen legen eine einzigartige Subjektivität an den Tag, eine dritte Position, in welcher man sich der Dichotomien enthalten kann. Diese Subjektivität wird von Gelehrten wie Homi Bhabha, Stuart Hall, Paul Gilroy, Mike Featherstone, Felix Guattari und Gilles Deleuze, die sich alle für ein Aufbrechen der Kartesischen Dualität aussprechen, für gewöhnlich als die „dritte Kultur“ oder als der „dritte Raum“ bezeichnet (vgl. Bhabha 1990, Hall 1994, Gilroy 1987, Featherstone 1994, Guattari 1989, and Deleuze and Guattari 1987).

Die *dritte Kultur* stellt eine Bricolage⁶ dar, in welcher Elemente verschiedenster kultureller Traditionen, Quellen und Diskurse konstant ver-

6 Die Ethymologie von Bricolage deutet auf die Konstruktion oder die Schöpfung all dessen hin, was uns unmittelbar zur Verfügung steht, wie in Levi-Stauss „The savage Mind“ (1966: 17) veranschaulicht: „Der Bricoleur ist in der Verrichtung vielerlei Tätigkeiten bewandert, aber im Gegensatz zum Ingenieur ordnet er diese nicht der Verfügbarkeit der für ein Projekt erdachten und herbeigeschafften Rohstoffe und Werkzeuge unter. Das Universum seiner Instrumente ist ge-

mischt und einander gegenübergestellt werden. Homi Bhabha nennt den dritten Raum „differential communalities“ (Bhabha 1990), Felix Guattari bezieht sich darauf als „Prozess der Heterogenese“ (Guattari 1989). Anhand des *Prozesses der Heterogenese* widerspricht Guattari der marxistischen Dialektik, deren Ziel die Auflösung der Gegensätze ist. Er vertritt den Standpunkt, dass „unser Ziel eher sein sollte, individuelle Kulturen zu nähren und gleichzeitig neue Gesellschaftsverträge zu erfinden, mit dem Ziel eine Staatsordnung hervorzubringen, in welcher Singularität, Ausnahmen und Eigen-Art-igkeit unter Voraussetzungen minimalsten Herrschaftsdrucks zusammenleben“ (Guattari 1989: 141). Er beschreibt diese Gestaltung als „Logik des integrierten Mittleren, wo zwischen Schwarzen und Weißen nicht unterschieden wird, wo das Schöne mit den Hässlichen koexistiert, das Innere mit dem Äußeren, wo das „Gute“ mit dem Bösen und „das Selbst mit dem Anderen ist“. Man erwartet, dass der Prozess der Heterogenese oder kultureller Bricolage starke Subjektivitäten hervorbringen wird. Dieses heute an vielen Jugendlichen zu beobachtende Phänomen, entspricht dem von Deleuze und Guattari 1987 gebrauchten Bild des *Rhizoms*: ein Rhizom ist eine wurzelartige unterirdische Knolle, von der nach unten Wurzeln ausgehen und nach oben Sprossen an die Oberfläche kommen. Mit ihren Ausführungen was Rhizom bedeutet, liefern Deleuze und Guattari uns eine überzeugende Argumentation:

„Ein Rhizom hat keinen Anfang und kein Ende; es ist immer in der Mitte, zwischen den Dingen, ein Dazwischenseiendes, ein Intermezzo. Dem Baum entspricht die Abstammung, aber das Rhizom ist Zusammenschluss, ausschließlich Verbindung oder Verband. Mit dem Bild des Baumes drängt sich das Verb ‚sein‘ auf, aber die Struktur des Rhizoms ist Konjunktion, ‚und...und...und‘. Diese Konjunktion beinhaltet genug Kraft, um das Verb ‚sein‘ zu erschüttern und zu entwurzeln. Wohin gehst du? Woher kommst du? Worauf willst du hinaus? Dies sind alles nutzlose Fragen. Einen klaren Vorschlag zu machen, wieder bei Null anzufangen, einen Anfang oder eine Basis zu suchen – all das impliziert eine falsche Vorstellung von Reise und Bewegung [...]. Sowohl die amerikanische als auch die englische Literatur weisen diese rhizomatische Richtung noch stärker auf. Sie wissen wie man sich zwischen den Dingen bewegt, wie man eine Logik des UND aufbaut, wie man Ontologie kippt, Fundamente abträgt, Anfang und Ende aufhebt. Sie wissen wie man Pragmatik anwendet. Das Mittlere ist keineswegs ein Durchschnitt; es ist viel mehr das, wovon die Dinge ihren Schwung erhalten.“ (Deleuze and Guattari 1987: 25)

geschlossen und seine Spielregeln bestehen darin, mit dem, „was eben gerade verfügbar ist“, zurechtzukommen, d.h. mit einem begrenzten Werkzeug- und Materialieninventar. Es ist immer beschränkt und heterogen, weil sein Inhalt keinen Bezug zum aktuellen Projekt hat, aber kontingentes Ergebnis aller Gelegenheiten ist, mit denen der Bestand erneuert und bereichert oder mit Resten vorheriger Konstruktionen oder Dekonstruktionen erhalten werden kann.

Das „Mittlere“ bezieht sich nicht auf ein Gefangensein im „dazwischen“, es konnotiert vielmehr einen in sich selbst abgeschlossenen Raum, wo zum Beispiel viele Jugendliche, Kosmopoliten und Hybriden sich aufhalten. Daher könnten wir, mit dem Wissen, dass solche neuen kosmopolitischen Formen dem dritten Raum entspringen, uns einem neuen Bezug, der uns selbst transzendiert, eröffnen, welcher abseits und unabhängig von uns existiert, anstatt den Anderen erschöpfend zu erklären und zu assimilieren und sie/ihn so auf unsere Welt zu reduzieren. Diese synkretistische Kultur ist, wie Meducci völlig korrekt festgestellt hat,

„die Reise in unbekanntes Gebiet [... die] uns lehrt, Ambivalenz anzuerkennen, die uns ermutigen will, verschiedene Standpunkte anzuerkennen und dadurch das Bewusstsein für mögliche Freiheiten sensibilisiert [...]“ (Melucci 1989: 14)

5. GRAFFITI: RAUM SCHAFFEN FÜR DIE JUGEND

Das Wort „Graffiti“, das aus dem Italienischen kommt, bedeutete ursprünglich soviel wie in Wände geritzte Inschriften. Der Ausdruck ist mit der Bezeichnung einer bestimmten Technik der Wandmalerei, dem so genannten „*sgraffito*“, verwandt. Heutzutage werden neben dem Einritzen und/oder Einkratzen auch andere Techniken angewandt: im Gebäudeinneren und auf kleineren Flächen werden Filzstifte gebraucht, während Farbsprühdosen auf größeren Flächen und im Freien ihre Verwendung finden. Für Regina Blume sind die Beweggründe für das Erzeugen von Graffiti oder Tags:⁷

der Existenzbeweis – scribo, ergo sum (Ich schreibe, also bin ich)
 das Bedürfnis nach Selbstdarstellung
 das Gefühl einer Gruppe anzugehören
 die Freude an ästhetischen, körperlichen und kreativen Handlungen
 und der Ausdruck von Langeweile.

Unter der Berücksichtigung dieser Beweggründe werden das Graffiti und das Tagging zu einer Art des Widerstands gegen das formelle Leben, gegen die Strafmaßnahmen der Erwachsenen und der gesetzlichen Einrichtungen. Die Welt des Graffitis ist die Parallelwelt der Jugend, weil Erwachsene sie nicht verstehen. Und es ist auch eine Welt, in der die Minderheit Jugend sich in ihrer eigenen Umgangssprache verständigen kann, eine Welt, in der es keine Einschränkungen und keine Befragungen gibt.

7 In ihrer Arbeit über Graffiti hat Blume (1985) sich mit geschichtlichen Aspekten, Quellen, Formen, Funktionen und Adressaten des Graffiti befasst.

Das Graffiti gibt Jugendlichen die Möglichkeit, auf die Armut in den Großstadtghettos hinzuweisen,⁸ ihre Gebietsansprüche geltend zu machen und ihrer Macht Ausdruck zu verleihen. Die deutsch-türkischen Jugendlichen nehmen sich die Freiheit „Kanak“ an Stelle von „Kanake“ oder „masaka“ anstatt „Massaker“ zu schreiben. Graffiti an verbotenen Stellen, wie den Wänden von U-Bahnstationen anzubringen, ist eine Art von verdeckter Kriegsführung gegen die amtliche Obrigkeit. Vermummt, mit Sprühdosen bewaffnet, im Schutz der Dunkelheit umherzuschleichen, ohne sich von der Polizei erwischen zu lassen, hört sich an, wie die Erfüllung einer „Mission Impossible“. Für Jugendliche, die einer untergeordneten, ethnischen Minderheit angehören, bedeutet Graffiti in etwa so viel wie eine „Bombardierung“ öffentlicher Instanzen. Mit der Erschaffung eines gegenhegemonialen Raumes führen die Graffiti-Sprayer einen Krieg gegen die Staatsgewalt. Diese Jugendlichen sind „Sprühkrieger“ oder „Helden der Straße“, die mit der öffentlichen Obrigkeit um die Macht kämpfen. Bei den Jugendlichen liegt die Macht in ihrer Graffiti-Kunst, die ihnen eine Anerkennung durch die Öffentlichkeit bringt. Dieses Hegelsche Verständnis von subjektiver Anerkennung könnte einen „produktiven“ Kontext⁹ haben: so könnte ein Jugendlicher sich beispielsweise in ein denkendes und aktives Subjekt verwandeln, und sie/er könnte in einem Dialog mit der Öffentlichkeit treten, der auf gegenseitiger Anerkennung basiert und auf diese Weise ihr/sein Selbstbewusstsein finden. Seit kurzem versuchen Ortsbehörden Graffiti zu legitimieren, indem sie es als pädagogisches Instrument bei Kindern und Jugendlichen einsetzen (Kaya 2002 und 2004).

Für Jugendliche ist Graffiti auch eine Möglichkeit, Anerkennung zu erlangen. Um berühmt zu werden, muss ein Graffitimaler seine Gebietsgrenzen in der Stadt überschreiten. Je mehr Tags (persönliche Erkennungszeichen) eine/r in der ganzen Stadt verteilt, umso berühmter wird sie/er in der Hip-Hop Szene. Hinsichtlich der „Raumschaffung“ im Sinne von Henri Lefebvre (1989), werden Straßen für die Hip-Hop Jugend unentbehrlich. Überall in der Stadt Tags anzubringen, an gefährlichen Orten Graffiti zu malen, in eigenen Sportautos laut Musik zu hören, an bestimmten Straßenecken mit den eigenen „Jungs“ zu quatschen, laut zu sprechen und Fremde anzustarren, all das sind Methoden, die von Jugendlichen angewandt werden, um sich in der Gesellschaft aber entgegen fremder und elterlicher Disziplin ihren eigenen Raum und ihr eigenes Revier zu schaffen. Eyüp, ein 22jähriger aus Kreuzberg, damals ohne Schulabschluss, gab das Sprayen auf, nachdem er nach seiner Verhaftung durch Polizeibeamte wieder freigelassen wurde:

8 Siehe den Artikel von Stefan Meier in diesem Band.

9 Die Idee des „Produktiven“ ist frei von ihrer marxistischen Nebenbedeutung, welche das Subjekt in einer Ideologie des Produktionismus gefangen nimmt. Der Begriff hat eher eine Lefebvreianische Bedeutung, welche über den rohen und brutalen Ökonomismus hinausgeht.

„Ich habe so um vier Uhr morgens in der Metrostation Kottbusser Tor in Berlin Kreuzberg getaggt. Nachdem ich mit meiner Arbeit fertig war, hat mich die Polizei auf meinem Heimweg geschnappt. Ich habe mich selbst reingelegt, weil die mich ja nicht beim Taggen erwischt haben. Die haben nur die Sprühdose in meiner Hand gesehen. Ich hätte sie besser verstecken sollen. Auf jeden Fall, sie haben mich dann in ihr Auto gesetzt. Ich hatte voll Angst, dass sie mich schlagen und meinen Eltern sagen würden, dass ich getaggt habe. Dann war ich überrascht, dass sie mir nix gemacht haben; sie haben nur einen Vortrag über Gesetzesverstoß gehalten und dann haben die mich zu meiner Wohnung gebracht. Sie haben es nicht einmal meinen Eltern gesagt. Ich war voll geschockt. Dann habe ich beschlossen, mit diesen Dingen aufzuhören. Aber ich sag's dir, wenn die Polizisten mich geschlagen hätten, dann hätte ich noch viel mehr getaggt als davor.“ (Kaya 2001: 168)

Dem Graffitiakt liegt das Verlangen zugrunde, seine Spuren zu hinterlassen, das heißt, seine Existenz zu bezeugen. Wie Maffesoli bereits dargelegt hat, „kann urbanes Graffiti mit prähistorischer Höhlenmalerei verglichen werden (Maffesoli 1996: 137). In beiden Fällen meldet sich eine Gruppe zu Wort, grenzt ihr Territorium ab und bestätigt hiermit ihre Existenz.“ *Scribo ergo sum...*

6. SCHLUSSFOLGERUNG

Die Jugend ist nicht mehr nur ein Abschnitt im menschlichen Lebensverlauf. Die Jugend ist in letzter Zeit kommerzialisiert und zu einem Objekt des Kapitalismus gemacht worden. Die Jugend als Stadium im menschlichen Lebensverlauf ist in Verbindung mit der Verlängerung der akademischen Ausbildungszeit bis in die späten 30er ausgedehnt worden. Das Aufkommen der Desindustrialisierung der letzten Jahrzehnte hat die Unzufriedenheit der marginalisierten Teile der Jugend im urbanen Raum intensiviert. Marginalisierte Jugendliche aus der Arbeiterklasse, aus ethnischen Minderheiten und Jugendliche mit Migrationshintergrund werden von den Medien und der politischen Elite eher zum Sündenbock gemacht. An den Rand gedrängte Jugendliche haben es bereits aufgegeben, sich vom offiziellen Bildungswesen horizontale Mobilität zu erhoffen. Die lokalen und zentralen Autoritäten erleben beachtliche finanzielle Kürzungen für den Bau von Erholungsraum für Arbeitslose, Ungeschulte und Schulabbrecher. Diese Jugendlichen neigen eher dazu, ihre eigenen Bildungskanäle mittels alternativer „unsichtbarer Bildungsquellen“ wie Musik, Rap-Alben, Fernsehen, Internet, Gemeinschaftszentren und Film aufzubauen.

Die Pap-Pädagogik kritisiert die intellektuelle Standardisierung und die ausschließliche Beschäftigung innerhalb der Normen der Hochkultur, wie sie im modernistischen Bildungswesen stattfindet. Die Rap-Pädagogik im Besonderen, sowie die Hip-Hop-Pädagogik im Allgemeinen

sind kritische Pädagogiken. Henry Giroux nennt es „Grenzpädagogik“. In der Grenzpädagogik werden kulturelle und soziale Praktiken nicht mehr ausschließlich von den dominanten Modellen der westlichen Modernität ausgehend bestimmt und aufgefasst. Rap bietet eine Plattform, auf der die Unterlegenen zu Wort kommen. Rap könnte das Klassenzimmer in einen Ort des Erfindens, Lehrer in Umwandler und Schüler in eine Art von Bastlern oder Heimwerkern verwandeln. Schüler greifen Gedanken, Erfahrungen und Geschichten anderer auf und machen sie sich zu eigen. So können sie als organische Intellektuelle oder Geschichtenerzähler handeln. Ihre Arbeit an Sprache und Musik lässt eine andere Art von Sprache und Musik entstehen, die Vermittlung und Angliederung ermöglicht.

Rap-Musik ist ein Terrain, welches Schüler stärken und motivieren kann. Die Rap-Pädagogik könnte es erlauben, dass Wissen aus den Erfahrungen der Jugendlichen generiert wird und ihnen nicht von außenstehenden Autoritäten eingeflösst wird. Die Rap-Pädagogik könnte auch die Erfahrungen im Klassenzimmer demokratisieren, indem sie Schülern ermöglicht, sich über die alltäglichen Realitäten auszutauschen. Schüler, die sich in ihren Raptexten ausdrücken, könnten sich in einem liminalen Raum treffen, in dem sich der Dialog über Erfahrungen und Gedanken materialisiert, so dass rassistische, kulturelle, ökonomische und geographische Grenzen überschritten werden. Rap-Pädagogik ist darum bemüht, Schülern eine Stimme zu geben, damit sie ihre Kritik an der dominanten Kultur formulieren und ihre eigene Subkultur, ihren eigenen Stil, ihren Diskurs, kulturelle Formen und Identitäten bilden können. Damit versucht sie den eingeschränkten Zielsetzungen der Schule entgegenzuwirken, die ihre Schüler nur auf das möglichst gute Abschneiden bei Klausuren und auf eine optimale Anpassung an die globale Wirtschaft vorbereitet. Dementsprechend bietet auch Graffiti die Gelegenheit, einen gegenhegemonialen Raum zu konstruieren, der den Machtsystemen mit ihrem Anpassungs- und Vereinheitlichungsdruck, ihrem Homogenisierungsstreben widersteht.

Danksagung:

Ich möchte Kaan, Defne und Can für ihre wertvollen Bemerkungen, Empfehlungen und die Inspiration, die sie mir im Laufe meiner Arbeit entgegengebracht haben von ganzem Herzen danken. Ich bin ebenfalls Christoph Schroeder, Boğaç Erzoan und Eva Kimminich für ihre aufschlussreichen Hinweise zu Dank verpflichtet.

LITERATUR

- Barber, Benjamin R. (1998): „More Democracy, More Revolution“. In: *The Nation* (October 26/1998), S. 193-201.
- Bauman, Zygmunt (2001): *Community: Seeking Safety in an Insecure World*. Cambridge: Polity Press.
- Beck, Ulrich (1996): *The Reinvention of Politics*. Cambridge: Polity Press.
- Benjamin, Walter (1973): „The Storyteller: Reflections on the Works of Nikolai Leskov“. In: Hannah Arendt (Hrsg.): *Illuminations*. London: Fontana Press.
- Bhabha, Homi (1990): „The Third Space“ In: J. Rutherford (Hrsg.): *Identity: Community, Culture, Difference*. London: Lawrence&Wishard.
- Blume, Regina (1985): „Graffiti“. In: Teun A. Van Dijk (Hrsg.): *Discourse and Literature: New Approaches to the Analysis of Literary Genres*. Amsterdam: John Benjamins.
- Crane, Diane (1972): *Invisible colleges: Diffusion of knowledge in scientific communities*. Chicago: University of Chicago Press.
- Decker, Jeffrey Louis (1987): „The State of Rap: Time and Place in Hip-hop Nationalism“. In: *Social Text* 34, S. 53-83.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Felix (1987): *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Translated by B. Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dimitriadis, Greg/Weis, Lois (2001): „Imagining possibilities with and for contemporary youth: (re)writing and (re)visioning education today“. In: *Qualitative Research*, Vol. 1/2 (2001), S. 223-240.
- Durkheim, Emile (1961): *The Elementary Forms of the Religious Life*. New York: Collier.
- Featherstone, Mike (1994): *Global Culture: Nationalism, Globalization and Modernity*. London: Sage Publications.
- Foucault, Michel (1979): „Governmentality“. In: *Ideology and Consciousness* 6, S. 5-21.
- Freire, Paulo (1970): *Pedagogy of the Oppressed*. New York: Penguin Press.
- Freire, Paulo (1996): *Letters to Christina: Reflections on My Life and Works*. London: Routledge.
- George, Nelson (1998): *Hiphopamerica*. New York: Penguin Press.
- Giddens, Anthony (1994): *Beyond Left and Right: The Future of Radical Politics*. Cambridge: Polity Press.
- Gilroy, Paul (1987): *There Ain't no Black in the Union Jack*. London: Hutchinson.
- Gilroy, Paul (1993): *Black Atlantic: Double Consciousness and Modernity*. Cambridge: Harvard University Press.

- Gilroy, Paul (2005): „It’s a Family Affair“. In: Murray Forman/Mark Anthony Neal (Hrsg.): *That’s the Joint! The Hip-Hop Studies Reader*. New York: Routledge, S. 87-94.
- Giroux, Henry A. (1992): *Border Crossings: Cultural Workers and the Politics of Education*. New York: Routledge.
- Giroux, Henry A. (1996): *Fugitive Cultures*. New York: Routledge.
- Giroux, Henry A. (1999): „Border Youth, Difference, and Postmodern Education“. In: M. Castells u. a. (Hrsg.): *Critical Education in the New Information Age*. New York: Rowman & Littlefield Publishers, S. 93-115.
- Giroux, Henry A. (2000a): „Counter Public Spheres and the Role of Educators as Public Intellectuals: Paulo Freire’s Cultural Politics“. In: M. Hill/W. Montag (Hrsg.): *Masses, Classes, and the Public Sphere*. London: Verso, S. 251-267.
- Giroux, Henry A. (2000b): *Impure Acts: The Practical politics of cultural studies*. New York: Routledge.
- Giroux, Henry A. (2001a): „Public Intellectuals and the Challenge of Children’s Culture: Youth and the Politics of Innocence“. In: *The Review of Education/Pedagogy/Cultural Studies*, Vol.23, No.3, S. 193-225.
- Giroux, Henry A. (2001b): *Public Spaces, Private Lives: Beyond the Culture of Cynicism*. New York: Rowman & Littlefield Publishers.
- Gramsci, Antonio (1971): *Selection from the Prison Notebook*. London: Lawrence & Wishart.
- Grenier, Line (1989): „From Diversity to Difference: The Case of Socio-Cultural Studies of Music“. In: *New Formations* 9, S. 125-142.
- Guattari, Felix (1989): „The Three Ecologies“. In: *New Formations* 8, S. 131-147.
- Hall, Stuart (1994): „Cultural Identity and Diaspora“. In: P. Williams/L. Chrisman (Hrsg.): *Colonial Discourse and Post-Colonial Theory*. New York: Columbia University Press, S. 392-401.
- Hall, Stuart/Held, David (1990): „Citizens and Citizenship“. In: S. Hall/Martin Jacques (Hrsg.): *New Times*. London: Lawrence & Wishart.
- Kaya, Ayhan (2001): *Sicher in Kreuzberg! – Constructing Diasporas: Turkish Hip Hop Youth in Berlin*. Bielefeld: transcript.
- Kaya, Ayhan (2002): „Aesthetics of Diaspora: Contemporary Minstrels in Turkish Diaspora“. In: *Journal of Ethnic and Migration Studies*, Vol. 28, No. 1 (Ocak), S. 43-62.
- Kaya, Ayhan (2003): „Scribo Ergo Sum: İslamic Force und Berlin-Türken“. In: Jannis Androutsopoulos (Hrsg.): *Hip Hop- Globale Kultur*. Bielefeld: transcript, S. 245-272.
- Kaya, Ayhan/Greve, Martin (2004): „Islamic force, Takım 34 und Andere: Identitätsmixturen türkischer Rapper in Berlin und Istanbul“. In: Eva Kimminich (Hrsg.): *Rap: More than Words*. Frankfurt a.M.: Peter

- Lang (=Welt, Körper, Sprache: Perspektiven kultureller Wahrnehmungs- und Darstellungsformen, Bd. 4), S. 161-179.
- Kimminich, Eva (2003): „'Lost Elements' im ‚MikroKosmos‘. Identitätsbildungsstrategien in der Vorstadt- und Hip-Hop-Kultur.“ In: dies. (Hrsg.): *Kulturelle Identität: Konstruktionen und Krisen.* (= Welt – Körper – Sprache. Perspektiven kultureller Wahrnehmungs- und Darstellungsformen, Bd. 3). Frankfurt/M.: Peter Lang, S. 45-88.
- Kimminich, Eva (2004): „(Hi)story, Rapstory und ‚possible worlds‘ Erzählstrategien und Körperkommunikation im französischen und senegalesischen Rap.“ In: dies. (Hrsg.): *Rap More Than Words* (= Welt – Körper – Sprache. Perspektiven kultureller Wahrnehmungs- und Darstellungsformen, Bd. 4). Frankfurt/M. u.a.: Peter Lang, S. 233-267.
- Kopkind, Andrew (1992): „Slacking towards Betlehem.“ In: *Grand Street*, No. 44, S. 177-88.
- Lefebvre, Henri (1989): *The Production of Space.* Translated by D. Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell.
- Levi-Strauss, Claude (1966): *The Savage Mind.* Chicago: University of Chicago Press.
- Maffesoli, Michel (1996): *The Time of the Tribes.* Translated by Don Smith. London: Sage Publications.
- Mahiri, Jabari (2000): „Pop culture pedagogy and the end(s) of school.“ In: *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 44/4 (Dec. 2000), S. 382-385.
- Mead, Margaret (1970): *Culture and Commitment: A Study of the Generation Gap.* New York: Doubleday.
- Melucci, Alberto (1989): *Nomads of the Present: Social Movements and Individual Needs in Contemporary Society.* London: Hutchinson Radius.
- Roche, Maurice (1992): *Rethinking Citizenship.* Cambridge: Polity Press.
- Rose, Tricia (1994): *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America.* London: Wesleyan University Press.
- Scherpf, Stephanie (2001): „Rap Pedagogy: The Potential for Democratization.“ In: *The Review of Education/Pedagogy/Cultural Studies*, Vol. 23, No.1, S. 73-110.
- Swedenburg, Ted (1992): „Homies in the hood: Rap's Commodification.“ In: *New Formations* 18 (Winter), S. 53-66.
- Tribalat, Michèle (2003): „The French ‚Melting Pot‘: Outdated – or in need of reinvention?“ In: S. Milner/N. Parsons (Hrsg.): *Reinventing France: State and Society in the Twenty-First Century.* Hampshire: Palgrave, S. 127-142.
- Virilio, Paul (1991): *Lost Dimension.* New York: Semiotext(e).
- Zwerin, Mike (1992): „Listen Up: All You Need to Know About Rap.“ In: *International Herald Tribune* (January 24, 1992).

RHYTHMUS-SOUND-SYMBOL: STRUKTUR UND VERMITTLUNGSFORMEN EINER ORAL CULTURE AM BEISPIEL DES HIP HOP

MICHAEL RAPPE

„Rhythmen können die Wahrnehmung der Menschen für sich und ihre Umwelt verändern [...]. Der Beat [...] [ist] eine primäre Sprache, die durch das Gewebe der Rationalität schlüpft und unsere Psyche auf einer tieferen Ebene infiziert.“ (DJ Spooky That Subliminal Kid)¹

„Like the beat on the one, like the skin on the drum.“ (Michael Franti)²

1. IN THE BEGINNING THERE WAS A BREAK ...³

Angenommen, wir legten die CD-Anthologie *Foundations Of Funk. A Brand New Bag: 1964-1969* von James Brown auf und hörten den Track *Funky Drummer* aus dem Jahre 1969 (Brown 1996) – und: Wir würden einen Breakbeat hören. Im Anschluss legten wir die CD des 1975er Al-

1 Paul D Miller a.k.a. Spooky That Subliminal Kid, Amerikaner hassen es nachzudenken. <<http://www.faz.net>> (03.08.2004).

2 Michael Franti & Spearhead, Stay Human. Holland: Virgin/Labels 2001.

3 Der hier vorliegende Artikel baut auf zwei Arbeiten auf, die ich an anderem Orte publiziert habe: In dem einen Artikel Ich rappe, also bin ich! – Hip Hop als Grundlage einer Pädagogik der actionality (in: Canaris 2005: 122-139) beschäftigte ich mich eingehend mit der Frage, inwieweit die impliziten Kulturtechniken des Hip Hop Grundlagen sein können für andere Lernformen, Lernmöglichkeiten und Lernsituationen, auch im Sinne eines politisch reflektierten Handelns. In dem anderen Artikel Work It – Warum Videogucken kreativ ist oder die Kunst des Eigensinns (in: AfS (Arbeitskreis für Schulmusik und allgemeine Musikpädagogik e.V.) Magazin Nr. 16 / November 2003. Köln, Hohenroth: AfS 2003: 12-19) versuchte ich, die polysemantische Struktur des Mediums Videoclip als Ausgangspunkt für eine musik- und kulturwissenschaftliche Analyse zu nehmen. Diese beiden Gedankengänge – die Ebene musikalischen Handelns und die Bedeutung der Visualisierung von Hip Hop-Clips – möchte ich miteinander verbinden und darstellen, wie in einem solchen komplexen, polytextualen Zeichen-, Bewegungs- und Bedeutungsgefüge ästhetische Erfahrungen auf der symbolischen Ebene ermöglicht werden.

bums *Two* des Fusion-Keyboarders und Easy Listening-Musikers Bob James auf. Wir hörten als ersten Track den Titel *Take Me To The Mardi Gras*⁴, eine Interpretation des gleichnamigen Songs aus dem Jahre 1973 des Singer/Songwriters Paul Simon – und: Wir würden einen Breakbeat hören.

Was ist ein Breakbeat und wie ist er entstanden?

Der Breakbeat entstammt immer einem Break oder einem musikalischen Höhepunkt eines bereits vorhandenen Stückes, meist der Funk-, Soul oder Latinmusik der 1970er Jahre entnommen. Der Breakbeat ist, so Afrika Bambaataa

„[...] that certain part of the record that you just be waiting for to come up and when that certain part comes, that percussion part with all those drums, congas, it makes you dance real wild. You just let all your feelings go, but that break is so short in the record, you get mad, because the break was not long enough for you to really get down to your thing.“ (Bambaataa 1999, o. Seitenang.)

Durch das abwechselnde und ununterbrochene Abspielen dieser einen bestimmten rhythmischen Sequenz auf zwei Plattenspielern, die mit einem Mischpult verbunden sind, oder durch das ab Mitte der 1980er Jahre übliche digitale Looping im Sampler, entsteht ein neuer Rhythmus, der zwar als der alte Rhythmus eines James Brown- oder Bob James-Break identifizierbar bleibt, sich jedoch die musikalische, soundtechnische und atmosphärische Dichte der eingefangenen musikalischen Situation zu nutze macht. Aus ein, zwei oder viertaktigen Rhythmusphrasen entsteht durch das ständige mechanische oder digitale Wiederholen die musikalische Grundlage des Hip Hop: der Breakbeat.

Kreiert wurde das Breakbeating Anfang der 1970er Jahre von Grandmaster Flash, einem New Yorker DJ aus der South Bronx und durch seine Kollegen, Afrika Bambaataa, Grand Wizard Theodore und Kool DJ Herc:

„Sie [ergriffen] einen potentiellen Beat [...], der immer schon da war, indem sie ihn vom Funk-Motor abtrennten, indem sie ihn als ein Stück Vinyl materialisierten, das wiederholt werden konnte. Sie [schalteten] das materielle Potential *des Breaks* [ein], das für lange Zeit geschlafen hatte.“ (Eshun 1999: A/212)

Zusätzlich zum Breakbeating entwickelten diese DJs zwei weitere wichtige musikalische Parameter des Hip Hop und zwar das Mixing und das Scratching. Im Mix wird der neu entstandene Rhythmus mit anderen Breakbeats gleicher Bauart nonstop verbunden. Die Scratches und Cuts, die ursprünglichen Suchgeräusche nach der richtigen Stelle, sind rhyth-

4 Bob James, *Take Me To The Mardi Gras*. Von dem Album: *Two*. 1974/1975, USA: Tappan Zee Records/Chappel North America. Wieder veröffentlicht unter: Bob James: *One, Two, Three & BJ4 – The Legendary Albums*. UK: Union Square Music 2003.

mische Bewegungen des Plattentellers bei aufliegendem Tonarm, die einerseits eine rhythmische Erweiterung des Grundrhythmus darstellen (polyrhythmische Überlagerungen), andererseits eine solistische Einzelleistung des DJs sind.

Um nun die Wirkungsweise des Breakbeats und seine Kontextualisierung innerhalb der afroamerikanischen Musiktradition zu betrachten, ist es zunächst notwendig, den Musikstil Hip Hop in der Tradition der *oral culture* zu verorten. Es würde jedoch den Rahmen dieses Beitrages sprengen, die im Kulturmodell Hip Hop implizit wirkende jahrhundertealte afroamerikanische Tradition musikalisch-gesellschaftlichen Handelns und deren Ursprung in den westafrikanischen Kulturen zu beschreiben.⁵ Aus diesem Grund werde ich mich mit den musikalischen und sozialen Dimensionen afroamerikanischen Musikhandelns auseinandersetzen und diese auf die Wirkung des Breakbeats fokussieren.

2. HIP HOP IN DER TRADITION DER *ORAL CULTURE*

Hip Hop ist, ganz in der Tradition der afroamerikanischen Musikstile stehend, eine *oral culture*. Der amerikanische Kulturwissenschaftler Ben Sidran bezeichnet solche Kulturen als *oral cultures* (vgl. Sidran 1985: 27-44), in denen die Traditionen und das Weitergeben kultureller Errungenschaften mündlich in Form von Musik, Tanz oder Gesang erfolgen. Er unterscheidet diese von den *literate cultures*, die vornehmlich das geschriebene Wort und dessen Ableitungen wie Bücher, Zeitungen oder Computer als Wissenspeicher benutzen. Durch die unterschiedlichen Arten der Wissenskonservierung beider Kulturformen, haben sich unterschiedliche jeweils adäquate Kommunikationsformen und -strukturen entwickelt. Für die *oral culture* gilt: Da das gesprochene Worte, sämtliche oral kommunizierten Inhalte ihrer Gestalt nach flüchtig und zeitgebunden sind, können sie nur im Moment des kommunikativen Aktes von den an diesem Akt Teilhabenden wahrgenommen werden. Oder mit den Worten Marshall McLuhans ausgedrückt:

„[...] voralphabetische Kulturen verstehen Zeit und Raum als Einheit und leben weniger in einem visuellen, sondern eher in einem akustischen [...] Raum ohne Horizont und Grenzen.“ (McLuhan 2002: 192)

Somit müssen selbst die kleinsten Stimmungen aufgenommen und verarbeitet werden, da sie sonst der Gemeinschaft durch ihre Unmittelbarkeit verloren gingen. Aus diesem Grund haben sich in der *oral culture* in Bezug auf das auditive Wahrnehmungsvermögen und hinsichtlich der For-

5 An dieser Stelle sei auf folgende AutorInnen verwiesen: Für Afroamerika und -karibik u.a.: Bader 1988; Baraka 1981; Floyd 1995; Litweiler 1988. Für Afrika u.a.: Chernoff 1999; Kosi 2001; Dauer 1985.

men verbaler und stimmlicher Artikulation Kommunikationstechniken und -fähigkeiten entwickelt, die eine enorme Differenzierungsfähigkeit zulassen. Diese Fertigkeiten und Fähigkeiten subsumiert Ben Sidran unter dem Begriff der *actionality* (Sidran 1985: 27ff.). *Actionality* bedeutet das unmittelbare und augenblickliche Agieren und Reagieren innerhalb des Kommunikationsprozesses, die sensible Wahrnehmung kleinster Informationseinheiten. *Actionality* bezeichnet also eine große improvisatorische Kompetenz in Form permanenter Paraphrasierung der zu vermittelnden Informationen und eine verbindende und verbindliche Handlungsebene, die in der Musik, im Rhythmus und im Sound zu finden ist. Somit schafft das Musizieren in oralen Kulturen nach John Miller Chernoff

„[...] die geeignete Situation, um die Aufmerksamkeit auf wichtige soziale Belange zu richten und Kommentare dazu abzugeben. Die Menschen erwarten von der Musik, dass sie in enger Beziehung zur Kontextsituation entsteht und bestimmte Aspekte dieser Situation mit mehr Ausdruckskraft erfüllt.“ (Chernoff 1999: 94)

Im Hip Hop kommt im kollektiven Musikhandeln zudem ein Kompositionsbegriff zum Tragen, der ebenfalls der Tradition der *oral culture* entspricht: Nicht eine anfängliche Idee, ein „Werk“, sondern das Ineinandergreifen von rhythmisch-melodischen Formeln oder Pattern ist die eigentliche Komposition (vgl. Dauer 1985: 11ff.). Diese typische afrikanische Formgestaltung, die festen rituellen Regeln einer Gemeinschaft folgt, jedoch für die Gemeinschaft förderliche Variationen einzelner Mitglieder zulässt und fördert, bezeichnet man nach Meki Nzewi auch als *performance composition* (Schütz 1992: 70).

3. POLYRHYTHMISCHES HANDELN ALS DAS SPIEL MIT PERSPEKTIVEN UND MÖGLICHKEITEN (VON SINN UND WIRKLICHKEIT)

Mittlerweile werden musikalische Veränderungen innerhalb der afroamerikanischen Musik nicht mehr nur als spezifischer soziokultureller Ausdruck identifiziert. Zahlreiche Arbeiten belegen, dass die musikalische Entwicklung selbst Ausgangspunkt eines sich verändernden gesellschaftlichen Bewusstseins ist (vgl. dazu Baraka 1994; Sidran 1985; Carles/Conolli 1973; Jost 1982).

Und immer wieder finden sich Änderungen des gesellschaftlichen Bewusstseins zunächst in der Änderung des musikalischen Rhythmus. Die Melodien im Bebop zum Beispiel waren nach Leroi Jones

„[...] gewissermaßen bloß flüssigere Erweiterungen der rhythmischen Teile der Musik. Oft war es, als würden die rhythmischen Teile der Musik direkt in die Me-

lodiellinien eingefügt, und diese Linien waren schon fast rhythmische Strukturen. In Bop-Melodien gab es anscheinend unzählige Richtungsänderungen, Stops und Anfänge, Variationen des Impetus, eine Zerissenheit, die aus den rhythmischen Grundlagen der Musik stammte. Die Bopper schienen ein ständiges Bedürfnis nach bewußtem und erregtem rhythmischen Kontrast zu haben.“ (Baraka 1981: 249)

Dies ist sowohl als Reaktion auf den Jazz der Swing-Ära, als auch auf die Diskrepanz zurückzuführen, in den 1940er Jahren in einem Apartheidstaat zu leben und gleichzeitig in Übersee in einem Kampf gegen Rassismus und für Demokratie das Leben riskieren zu sollen. Dies schuf eine aggressive Bewusstseinslage: „Apathie und Irritation, Zynismus und Wut waren weit verbreitet. Die Nerven waren bis zum Zerreißen gespannt“ (zit. nach Jost 1982: 89). Diese innere Zerissenheit, der Wunsch nach Selbstbestimmung entlud sich in Ghetto-Aufständen und machte sich als Aufstand gegen das nahezu erstickende Übergewicht künstlicher Melodik im Jazz der Swing-Ära bemerkbar: Entladungen der Aggression, Schreie nach Freiheit innerhalb einer aggressiven und hitzigen Spielweise. Eine Abkehr von Harmonie und Melodie und eine stärkere Hinwendung zum Rhythmus entwickelten sich etwa zehn Jahre später im Freejazz und weitere zehn Jahre später in der Funkmusik. War es beim Freejazz die Abkehr von der Diktatur der Harmonie und den Konventionen der Melodie durch die Idee der radikalen Befreiung und Demokratisierung aller Stimmen im Kollektiv der gemeinsamen Improvisation, so war es beim Funk das Kollektiv der rhythmischen Verzahnung, das gemeinsame und ekstatische Aufgehen unter einem Rhythmus: Diese polyrhythmischen Abenteuer waren der Soundtrack und das rhythmische Versuchslabor eines gesellschaftlichen Aufbruchs und Ausdruck eines neu erlangten Selbstbewusstseins.

Mit den Breakbeats im Hip Hop ist es genauso: Ein Breakbeat ist ein rhythmisch-musikalisches Kontinuum, über das sich Scratches als Geräusche, Samples als semantisch besetzte Rhythmus-Sound-Patterns und Raps als die Klang-Rhythmisierung von Sprache polyrhythmisch legen. Innerhalb dieser polyrhythmischen Gestalt ist immer Platz für eine weitere rhythmische Idee, eine weitere rhythmische Stimme. Und dabei scheint es nicht so sehr auf das große Ganze, auf die große Idee anzukommen, sondern auf die Möglichkeit zu partizipieren und sich mit einer eigenen, durchaus differenten Meinung zu beteiligen. Durch ein solches polyrhythmisches Handeln entstehen Räume: Mikro-Orte, Möglichkeitsräume oder Ereignisräume, in denen unterschiedliche Bedeutung eingeschrieben werden kann im Sinne eines ästhetischen und gesellschaftlichen Handelns, denn eine Erweiterung von Rhythmen, rhythmisches Handeln ist gleichzeitig eine Erweiterung der Realität, eine Erweiterung gesellschaftlichen und sozialen Handelns und bedeutet somit das Gestalten gesellschaftlicher Strukturen. Einem solchen polykontextuellen Handeln implizit ist auch eine veränderte Haltung zur Zeit, denn: einen

Rhythmus zu machen bedeutet immer auch potenzielle Zeit darzustellen, bedeutet über eine unendliche Vielzahl von Möglichkeiten zu verfügen, bedeutet, dass sich Zeitfenster öffnen, in denen Vorstellungen, Meinungen, Ideen verhandelt und ausprobiert werden können (vgl. Sidran 1985: 35ff.). Der Breakbeat ist eine Rhythmusmaschine, die kulturelle Geschwindigkeit erzeugt (vgl. Eshun 1999: 2/15), Zeit ist nicht mehr chronologisch und Zukunft schon vorhanden: Als eine weitere Möglichkeit, die es nur zu entdecken gilt. Dadurch entstehen eine Fülle von Zwischenstufen: nahe Gegenwart, ferne Gegenwart, Verschiebungen der Zeitachsen, Aufhebung von physischen Räumlichkeiten zu Gunsten ästhetischer, rhythmischer, musikalischer Räumlichkeiten. Afrika Bambaataa, einer der Begründer des Hip Hop, spricht genau von dieser anderen Auffassung von Zeit in afroamerikanischer Musik wenn er sagt:

„Du kannst hingehen und alles mit Rap machen [...]. Du kannst von der Vergangenheit in die Zukunft gehen und zurück zu dem, was heute passiert.“ (Lipsitz 1999: 68)

Wie strukturiert nun dieses polyrhythmische Handeln innerhalb des rhythmisch-musikalischen Kontinuums soziales Handeln in der Gemeinschaft, wie wird Wissen vermittelt?

4. DER BREAKBEAT ALS STRUKTURIERENDES MOMENT SOZIALEN HANDELNS

Durch das Ineinandermixen einzelner Breakbeats im Hip Hop und die polyrhythmische Aufladung durch Scratches und Raps entsteht genau dieses eben beschriebene rhythmisch-musikalische Kontinuum. Was innerhalb dieses Kontinuums passiert, ist idealtypisch sehr gut an einer so genannten Jam zu betrachten. Eine Jam ist eine Veranstaltung, auf der sich die Vertreter der verschiedenen Teildisziplinen des Hip Hop – Tanz (B-Boying), Musik (DJ/Rap/Human Beatbox) und Malerei (Graffiti) – treffen, um sich in ritualisierten Wettkämpfen zu messen. Ganz im Sinne der *performance composition* und der *actionality*, also der situativen Unmittelbarkeit und Gegenwartbezogenheit von Kommunikation durch rhythmisches Handeln, strukturiert sich eine Jam, im Gegensatz zu traditionell klassischen und popmusikalischen Konzertformen, als ein dezentrales, an verschiedenen Orten gleichzeitig stattfindendes Ereignis.⁶ So wird beispielsweise auf der Bühne über live performte Musik gerappt und im selben Augenblick über diese Performance wiederum gebreakt.

6 Um einen audiovisuellen Eindruck einer solchen Jam zu erhalten, empfehle ich die letzten 20 Minuten des Films *Wild Style*: Charlie Ahearn, *Wild Style*. Im Rahmen des Kleinen Fernsehspiels. D, USA: Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF) 1982. Zu beziehen über www.mzee.com.

Während also diese komplexe Vernetzung zwischen Musikperformance und Übersetzung in Tanzperformance geschieht, ist es möglich, dass sich die Zuschauenden gar nicht so zielgerichtet für die Konsumtion des Geschehens entscheiden, sondern ihrerseits beginnen, auf die Performances zu reagieren, indem sie in einen bestehenden Tanz-Circle einsteigen, in einer anderen Ecke einen eigenen Circle eröffnen oder auf der Bühne eine Rapbattle anzetteln. Die Grenze zwischen den Akteurinnen und Akteuren und dem Publikum sind fließend. Ständig wechseln sich sowohl die Perspektiven der Wahrnehmung, als auch die Funktionen der Teilnehmenden ab. Dieses Rhythmus-Kontinuum ist aus mehreren Gründen wichtig: Der *Breakbeat* erzeugt einen rhythmisch-musikalischen Raum, der als Grundlage für das Breakdancen und das Rappen den sozialen Ort Jam, und in ihm die Rapper und Breaker, ordnet und gestaltet. Gleichzeitig wird durch das ständige Wiederholen im *call&response*⁷ die Tiefe, die Vielschichtigkeit und die Fülle der musikalischen Strukturen offen gelegt und somit ausreichend Zeit geboten, allen Beteiligten die in dem Augenblick kommunizierten Inhalte in ihrer ganzen Bedeutungsfülle durch diese Wiederholungen erfahrbar zu machen. Ein eindrückliches Beispiel für die Entstehung eines solchen Bedeutungsfeldes liefert die nachfolgende Beschreibung des Berliner Konzertes des amerikanischen Rappers Common:

„[...] Common lebt HipHop. [...] Nicht nur weil Common einer der großen Rapper ist, der seine Eleganz auch nicht verliert, wenn es auf der Bühne einmal laut zu werden verheißt. Nicht nur weil er sich zwischendrin auch mal für einen Backspin auf den Rücken zu werfen weiß. Nicht [...] weil er das Beatboxing beherrscht [...]. Nein, vor allem weil sich der ganze Auftritt von Common so großartig um die kleinste HipHop-Einheit dreht, um das, was am Anfang war und immer noch im Zentrum steht: den Breakbeat. Immer wieder lässt Common seine Stücke durch den DJ mit klassischen Breaks auflockern, jede Handbewegung von Common, jeder Schwenk seines Körpers, jedes Schulterzucken ist immer synchron zum Break. Das hat eine Souveränität [...], die sich mühelos in den Griff verlängert, mit dem sich Common den Columbiacub nimmt, um ihn für einen Abend in seine Basement-Party zu verwandeln – seine Version dieses mythischen HipHop-Utopias, einer Mischung aus Blockparty und Kellersession, Gottesdienst, Clubspaß und politischer Schulung. Vom „Freak, Freak Y’All / And We Don’t Stop / To The Beat Y’All / And We Won’t Stop“ des bouncenden Partytracks über die Scratcheinlage des DJs, der es tatsächlich fertig bringt, minutenlang das „One, Two, Three“ eines alten Run-D.M.C.-Stücks vorwärts, rückwärts und seitwärts zählen zu lassen [...]: Common buchstabiert das ganze HipHop-Alphabet durch, und hält seine Basement-Party doch immer offen. Als einen Ort, an dem man genauso das Weib seines Nächsten begehrt wie sich zu

7 Mit *call&response* bezeichnet man das Wechselspiel zweier Instrumente (Instrumentengruppen) oder Sänger (Sängergruppen), die sich in einer Art Dialog miteinander befinden. Wobei die von einem Instrument oder Sänger vorgetragene musikalische Phrase von dem anderen Instrument bzw. Instrumentengruppe aufgenommen und variierend wiederholt bzw. beantwortet wird.

beherrschen lernt, an dem man die Hände in die Luft reißt, um sie dann zur Black-Panther-Faust zu ballen.“ (Rapp 2005: 16)

5. DIE BEDEUTUNG DES SOUND IM BREAKBEAT

Zusätzlich entsteht mit dem Breakbeating, dem Cutting und dem Scratching von Geräuschen und Klängen eine Soundsprache, in der sich Bedeutung einschreibt, finden wir beim *Scratching* z. B. nicht nur eine rhythmisch-virtuose Ebene, sondern auch eine inhaltliche Ebene – der Breakbeat aus *Funky Drummer* ist nach wie vor bis in die Funk-Ära der 1970er Jahre zurückhörbar, ein menschlicher Schrei bleibt auch rhythmisch gescratcht als solcher erkennbar, eine Sirene kann auch als musikalisch-rhythmischer Bestandteil nach wie vor Alarmstimmung auslösen. Somit fungiert Sound innerhalb des Hip Hop als semantisch qualifiziertes Zeichen, das einen Ausgangspunkt für verbindliche Kommunikations- und Handlungsebenen darstellt. Oder in den Worten Kodwo Eshuns gesprochen: „Terminator X hat mit den Händen gesprochen. Andere DJs haben mit ihren Händen geschrien“ (Eshun 1999: A/218). Innerhalb dieser Musikkultur entstand somit ein Soundkonzept, dessen mit Bedeutung aufgeladene musikalischen Zeichen es ermöglichen, verbal verhandelte Themen wie Party, Spaß, Politik, Kampf oder Auseinandersetzung (weltweit) zu „lesen“ und in eigene Lebenszusammenhänge zu transformieren.

Die Besucherinnen und Besucher einer Jam oder eines Konzerts kennen ihre Musik. Sie hören die Beats und die Samples, wissen in welchen Stücken sie verwendet werden. Sie erkennen den Ursprungsort eines Cuts oder Breaks und hören die Neuverortung in einem anderen Beat. Sie hören die Raps und *scratches* und deren Verweise in die Hip Hop Kultur, nehmen die Anspielungen, die *disses* an die Adresse anderer Rapperinnen und Rapper oder die Respektsbezeugung an ihre oder die Adresse der eigenen Crew wahr. Hier werden die komplexen *walls of sounds* in die Tanzbewegungen des Breakdances überführt; dort legen sie eine weitere Rhythmusschicht in Form von Freestyle-Raps (Rapimprovisationen) auf das Soundereignis Hip Hop. Eine Hip Hop-Jam stellt somit ein Kontinuum dar, in dem die in der augenblicklichen Situation kommunizierten Zeichen gleichzeitig Handeln sind: Kommunikation und soziale Entfaltung sind eins. Eine Jam ist ein durch ästhetisches Handeln entstehendes Lernfeld, das verschiedene Aktionen ermöglicht, die sich alle aufeinander beziehen und im Augenblick des Tuns Gemeinsamkeit herstellen.

Die gilt nicht nur für die Live-Situation Jam oder Konzert, sondern ebenfalls auch für Hip Hop-Produktionen: Verfolgen wir nämlich beispielhaft den Gebrauch des Breakbeat *Take Me To The Mardi Gras* durch

mehr als 40 nachweisbare Versionen⁸, so ist festzustellen, dass der Breakbeat immer wieder gut zu identifizieren ist, er jedoch sehr unterschiedlich, genauer: auf funktional unterschiedlichen Ebenen benutzt wird: Run-D.M.C. mixen 1986 in *Peter Piper* den Breakbeat mit einem im Drumcomputer generierten Breakbeat. Naughty by Nature dagegen nehmen 1991 in *Let The Ho's Go* den kompletten Breakbeat als Grundlage. In beiden Versionen ist der Breakbeat die tragende rhythmische Figur. Der Höhepunkt einer anderen musikalischen Geschichte wird zur Grundlage einer neuen rhythmischen Wirklichkeit. Die Beastie Boys cutten (1986) in *Hold It Now, Hit I* den Drumwirbel des Intros *Take Me To The Mardi Gras* und Ice Cube verwendet 1991 in *Wanna Kill Sam* dessen Glockenfigur. Dies tun 1992 ebenfalls Eric B & Rakim in *The Punisher*. Terminator X geht noch einen Schritt weiter, indem er 1991 in *Ain't Got Nuttin* nur einen Teil dieser Glockenfigur verwendet. In diesen Versionen handelt es sich meiner Ansicht nach um polyrhythmische Überlagerungen und rhythmisch-atmosphärische Erweiterungen eines anderen Breakbeats. Public Enemy mixen (1991) in *1 Million Bottlebags* den Breakbeat im zweiten Refrain in den Rhythmus ein und Missy Elliott schließlich cuttet 2002 in *Work It* den kompletten Breakbeat als Outro-Break, d.h. als Abschluss-Break des Stücks. In diesen beiden Beispielen hören wir den Sample in der Funktion eines gezielt eingesetzten Sound-Zitats. Er wird zu einem Verweis, zu einem gesamten Verweissystem. Oder anders gesagt: „HipHop beginnt als Analogiemaschine, wo das Ich sich verhält wie = wie = wie = etc.“ (Eshun 1999): 3/31).

6. POLYRHYTHMIK, SOUND, SYMBOL – WORK IT VON MISSY ELLIOTT

Am Beispiel des Stücks *Work It* von Missy Elliott möchte ich nun die beiden Elemente Rhythmus und Sound um den Aspekt der Visualisierung erweitern. Ich bin der Ansicht, dass mit der Visualisierung durch den Wildstyle der Graffiti, die Hip Hop-Mode, die Tanzfiguren der B-Boys und nicht zuletzt durch die Videoclips eine extreme Erweiterung des komplexen Zeichen-, Bewegungs- und Bedeutungsgefüges dieser *oral culture* stattfindet, die auf der symbolischen Ebene ästhetische Erfahrungen intensiviert. Es würde den Umfang dieses Beitrags sprengen, wenn an dieser Stelle eine ausführliche Analyse des Tracks und des Videoclip folgen würde. Aus diesem Grund werde ich hier einige Soundmomente innerhalb der Musik und deren Verweise exemplarisch nachvollziehen, im Anschluss daran den Songtext und die Vortragsart des

8 Dies ist das Ergebnis einer Suchanfrage auf der Homepage des Sample-Archivs www.the-breaks.com, welches sich um die akribische Auflistung benutzer Samples kümmert. Vgl: <http://www.the-breaks.com/search.php?term=Take+me+to+the+mardi+grass&type=4>. Zugang: 24.06.05.

Raps betrachten und beides anschließend exemplarisch in die visuellen Strukturen des Videoclips überführen.

6.1 Die musikalischen Repräsentanzen in *Work It*

6.1.1 Sound/Sample

Wir hören verschiedene Soundreferenzen: Zunächst wäre da ein Scratch auf dem Intro des 1984er Tracks *Request Line* der Gruppe Rock Master Scott & The Dynamic Three (Rock Master Scott & The Dynamic Three 1984) mit anschließendem Abspielen des kompletten Intros: Eine Hommage an die Old School-Zeit des Hip Hop. Dann hören wir Blondies *Heart of Glass* (Blondie 1978): Die Sängerin und Gründerin der Band Debbie Harry war eine wichtige, integrative Person während der Old School-Phase des Hip Hop und trug mit ihrer Hommage *Rapture* (Blondie 1981) maßgeblich zur Popularisierung des Hip Hop bei. Als Weiteres hören wir den kompletten Breakbeat *Take Me To The Mardi Gras* (James 1974/1975), sowie Teile daraus: So wird z. B. der kurze Sample einer Pianofigur zum Break/Cue für die zweite Strophe. Auffällig ist, dass der Breakbeat *Take Me To The Mardi Gras* nicht vom Original stammt, sondern von Run-D.M.C.s *Peter Piper* (Run-D.M.C. 1986): In *Peter Piper* wird zum ersten Mal Plattenknistern verwendet, dies gilt als das Startzeichen des ästhetisierten Gebrauchs von (gesampteten) Geräuschen und markiert den Übergang von Hip Hop als reiner Live-Partymusik zu einer Produzentenmusik (Toop 1992: 183ff.). Weitere Sounds des Tracks, soweit sie zu identifizieren sind, stammen von analogen Synthesizern (Roland TR 78, Minimoog Model D⁹) oder deren virtuellen, d.h. digitalen Nachbauten¹⁰. Auch sie verweisen auf den Ursprung und den Übergang des Hip Hop von einer reinen Livemusik zu einer Studio-Konzept-Musik.

6.1.2 Text/Rapstil

Oft hören sich die Raps von Missy Elliott wie scheinbar zusammenhangslos aneinander gereihte und durch Hilfs-Vokale mehr oder weniger zum Reimen gebrachte assoziative Wortketten an. Auffällig ist, dass es sich nicht um echte Endreime handelt, sondern um die unterschiedliche Verwendung von Slang, mal um die Zeilen besser reimen zu können, mal um eine gewisse explizite Assoziation zu provozieren. Am auffälligsten ist die Umwandlung von *you/r* in *ya*, was Missy Elliott genau 22-mal verwendet, aber nur exakt einmal für *your* steht. Darüberhinaus werden

9 Vgl. http://www.sequencer.de/moogulatorium/roland_drummachine_TR.html Zugang: 09.05.04; <http://www.rolandmusik.de>. 09.05.04; Poschardt 1995: 221ff., <http://www.synthmuseum.com/roland/rolcr7801.html>. 09.05.04.

10 Z. B. als Drumcomputer-Programm: B.Box der Firma Steinberg (<http://www.steinberg.de>). Als Keyboard: das Modell Virus und als Software: die Version Virus PC der Firma Access Music Electronics GmbH.

auch Orthographie und Aussprache der gewünschten Reimform unterworfen, so wird z. B. *over* zu *ov-ah*. Insgesamt reimen sich 39 Zeilenenden auf „a“ (das sind 43% der Textzeilen).

Vordergründig handelt der Text von sexueller Attraktion und zwar in Form sehr expliziter Texte. In allen drei Strophen finden sich eindeutig sexuelle Verweise in denen es darum geht, potentielle Sexpartner z. B. so heiß wie das Wetter in Las Vegas zu machen. Überdies lassen sich auf textlichen Ebenen zahlreiche Verweise finden: Beispielsweise spielt Missy Elliott mit verschiedenen Sprachstyles: In den Zeilen *If you're a fly gal, get your nails done, get a pedicure, get your hair did* der zweiten Strophe verbindet sie das Wort *gal*, das eher von weißen AmerikanerInnen als Kosenamen für ihre Freundin benutzt¹¹ wird, mit der eindeutig afroamerikanischen Formulierung *fly*. Dadurch verbindet sie die Bedeutung von *fly girl*, als Ausdruck für eine besonders coole, tough und attraktive Frau, mit der Bedeutung der ‚besten Freundin‘. Überdies hat der falsche Gebrauch der Partizip-Form, wie er hier an *get your hair did* anstatt *get your hair done* zu sehen ist, eindeutig seinen Ursprung im Black English. Es ist eher unwahrscheinlich, dass Missy Elliott an dieser Stelle unmotiviert auf den Slangwortschatz zurückgegriffen hat, oder es sogar nicht besser wusste. Man kann die gezielte Verwendung des Black English und das Spiel mit verschiedenen Sprachcodes als Ausdruck der Verbundenheit zur eigenen Herkunft sehen: Einen *shout out to all the ladies and all the fellas*, d.h. das *Unten-sein* mit und in der Community.

Innerhalb der Rap-Rhetorik wird verstärkt mit Verweisen auf Populär- und Medienkultur (vgl. dazu Androutopoulos 2003: 111-136) gearbeitet. Hierbei werden wichtige reale und fiktive Persönlichkeiten, Markennamen, Filme und anderes erwähnt und mit dem verglichen oder gleichgesetzt, was der Künstler im Text gerade ausdrücken möchte. Auch Missy Elliot verweist in ihrem Text auf diverse Personen und repräsentiert so ihre eigene Kultur und gibt dabei gleichzeitig auf verschiedenen Ebenen Statements ab. Im Text tauchen insgesamt vier Personen auf: die Schauspielerin Hale Berry, der Sänger und Komponist Prince, die literarische Figur des Kunta Kinte und die Figur des Drummer Boys. Betrachten wir beispielhaft die beiden Personen Kunta Kinte und Prince in folgenden Textzeilen:

„Just 'cause I got a lotta fame, supa,
Prince couldn't get me change my name papa
Kunta Kinte, a slave again? No sah!“

Diese drei Zeilen drücken aus, dass Missy sich genauso wenig von Plattenfirmen oder der weißen Gesellschaft versklaven lassen wird wie Prince, der das ausbeuterische System der Musikindustrie durch das Ab-

11 Beispiel für die Verwendung des Begriffs in der Populären Kultur Amerikas: Der Hollywood-Film *For Me And My Gal* mit Judy Garland, USA 1942.

legen seines Künstlernamens und das auf die Wange geschriebene *Slave* demonstrierte. Andere Künstlerinnen und Künstler mögen sich vielleicht anbieten und den Sklaven mimen, aber *Missy is gonna do her thang* und wird immer einen Schritt voraus sein, so die Intention der dritten Strophe. Der Name Kunta Kinte ist so bedeutungsvoll, weil er zum Inbegriff der brutalen Ungerechtigkeit der Sklaverei in Amerika geworden ist. Kunta Kinte war 17, als er 1767 an Bord der *Lord Ligonier* in Annapolis/ Maryland in Amerika ankam. Er war in Afrika gefangen genommen worden und wurde in Amerika in die Sklaverei verkauft. Ein Nachfahre Kintes, Alex Haley hat 1976 einen Pulitzer Preis gekrönten Roman mit dem Titel *Roots* veröffentlicht, der in 37 Sprachen übersetzt und in den USA in eine Fernsehserie umgesetzt wurde.¹²

Beim Rap fällt neben den individuellen Skills und Rhymes von Missy Elliott auch die Soundpräsentation auf. Die Stimme wird durch verschiedene Hall-Räume und Delays erweitert. An bestimmten Stellen erhält die Stimme einen Flangereffekt, der dadurch hervorgerufen wird, dass zwei aufgenommene Gesangsspuren übereinander gelegt werden. Diese können nie exakt identisch sein. So entstehen durch die Verdoppelung Phasenauslöschungen und damit ein Effekt rhythmischer Indifferenz, aber auch räumlicher Erweiterung der Stimme. Dieses durch Overdub und digitale Effekte hergestellte imaginäre Duo wird durch den weiteren Overdub von *Hos*, *Uhs* und *Ahs* verstärkt. Somit entsteht auf einer zweiten Ebene des Songtextes ein Subtext aus einzelnen Wörtern, Delay-Effekten und Schreien, die im ständigen kommentierenden Dialog sowohl zum Text als auch zur Musik stehen. Hier rappt Missy Elliott mit sich selbst im *call&response* zur Vergegenwärtigung und Selbst-Bestätigung ihrer Inhalte.

6.1.3 Die Bilder

In einer der zentralen Szenen des Videoclips inszeniert sich Missy Elliott als fantastische DJ: Elliott hat eine blaue *Furgora* Flat Cap der Firma Kangol auf, trägt große Ohringe mit dem Schriftzug *Missy* sowie eine blaue Jacke, deren Kragen mit einem Pelz besetzt ist. Im Hintergrund sehen wir Bienenwaben. Sie sitzt vor einem DJ-Set, bestehend aus zwei Plattenspielern der Marke Technics SL 1210. Beide Plattenspieler laufen, die Pickeringssysteme der Tonarme befinden sich auf den rotierenden Plattentellern. Sowohl auf den Plattenspielern, als auch auf dem Körper und dem Gesicht Missy Elliots krabbeln Bienen, die sie scheinbar teilnahmslos gewähren lässt, rechts von ihr sieht man ein Kondensatormikrofon der Bauart Marke Neumann, dass normalerweise in Aufnahmestudios bzw. in Radiostationen benutzt wird. Dieses Bild, das als zentrale Aussage im Clip an mehreren Stellen gezeigt wird, re-präsentiert mehrere wichtige mythologische Bilder. Die Plattenspieler, die DJ/Rapperin

12 Vgl dazu: <http://www.kintehaley.org/rootshaleybio.html>. Zugang: 26.06.2005.

und das Mikrofon verweisen auf und sind ein Tribut an die Ursprünge des Hip Hop, die so genannte Old School: *two turntables and a mic, one fat mc on a set* (Black Moon 1999). Das ist der pure, puristische Hip Hop. Zwei Plattenspieler, ein Mikrofon und ein MC (Rapper), alles live gespielt auf Blockpartys in den 1970er Jahren in Brooklyn, New York. Die Reminiszenzen an diese Anfänge werden auch musikalisch aufgenommen. Zum Ende von *Work it* gibt es einen rhythmischen Break, wiederum entnommen von *Peter Piper*, der jedoch in seinem Ursprung von einem nicht genau zu identifizierenden Old School-Scratch stammt. Hinzu kommt die Inszenierung Missy Elliotts als DJ und MC in Personalunion, die wie die Soundzitate eine Referenz und Verbeugung vor den Begründern des Hip Hop ist, die in den Anfangstagen des Hip Hop gleichzeitig DJs und MCs (Master of Ceremony = Rapper) waren.

Neben dieser Auseinandersetzung mit der eigenen musikalischen Tradition, wird in diesem Bild die Konstruktion von afroamerikanischer Identität verhandelt. Die Bienen verweisen auf den nordamerikanischen Alltagsmythos der Killerbienen. Dieser Mythos entstand Mitte des letzten Jahrhunderts und erzählt die Geschichte des Wissenschaftlers Dr. Warrick Care, der die aus Südost-Afrika stammende nicht honigproduzierende (also unproduktive) afrikanische Biene in Brasilien (= dies ist ganz nebenbei eine der bekannten Sklavenrouten des Black Atlantic) mit der honigproduzierenden (produktiven) europäische Biene kreuzen wollte, um so eine leistungsstärkere Bienenrasse zu erhalten. Genau dies passierte aber nicht. Diese neu entstandene Rasse war in keiner Weise produktiv, sondern hoch aggressiv und begann, in Richtung USA wandernd, in Schwärmen grundlos Menschen zu attackieren. Experten prognostizierten bereits in den 1970er Jahren, dass diese Killer-Bienen bzw. „Africanized Bees“ innerhalb der kommenden Jahre den Süden der USA erreichen würden, sich mit den einheimischen Bienenvölkern rassistisch durchmischen und weiterhin Menschen todbringend angreifen würden. Eine hybride, afrikanisierte Biene als eine Existenzbedrohung für die reinrassischen, amerikanischen Bienenrassen, und ehemals brave ArbeiterInnen, die nun zu einer tödlichen Gefahr der menschlichen Rasse werden. Dieser nicht zufällig in der Zeit der Bürgerrechtsbewegung entstandene Mythos des hegemonialen Mainstreams der *White Anglo-Saxon Protestant*-Kultur, spiegelt nicht zuletzt deren Ängste wieder, „[...] von der unkontrollierten und übermächtigen Reproduktionsfähigkeit Nicht-Weißer überrannt zu werden [...]“ (Nagl 1989: 67): Ehemalige afrikanische Sklaven, die nach der Abschaffung der Apartheid in den 1960er Jahren durch das Land schwärmen, die weißen Suburbs plündern, Männer ermorden und Frauen schänden.¹³

13 Ein eindrückliches Beispiel liefert Michael Moore in seinem Film *Bowling for Columbine* (USA 2002). In einer effektvollen Montage von diversen Fernsehdokumentationen über Killerbienen und Nachrichten sowie Live-Dokumentationen über von Afroamerikanern verübten Straftaten dekuviert er die rassistische

„Seit jeher ist dies eines der zentralen eugenischen Versatzstücke eines weißen *racial nativism*, der [...] auf [...] die puritanische Projektion von Sexualität auf Nicht-Weiße, die Sexualisierung ihrer Körper und die Angst vor *miscegenation* zurückgeht [...]“ und gleichzeitig eine Verschiebung „sozial illegitimer sexueller Praktiken, die selbst produktives Ergebnis der Sklaverei waren [...]“ (Nagl 1989: 76), vornimmt.

Dieses destruktive Bild der Killer Bees findet sich im afroamerikanischen Kontext positiv gewendet. Im Video *Triumph* (Wu-Tang Clan 1997) spielen beispielsweise die Eastcoast Rapper des Wu-Tang Clan genau mit diesen von der weißen Gesellschaft fantasierten und in die afroamerikanische Gesellschaft projizierten Bedrohungsszenarien, wenn die sich aus Killerbienen-Schwärmen materialisierenden Bandmitglieder Gefängnisinsassen befreien und, verbunden mit der Outlaw-Symbolik einer *Hell's Angel*-Motorradgang, Symbole der weißen Gesellschaft angreifen. Eine positive Wendung dieser rassistischen Denkfigur findet auch in *Work it* statt: Die orange schimmernden Waben im Hintergrund der Szenerie und die Inszenierung Missy Elliotts als eine *Rap-Bee-Queen* in der ‚fleißigen‘ Bienenstock-Gemeinschaft Hip Hop sollen ein positives Bild des Zusammenhaltes repräsentieren.

Etwas subtiler wird dieses Thema in einer anderen Szene verhandelt. Zum Ende der ersten Strophe befinden wir uns in einem Braiding bzw. Beauty Salon, in dem afroamerikanische Frauen mit glatt gezogenen „europäischen“ Haaren von afroamerikanischen Friseurinnen mit riesigen Afrofrisuren bedient werden. Zur rassistisch konnotierten Konstruiertheit des afroamerikanischen Schönheitsideals, die sich in Frisur manifestiert, sagt die afroamerikanische Künstlerin Kara Walker:

„Unser Haar kann gerade nach oben zeigen, es kann gedreht, geknotet, und in geometrische Figuren gedrückt werden, die nichts natürliches mehr haben. Trotzdem wird über die Frisuren manchmal geredet, als handele es sich dabei um den Ausdruck eines natürlichen oder primitiven oder afrikanischen Stils. Wenn ich einen Braiding-Salon betrete, dann verschwinden in dem Moment alle oberflächlichen Aspekte der Haarpflege. Wie die Haare in der schwarzen Community als sozialer oder sexueller Kommentar funktionieren, dass ist außerordentlich kompliziert. Ich finde das zwar übertrieben, aber man kommt nicht darum herum. [...] Lasse ich sie wachsen, sehen sie aus wie früher der Afrolook – dessen Bedeutung mit der Black-Panther-Bewegung zusammenhängt, die ihrerseits voller Widersprüche war. Wenn meine Haare zu lang werden, kann ich mir Zöpfe flechten lassen, oder ich kann sie kurz schneiden, um vielleicht die Idee von einer natürlichen, schwarzen Frau aufrechtzuerhalten. In der schwarzen Community war es lange so, dass man einer Frau, die ihre Haare geglättet hatte, unterstellte, gegen die Selbstbestimmung der Schwarzen zu sein. Unsere Haare sind im Laufe der Geschichte so oft manipuliert worden, und diese Ge-

schichte begleitet uns jedes Mal, wenn wir zum Friseur gehen.“ (Walker 2003: 55)

Dieses Spiel mit verschiedenen afroamerikanischen Schönheitsidealen erfährt eine surreale Erweiterung, wenn innerhalb dieser Szene die Bilder bzw. Teile der Bilder in die Negativ-Ansicht wechseln. Durch digitale Effekte und schnelle Bildfolgen werden „weiße“ Afroamerikanerinnen von „schwarzen“ Friseurinnen bedient, dazwischen tanzt Missy Elliot in „positiver“ Ansicht. Nun ist nichts mehr eindeutig. Schwarz wird weiß, weiß ist schwarz. Dazwischen geschnitten ist eine spielfilmartige Szene, in der wir Missy Elliott bei einem Date mit einem Mann beobachten, der sich Elliott erst so schön wie Hale Berry¹⁴ trinken muss. Auch dies verweist, wie die Szene im Braiding Salon, auf das in der afroamerikanischen Community rassistisch konnotierte Schönheitsideal, das sich nach dem Helligkeitsgrad der Haut richtet.

6.1.4. Verbindung Sound/Text/Bild

Die Ebenen Rhythmus, Sound und Bild sind in dem Videoclip eng miteinander verbunden: Betrachten wir dazu noch einmal den Beginn des Clips: Wir hören einen Scratch auf dem Wort DJ, aus dem sich der Anfangsbreak von Work It entwickelt: Dieser beginnt mit dem gesungenen *DJ please, pick up your phone I'm on the request line*, eine von einem Chor gesungene Ansage in der Art eines Radio-Jingles, mit der Aufforderung, an die DJ, an das Wunschtelefon zu gehen. Während dieser Anfangsbreak läuft, nimmt eine Hand einen Telefonhörer auf: Es ist der Hörer eines öffentlichen Fernsprechers. Dieser Fernsprecher befindet sich in einer U-Bahnunterführung. Im Hintergrund sieht man eine Treppe, die nach oben führt. Die Treppe ist geteilt durch ein Treppengeländer. Auf der Treppe befinden sich vier B-Boys. Sie tragen Trainingsanzüge, Flat Caps der Marke Kangol und weißen Handschuhe. Die Hand führt den Hörer an das Gesicht von Timbaland, dem Koproduzenten Missy Elliotts. Er trägt u.a. ein *Wool Grouser* von Kangol. Am Ohr angekommen singt er playbackartig und mit übertriebener Mimik und Gestik den radiojingleartigen Break in den Telefonhörer. Wir können eine Art *call & response* zwischen Musik und Bild beobachten, der sich in diesem kurzen Break vollzieht. Timbaland singt als *call* stellvertretend für alle anderen in den ersten beiden Takten den DJ, also Missy Elliott herbei. Die *response* sind die zweiten zwei Takte des Breaks in Form einer Scratchfigur. Diese entwickelt sich nicht, wie zu Beginn, aus einem der Wörter der gesungenen Phrase, sondern ist der in time gemixte, zukünftige Groove. Die Scratchfigur beginnt mit zwei Cuts auf der Snare jeweils auf der 2 und der 4 und führt den zu erwartenden Groove mit einer abschlie-

14 Hale Berry war die erste Afroamerikanerin, die 2002 einen Oscar in der Kategorie „Beste SchauspielerIn“ erhielt.

Benden 16tel-Figur ein. Auf der bildhaften Ebene wird dieser viertaktige *call&response* ebenfalls vollzogen. Während Timbaland stellvertretend nach der DJ ruft, taucht Missy Elliott nach und nach in der musikalischen wie bildhaften *response* als agierende DJ auf. Bei dem ersten Cut der Snare sehen wir zunächst eine Telefonanlage mit einer Extratastatur für verschieden anwählbare Telefonleitungen mit den bereits schon erwähnten Bienen. Beim zweiten Cut sehen wir Missy Elliots Hand, die sich auf einer laufenden Schallplatte befindet und den eben gerade beschriebenen Scratch ausführt. Mit dem Vollzug des Scratches ist der Track gestartet. Timbaland legt den Hörer auf, die DJ hat uns erhört. Er und die B-Boys im Hintergrund beginnen sich im Groove des ersten der beiden wichtigen Samples zu bewegen.

Diese enge Verzahnung zwischen Bild und Musik wird im ganzen Clip beibehalten. So stellen z. B. die durch digitale Effekte von Stopps oder Rückwärtslauf erzeugten Bilder eine Visualisierung der Mittel und Möglichkeiten des Scratching und des Samplings dar. Besonders zum Ende des Stücks, wenn ein ebenfalls von Run-D.M.C.s *Peter Piper* verwendeter Old School-Scratch zu hören ist, drehen sich die B-Boys durch den Vor- und Rückwärtslauf wie Schallplatten, die von einem DJ bedient werden. Es gibt somit in der visuellen Darstellung der DJ-Techniken verschiedene Ebenen: Zum einen die Hand von Missy Elliott zu Beginn des Clips, die sowohl auf das Handwerk, als auch auf den Ursprung dieser Musik verweist und zum anderen einen Verweis, was die neu entstandenen Techniken im Hip Hop (inkl. Graffiti und B-Boying) auch waren und sind: Ein kreatives Verweigern der bis dahin gültigen musikalischen, visuellen und gestisch-körperlichen Gesetzmäßigkeiten.

Gleiches findet auch auf musikalischer Ebene statt. Die Musik, die sie gemeinsam mit dem Produzenten Timberland entwirft, spiegelt genau diese vielschichtige Erzählung von afroamerikanischer Identität und Geschichte wieder, die auf der visuellen Ebene kongenial verhandelt wird. Die zugleich fragilen wie rhythmisch vertrackten Songs, die Sample-Zitate aus Filmgeräuschen und der Geschichte der Black Music lassen auf fantasievolle, polysemantische und witzige Weise Platz für vielfältige Fantasien und schaffen Raum für eigene Deutungsmöglichkeiten. Für besonders reizvoll halte ich in diesem Kontext den bereits kurz angedeuteten Schluss des Tracks und den dortigen Gebrauch des *Take Me To Mardi Gras/Peter Piper*-Samples. Nicht nur das der Old School-Referenzen erwiesen werden. Bei Missy Elliot wird der Breakbeat auch zu seinen Quellen zurückgeführt, wird wieder zu dem, was er ursprünglich war. Hier wird er zu dem Höhepunkt, zur der bestimmten Stelle, also zu dem „[...] certain part of the record that you just be waiting for to come up [...]“ (Bambaataa 1999), der dich verrückt macht, der dich tanzen macht und der dich zu dem bringt, was du suchst und dich neugierig macht, also zu dem, was dieser Groove ist. *Work it* ist der zentrale Track auf der CD-Produktion *Under Construction*. Der Titel ist Plan: Ihr Leben, ihre Ar-

beit, ihr Dasein, ihr Ursprung ist für sie ständig Under Construction – immer in Konstruktion, immer in Arbeit, nie fertig, ein ständiges thematisches Be-Arbeiten innerhalb eines vielschichtig verknüpften Referenzsystems von musikalisch-rhythmischen, soundhaften, sozialen, historischen und ökonomischen Beziehungen. Verbindendes Element ist hier die Konzentration auf den Ursprung und die Geschichte des Hip Hop als identitätsstiftender Kultur und der Verweis auf die Urzelle dieses Handelns: den Breakbeat.

LITERATUR/DISKOGRAPHIE

- Ahearn, Charlie (1982): *Wild Style*. Im Rahmen des Kleinen Fernsehspiels. D, USA: Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF). Zu beziehen über www.mzee.com.
- Androutsopoulos, Jannis (Hrsg.) (2003). *Hip Hop – Globale Kultur – Lokale Praktiken*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Bader, Staßer (1988): *Worte wie Feuer*. Neustadt: Buchverlag Michael Schwinn.
- Bambaataa, Afrika (1999): „The ‚Beggining‘ Of Break Beat (Hip Hop) Music“. In: *Juice*, Heft Nr. 6. München: Piranha Verlag, o. Seitenang.
- Baraka, Imamu Amiri (Jones, Leroi) (1981): *Blues People. Schwarze und ihre Musik im weißen Amerika*. Wiesbaden: Fourier.
- Baraka, Imamu Amiri (Jones, Leroi) (1994): *Schwarze Musik*. Augsburg: Maro Verlag.
- Black Moon (1999): *Two Turntables And A Mic*. USA: Priority Records.
- Blondie (1978): *Heart Of Glass*. Von dem Album *Parallel Lines*. USA: Chrysalis.
- Blondie (1981): *Rapture. 12 inch*. USA: Chrysalis.
- Brown, James (1996): *Funky Drummer*. Von dem Album: *Foundations Of Funk. A Brand New Bag: 1964-1969*. Deutschland: Polygram Records.
- Carles, Philippe/Conolli, Jean-Louis (1973): *Free Jazz – Black Power*. Frankfurt/M: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Chernoff, John Miller (1999): *Rhythmen der Gemeinschaft – Musik und Sensibilität im afrikanischen Leben*. Wuppertal: Peter Hammer Verlag.
- Dauer, Alfons Michael (1985): *Tradition afrikanischer Bläserorchester und Entstehung des Jazz. Text- und Notenteil. Beiträge zur Jazzforschung Bd. 7*. Graz: Akademische Druck- und Verl.-Anstalt.
- Eshun, Kodwo (1999): *Heller als die Sonne*. Berlin: ID Verlag.
- Floyd, Samuel A Jr. (1995): *The Power Of Black Music. Interpreting Its History From Africa To The United States*. New York: Oxford University Press.
- Franti, Michael/Spearhead (2001): *Stay Human*. Holland: Virgin/Labels.

- James, Bob (1974/1975): *Take Me To The Mardi Gras*. Von dem Album: *Two*. USA: Tappen Zee Records/Chappel North America. Wieder veröffentlicht unter: Bob James: *One, Two, Three & BJ4 – The Legendary Albums*. UK: Union Square Music 2003.
- Jost, Ekkehard (1982): *Sozialgeschichte des Jazz*. Frankfurt/M: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Kosi, Kora (2001): *Die Musik Afrikas*. Heidelberg: Palmyra Verlag.
- Lipsitz, George (1999): *Dangerous Crossroads*. Höfen (A): Hannibal, S. 68.
- Litweiler, John (1988): *Das Prinzip Freiheit*. Schaftlach: Oreos Verlag.
- McLuhan, Marshall (2002): „Das Medium ist Massage“. In: Martin Baltes/Rainer Höltzschl: *absolute Marshall McLuhan*. Freiburg: orange press.
- Miller, Paul D a.k.a. DJ Spooky That Subliminal Kid (2004): *Amerikaner hassen es nachzudenken*. <<http://faz.net>> (03.08.2004).
- Nagl, Tobias (1989): „I wonder if heaven's got a ghetto. Aliens, Ethnizität und der SF-Film“. In: Diedrich Diederichsen: *Loving The Alien. Sience Fiction – Diaspora – Multikultur*. Berlin: ID Verlag, S. 67.
- Poschardt, Ulf (1995): *DJ Culture*. Hamburg: Rogner & Bernhardt.
- Rapp, Tobias (2005): „HipHop wie Hose“. In der tageszeitung vom 11.7.2005. Berlin: tazverlag, S. 16.
- Rappe, Michael (2004): „Work It – Warum Videogucken kreativ ist oder die Kunst des Eigensinns“. In: AfS (Arbeitskreis für Schulmusik und allgemeine Musikpädagogik e.V.) *Magazin* Nr. 16 / November 2003. Köln, Hohenroth: AfS, S. 12-19.
- Rappe, Michael (2005): „Ich rappe, also bin ich! – Hip Hop als Grundlage einer Pädagogik der actionality“. In: Ute Canaris (Hrsg.): *Musik/Politik*. Kamp Verlag, S. 122-138.
- Rock Master Scott & The Dynamic Three (1984): *Request Line. 12 Inch*. Channel Records/ARS (B).
- Run-D.M.C. (1986): *Peter Piper*. Von den Album *Raising Hell*. BMG/Arista (USA).
- Schütz, Volker (1992): *Musik in Schwarzafrika*. Oldershausen: Institut für Didaktik populärer Musik.
- Sidran, Ben (1985): *Black Talk*. Hofheim: Wolke Verlag.
- Simon, Paul (1973): *Take Me To The Mardi Gras*. Von dem Album: *There Goes Rhymin' Simon*. USA: Warner Brothers.
- Toop, David (1992): *Rap Attack 3. African Jive bis Global Hip Hop*. [3. erweiterte Auflage]. Höfen: Hannibal Verlag.
- Walker, Kara (2003): „Meine Seite der Geschichte – Interview mit Kara Walker“. In: *Die Zeit*, Nr. 51 vom 11.12.2003. Hamburg: Zeit Verlag, S. 55.
- Wu-Tang Clan (1997), USA: Sony BMG.
<<http://www.kintehaley.org/rootshaleybio.html>> (26.06.2005).
<<http://www.rolandmusik.de>> (09.05.2004).

<http://www.sequencer.de/moogulatorium/roland_drummachine_TR>
(09.05.2004).

<<http://www.steinberg.de>> (09.05.2004).

<<http://www.synthmuseum.com/roland/rolcr7801.html>> (09.05.2004).

<<http://www.the-breaks.com>> (24.06.2005).

BILDERHÖREN UND MUSIKSEHEN. DER VIDEO-CLIP ALS AUDIOVISUELLES HYBRIDMEDIUM

HEINZ GEUEN

1. MUSIK ALS HÖRKUNST?

Aufführung und Rezeption von Musik sind in unserem Kulturkreis auf das Engste mit einer hoch entwickelten Kultur des Hörens verbunden. Zwar beruht die Erzeugung von Musik auf komplexen psychomotorischen Prozessen, in denen taktile, auditive und visuelle Elemente des Sinnesapparates integriert sind, das hingebungsvolle Hören von Musik vollzieht sich jedoch offensichtlich nahezu unkörperlich als geistig-sinnlicher Vorgang in den Köpfen der Menschen. Die Wahrnehmung von Musik – bei geschlossenen Augen zumal – bewegt sich scheinbar unsichtbar im Raum. Als Kulturhabitus trägt das Musikhören daher nicht selten Züge einer abstrakten Geistesübung: Streichquartett-Aufführungen für die Kammermusik-, „Gemeinde“ muten an als Gelegenheiten für kollektive, auf das Innere gerichtete Meditationen. Aber auch im Bereich populärer Musik (in Trip Hop und Minimal Techno zum Beispiel) suchen wir die Konzentration auf das absolute, „bedeutungsfreie“ Musik-erlebnis.

Musik visualisiert sich allenfalls virtuell in indirekter und interpretationsbedürftiger Weise in Notentexten oder real im Medienverbund – als „Audiovision“ erstmals in innovativer Weise im abstrakten Film der 20er Jahre (Emons 2000: 235). Gleichwohl bleibt die ästhetische Idealisierung „absoluten“ Hörens – Folge einer Ästhetik der Instrumentalmusik des 19. Jahrhunderts – bis heute wirksam. Bildhaft-assoziatives Musikhören hat nicht zuletzt durch die Tradition einer sentimentalierenden Konzertführer-Hermeneutik – die so genannte „Mondschein-Sonate“ Beethovens sei als prominentes Beispiel genannt – einen schlechten Ruf.

Trotz allem: Sehen und Hören sind im Musikerlebnis in vielfacher Weise miteinander verbunden und aufeinander bezogen – auch im Bereich der Hochkultur. Man denke nur einmal daran, wie stark Kleid und

Körperhaltung der Sängerin sowie Mimik und Gestik des sie begleitenden Pianisten unser Musikerlebnis beeinflussen. Aber auch in wahrnehmungspsychologischer und ästhetischer Hinsicht ist Musik in vielfältiger Weise visuell konnotiert. Zwischen Opernbesuch und Musikfernsehen liegt zumindest in audiovisueller Hinsicht mehr Gemeinsames als Trennendes.

In meinem Beitrag gebe ich zunächst einen Einblick in die musikwissenschaftliche Thematisierung des Phänomens Audiovisualität. Dabei konzentriere ich mich auf die Skizzierung wesentlicher wahrnehmungspsychologischer Aspekte und auf neuere kulturwissenschaftlich orientierte Ansätze der Musikwissenschaft zum Bild-Begriff. In einem zweiten Schritt werde ich versuchen, im stark jugendkulturell geprägten Medium Videoclip Charakteristika des Audiovisuellen herauszustellen und hier vor allem den hybriden Charakter der Interaktion von Musik und Bild zu benennen.

Am Beispiel des Videos *Afrika Shox* von Chris Cunningham (Musik: Leftfield/Afrika Bambaataa) werde ich dann demonstrieren, wie der Videoclip als spezifisch audiovisuelles Medium funktioniert und wie sich in diesem wahrnehmungsästhetisch höchst „effizienten“ Medium kulturelle Wissens- und Erfahrungsressourcen manifestieren.

2. MUSIKHÖREN ALS AUDIOVISION

Ende der 1970er Jahre hat Lawrence E. Marks (Marks 1978) die musikalische Wahrnehmung als intermodalen Vorgang beschrieben. Marks stellt heraus, dass schon stammesgeschichtliche Bedingungen der menschlichen Entwicklung nahe legen, das Verbindende zwischen den menschlichen Sinnen zu betonen. Ungeachtet ihrer entwicklungsgeschichtlichen Ausdifferenzierung haben unsere Einzelsinne offensichtlich nie ihre Basis in einem synthetisierenden „Ursinn“ verloren. Aus unserer Alltagserfahrung wissen wir, dass Wahrnehmungsobjekten intersensorielle Qualitäten anhaften und wir uns daher beispielsweise gleichzeitig hörend und sehend über ein bestimmtes Phänomen in unserer Umwelt informieren können. Wir „hören“ etwas, das wir eigentlich nur sehen – z.B. einen außerhalb der akustischen Reichweite bellenden Hund, einen hinter einem Fenster niesenden Menschen. Noch mehr „sehen“ wir etwas, was wir real hören: das Schnurren einer Katze im Dunkeln, die Geräusche und Klänge einer Feier in der nahen, aber nicht sichtbaren Umgebung.

Wesentliche Strukturen intermodaler Wahrnehmung sind durch die rasante Entwicklung, die die Neurobiologie in den letzten Jahren vollzogen hat, nachgewiesen (Spitzer 2002). Gleichwohl sind damit noch nicht alle Fragen geklärt. So wissen wir noch recht wenig über genaue Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge oder über die exakte neuronale Lokali-

sierung von Wahrnehmung und Empfindung. Ein schematischer Reduktionismus hilft nicht weiter:

Vielmehr kommen Sinn, Bedeutung und selbst Gefühle durch die komplexe Interaktion großer Neuronenverbände ganz verschiedener Areale des Gehirns zustande, gehen also aus den Prozessen eines interagierenden Systems als einem großen Ganzen bzw. aus vielen interagierenden Systembestandteilen hervor. Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Einzelteile; erst eine „konzertierte Aktion“ macht bedeutungsvolle, geistige Funktionen möglich (Krause 2001: 105).

Unsere Gesamtwahrnehmung funktioniert also als komplexes, interdependentes Zusammenspiel von Reiz-Reaktions-Schemata und Erfahrungsprozessen. Hören (und verstehendes Verarbeiten) von Musik ist daher nicht nur ein auditiver Vorgang, sondern ein mehrkanaliger, wenn nicht sogar multimedialer Prozess. Aus dieser „Konvergenz der Sinne“ leitet Helmut Rösing eine Theorie der audiovisuellen Musikwahrnehmung ab, dessen Ausgangssituation er wie folgt beschreibt:

„Jede Art des Musikhörens, die über die rein vegetative Rezeption hinausgeht, ist ein aktiv-schöpferischer Vorgang. Alle in einer aktuellen Situation wahrgenommenen musikalischen Schallereignisse stehen in direkter Wechselbeziehung mit dem bisherigen Musikkonzept und mit dem allgemeinen Erfahrungsinventar einer Person, mit emotionalen, assoziativen, kognitiven Schemata und Prototypen.“ (Rösing 2003: 13)

Helmut Rösings daraus resultierende Folgerung, „dass eine strikte Trennung in auditive und visuelle Wahrnehmung ein der Wahrnehmungsrealität nur bedingt gerecht werdendes Konstrukt darstellt“ (Helms/Phleps 2003: 14), führt ihn zu einer Beschreibung der verschiedenen Verknüpfungen von auditiven und visuellen Ebenen, die wir beim „Hören“ von Musik realisieren. Wie jedem wahrzunehmenden Objekt sind auch der Musik offensichtlich intersensorielle Qualitäten zu eigen, die bei ihrer Rezeption – gewollt oder nicht – zu subjektiven und gesellschaftlich geprägten Analogiebildungen und Assoziationen führen. Mehr noch: Auch bei der Wahrnehmung von Musik bestehen bei der internen Verarbeitung von Informationen im Gehirn neuronale Korrespondenzen aller Sinne. Neben einer realen musikbezogenen Wahrnehmung verfügen wir daher über imaginierte oder inszenierte visuelle Wahrnehmungsebenen, die die Musik als mehrdimensionales Rezeptionsobjekt erscheinen lassen. Selbst wenn wir vor dem heimischen CD-Player ein Streichquartett hören, imaginieren wir zahlreiche Bilder, sei es in Bezug auf die Aufführung selbst (zum Beispiel Bilder der die Musik ausführenden Instrumentalisten), sei es als gegenständlich oder abstrakt figurierende Vernetzungen mit Erlebnissen und Vorstellungen, die durch die Musik in uns ausgelöst werden. Gespräche mit DJs aus der Techno-Szene führen daher sehr oft in gegenständlich-körperliche und räumliche Aspekte von Musik. In Bezug auf

ihre instrumentalen Klanginszenierungen schilderte eine DJ mir einmal, eine Musik, die „wie ein dicker Gummiball auf einer Linie“ sei. Die Bässe seien „fett und weitreichend, so dass sie ruhig dahinten bleiben“ könnten. Die „nervösen, aufgeregten Sachen“ hingegen seien „immer ganz vorne“ (Dittmar-Dahnke 2001: 133).

Wir kennen alle die tagtägliche Bebilderung von Musik im Alltag. Welche ungeheure Wirkung geht zum Beispiel von Musik im Walkman aus, wenn wir mit ihr geradezu filmreif und melodramatisch unsere Umwelt etwa beim Joggen oder beim Zufahren inszenieren. Mit einer Sibelius-Sinfonie oder einer Ballade von Elton John auf den Ohren in der Abenddämmerung in den Frankfurter Hauptbahnhof einzufahren und das dramatische Hochhaus-Panorama auf sich wirken zu lassen, verändert nicht nur unsere Gefühlslage, sondern auch die Wahrnehmung der Musik selbst. Offensichtlich ist es das „Fehlen stabiler affektiver Konnotate“ (Behne 1994: 168), das die Bildhaftigkeit von Musik begünstigt und die damit einher gehende semantische Mehrdeutigkeit evoziert. Mit anderen Worten: Musik enthält hochassoziative, visuelle Qualitäten, die sich mit der musikalischen Wahrnehmung verbinden (Krause 2001: 121).

Die audiovisuelle Konzeption von Videoclips macht sich genau diese, die Textualität des Hörens betreffende Deutungsvielfalt zu eigen. Wie ich anhand des Cunningham-Videos *Afrika Shox* zeigen werde, illustrieren die Bilder dabei nicht einfach die Musik oder den Text, sondern strahlen mit eigener Assoziations- und Bedeutungskraft auf die Musik und den Rezipienten zurück.

3. MUSIKWISSENSCHAFT UND „BILDERMUSIK“

Angesichts der so offenkundigen Bildgeprägtheit der musikalischen Wahrnehmung erstaunt, dass die musikwissenschaftliche Forschung zum Bildhaften in der Musik auf einem insgesamt schlechten Stand ist. Vor allem in der eher philologisch orientierten Historischen Musikwissenschaft hat immer noch die Erschließung von Notentexten und deren historiographische und gattungsbezogene Einordnung Priorität.

Dabei eröffnen sich unmittelbare Bezüge zwischen Bild und Musik ganz offensichtlich in einer Reihe musikalischer Genres: Vokalmusik, Musik im multimedialen Kontext (jeglicher Art zu allen Zeiten: vom festlichen Umzug mit Musik seit dem Mittelalter über die Bebilderung von Musik in den *Tableaux vivants* des 18. und 19. Jahr bis hin zu Film und Video unserer Tage). Insbesondere die Formen des Musik- und Tanztheaters – von der Oper bis zum modernen Multimediaspektakel – stellen eine originäre, Bild und Musik verbindende Sphäre dar. Aber gerade die Opernforschung nimmt Aspekte des Bildhaften erst seit relativ Kurzem und erst ansatzweise zur Kenntnis. Nicht weniger defensiv erscheint der Umgang mit dem medienverbindenden Genre so genannter

Programm-Musik: Franz Listzts Sinfonische Dichtungen – orchestrale Interpretationen von Sujets aus Literatur und Malerei – sind nach wie vor zunächst Gegenstand formal-struktureller Analyse und weniger Anlass, sich der komponierten Bildhaftigkeit von „Tongemälden“ zu widmen. Eduard Hanslicks auf das Schlagwort von der „tönend bewegten Form“ reduzierte Ästhetik bestimmt offensichtlich bis heute nicht nur musikbezogene Werthaltungen des Bildungsbürgertums, sondern vielfach auch Forschungshaltungen in der Musikwissenschaft.¹ Im Zuge einer spürbaren, gleichwohl weiterhin verhaltenen Öffnung des Faches Musikwissenschaft für kulturwissenschaftliche Diskurse und interdisziplinäre methodische Ansätze hat die musikwissenschaftliche Forschungen seit einigen Jahren erfreulicherweise damit begonnen, sich auch mediengeschichtlichen und performativen Aspekten von Musik zu widmen.

Einen beachtlichen Fortschritt in Richtung auf die Entwicklung eines Bild-Musik-Bewusstseins stellt die Forschungsarbeit Anno Mungens dar. In seiner umfangreichen „BilderMusik“ (Mungen 2006) betitelten Untersuchung erforschte er multimediale Darstellungsformen – Panoramen, Tableaux vivants und Lichtbilder – in Theater- und Musikaufführungen vom 19. bis zum frühen 20. Jahrhundert und förderte dabei wichtige Erkenntnisse zu einer – wie er es nennt – „Archäologie der Filmmusik“ (Mungen 2006: 21) zu Tage. Mungens Arbeiten verdanke ich meine wesentlichen Einsichten in einen musikbezogenen Bildbegriff. Ohne hier auf alle Details der historischen Forschung Mungens einzugehen, erscheint mir für den Zusammenhang dieses Aufsatzes wesentlich, dass er das nach wie vor übermächtige Paradigma „absoluter“ Musik (und damit auch „absoluten“ Hörens) deutlich relativiert. Die Verknüpfung insbesondere von Instrumentalmusik mit medialen Inszenierungen („Lebende Bilder“, Dioramen etc.) entsprach spätestens seit Beginn des 19. Jahrhunderts einem offensichtlich starken Bedürfnis, einerseits semantische Leerstellen zu füllen und andererseits die Aufführung von Musik auratisch zu verstärken. Der Kompilationscharakter der frühen Filmmusik – in den Anfängen der Filmkunst bestand die musikalische Faktur zumeist aus Versatzstücken von bereits existierenden Kompositionen – ist somit nicht etwa nur funktionalem Pragmatismus geschuldet. Ebenso erscheint in diesem Licht die bis heute in der Stilistik der Instrumental- und Opernmusik des 19. Jahrhunderts verwurzelte Filmmusikästhetik des Mainstream-Kinos weniger als Ausdruck ästhetischer Regression, sondern als Fortsetzung einer Tradition, in der bilderprobte musikalische Affekte eine adäquate mediale Präsentation erfahren. Entgegen des überlieferten Paradigmas von der absoluten Hörkunst war (Instrumental-)Musik

1 „Tönend bewegte Formen sind einzig und allein Inhalt und Gegenstand der Musik“ heißt es in Eduard Hanslicks programmatischer, die Musikauffassung des 19. Jahrhunderts maßgeblich prägenden Schrift: *Vom Musikalisch-Schönen. Ein Beitrag zur Revision der Ästhetik der Tonkunst*. [Leipzig 1854] Darmstadt: WBG 1965: 32.

also immer auch und nicht unbedingt zuletzt eine Medienkunst. Assoziationen, „Bilder“, Biografie-Kontexte und mediale Inszenierungen sind daher keine „didaktischen“ Hilfskonstruktionen im Vorfeld „richtigen“ Hörens. Das so genannte „Außermusikalische“ muss vielmehr als originärer Teil von Musik und der Kommunikation über sie betrachtet werden: Musikgeschichte ist somit nicht nur Klang- sondern auch Bilder-Geschichte.

4. DER VIDEOCLIP ALS SPEZIFISCH AUDIOVISUELLES MEDIUM

Eine musikwissenschaftlich verortete Thematisierung von Videoclips ist aus den genannten Gründen erst in den Anfängen begriffen. Zwar gibt es eine Reihe von medienwissenschaftlichen Untersuchungen zur Wahrnehmung von Videoclips und zur Bedeutung dieses Mediums für jugendliche Sozialisationsprozesse (Müller/Behne 1996, Quandt 1997, Altrogge 2001, Niesyto 2003). Gleichwohl geht es in den kultursoziologischen oder rezeptionswissenschaftlichen Untersuchungen zumeist nur am Rande um die ästhetische Faktur von Videoclips, sondern um deren Verortung im sozialen Gebrauch.

Mit dem 2000 erschienen Band 11 des „Handbuchs der Musik im 20. Jahrhundert“ (Kloppenburg 2000) – „Musik multimedial“ überschrieben – widmet sich erstmals eine musikwissenschaftliche Grundlagenpublikation ausführlich dem Bereich Musik und Medien. In dem insgesamt verdienstvollen Buch wird erstmals präzise eine musikbezogene Differenzierung zwischen den Genres Film und Videoclip vorgenommen.² Gleichwohl dominieren in der Forschungsperspektive der Autoren nach wie vor Gattungsklassifizierungen und Form-Inhalts-Aspekte, während eine integrative Ästhetik des Audiovisuellen nur am Rande berührt wird. Stattdessen findet sich auch hier die gängige, schon in Filmmusikanalysen vorherrschende Methode, Musik und Bild als separat zu betrachtende, additive Schichten zu behandeln (vgl. z. B. Pape/Thomsen 1997: 200-226).

Häufig wird die vordergründige Ähnlichkeit der Medien Film und Videoclip betont, zumal wichtige Video-Regisseure wie beispielsweise

2 Wichtig erscheint mir hier jedoch der Hinweis darauf, dass eine fundierte, exemplarische Auseinandersetzung mit ästhetischen und performativen Aspekten des Videoclips nicht in diesem Band des Handbuchs Musik im 20. Jahrhundert erfolgt, sondern in Band 8 (Rock und Popmusik). Hier entwickelt Monika Bloss am Beispiel des Madonna-Videos „Express yourself“ analytische Kriterien, in denen sie die Bild-, Text- und Musikschichten aufeinander bezieht: Monika Bloss, Musik(fern)sehen und Geschlecht hören? Zu möglichen (und unmöglichen) Verhältnissen von Musik und Geschlecht. Oder: Geschlechterkonstruktionen im Videoclip. In: Peter Wicke (Hrsg.), Rock- und Popmusik [Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert Band 8]. Laaber: Laaber 2001: 187 ff.

Michel Gondry oder Spike Jonze sich in beiden Gattungen betätigen. Gleichwohl sind die Unterschiede zwischen Film und Videoclip fundamental, da im Film in der Regel von der Priorität der narrativen Struktur vor der Musik auszugehen ist, während im Videoclip das Verhältnis von Bild-Erzählung und Musik funktional und ästhetisch prinzipiell gleichrangig ist bzw. jeweils geklärt werden muss.

Dieser rezeptive Klärungsbedarf in Bezug auf die Vordergrund- oder Hintergrundfunktion von Musik und Bild ist maßgeblich für die Komplexität des Mediums. Videoclipplots vermischen häufig chronologische und dissoziative Elemente miteinander. Die für den Film typischen chronologischen Erzählstrukturen sind im Video rar und wirken hier nicht selten trivial. Gesprochene, musikfreie Dialoge bilden eher die Ausnahme und finden sich zumeist in kurzen Rahmenhandlungen.³ Im Unterschied zur Musik im Spielfilm ist Musik im Videoclip hingegen permanent präsent. Wichtiger noch als das reine Faktum ihrer ununterbrochenen Gegenwärtigkeit ist, dass sie auch formal autonom bleibt, weil sie populärmusikalischen Formprinzipien (z. B. Vers-Refrain-Strukturen) folgt und nicht Ergebnis eines primär dramaturgischen Erfordernissen entsprechenden Montagevorgangs ist. Dadurch entsteht von vorneherein eine Aufwertung der Musiksphäre, die ja auch intentional den Anlass für die Bebilderung darstellt, wenn nicht Musik sogar die formale und inhaltliche Logik der Bilder komplett beherrscht. „Visual images do intend to follow musical logic“, formuliert es der amerikanische Kommunikationswissenschaftler Andrew Goodwin (Goodwin 1992: 86).

Diese hybride Aufmerksamkeitshaltung – die Tendenz also, zwischen der Bebilderung von Musik und der Musikalisierung von Bildern zu changieren – kennzeichnet also vor allem den Umgang mit Musikvideos und unterscheidet diesen prinzipiell von der Filmmusikpraxis.⁴ Es ist also offensichtlich so, dass wir uns im Videoclip in höherer Frequenz und wahrnehmungsstrategisch klarer positioniert Musik *oder* Bild zuwenden. In diesem „Kick“, der aus dem dauerhaften und dramaturgisch gestalteten Changieren zwischen visuellen und auditiven Wahrnehmungsanteilen herrührt, vermutet Klaus-Ernst Behne die zentrale rezeptionsästhetische Dimension des Audiovisuellen (Behne 1987: 10).

Aber nicht nur durch die intentionale Musikbezogenheit und die im Vergleich zum Spielfilm schwächere narrative Struktur des Videoclips kommt das audiovisuelle Wechselspiel gewissermaßen auf Hochtouren, sondern auch durch die Bilder und die Bildästhetik selbst. Wir haben es

3 Ein typisches Beispiel dafür sind die Intro- und Outro-Dialoge zwischen Madonna und Ali G. in Madonnas Video *Music*.

4 So diskutiert beispielsweise der amerikanische Komponist Aaron Copland, ob man Filmmusik überhaupt hören soll oder ob sie nicht, um wirksam zu sein, im Bereich unbewusster Wahrnehmung bleiben muss. (Aaron Copland über Filmmusik. In: Tony Thomas, Filmmusik. Die großen Filmkomponisten – ihre Kunst und ihre Technik. München: Heyne 1995: 16 ff.)

hier mit einem ambivalenten Paradoxon zu tun, da Bilder einerseits auf eine wie immer geartete kulturelle oder politische Wirklichkeit verweisen, andererseits aber in ihrer Redundanz und Künstlichkeit dazu neigen, unter Umständen überhaupt keine Realitätsreferenz mehr zu besitzen. Für den niederländischen Filmwissenschaftler Ernie Tee steht daher auch fest, dass die Ästhetik des Videoclips wesentlich durch die fehlende Repräsentation von Wirklichkeit bestimmt wird. Ähnlich wie in Videoinstallationen Bill Violas, in denen unmerklich und zugleich unwirklich verschiedene Aggregatzustände gegeneinander verschoben werden – zum Beispiel in Bill Violas *Chott El-Djerid. A Portrait in Light and Heat* – führe die durchgängige elektronische Manipulation von Bildern im Videoclip zum Zerfall der referentiellen Funktion der Bilder und damit zugleich zu einer Autonomisierung von Bild und Ton (Tee 1994: 86 ff.).

Hingegen spricht Andrew Goodwin – wie ich finde mit gleichem Recht – nicht von der fehlenden Wirklichkeitsreferenz der Bilder, sondern im Gegenteil von einer hohen ikonographischen Dichte der Bilder, von klischeeartigen „Bildergeschichten“ gewissermaßen, die durch Musik evoziert werden und die ihrerseits in Videoclips als visuelle emotionale Stereotype fungieren können. Vor allem in Videoclips mit afroamerikanischer Musik finden wir solche Bildmuster (man denke beispielsweise an das Bild brennender Ölfässer), die zwar einer konkreten und realen Situation entstammen, die sich jedoch von ihrer Funktion, eine konkrete Wirklichkeit zu repräsentieren entfernt haben und nunmehr zu multiplen emotionalen Stereotypen verselbstständigt sind.

Die Paradoxie der übercodierten Bilder – sie sind *zugleich* real und artifiziell – korreliert mit einem kalkulierten Medienprinzip, das der erprobte Nutzer nicht zuletzt im lustvoll-selbstironischen Konsum von Kino-Werbespots durchschauend genießt: Man weiß, dass Bilder sehr häufig emotional übercodiert sind oder schlicht „lügen“. Als misstrauische und wissende Zielgruppe im universellen Medienzirkus reagieren wir paradox und lassen uns dennoch *und* gerade deswegen emotional berühren oder lustvoll erheitern – man denke hier etwa an den Umgang eines routinierten Kinopublikums mit den Stereotypen von Kinowerbung. In diesem medialen Wechselspiel ist es konsequenterweise die Produktwerbung selbst, die zunehmend häufiger „mitspielt“, indem sie ihre eigenen Klischees zitiert, übersteigert oder parodierend verfremdet (vgl. dazu Krüger 1996: 28). Im übercodierten, auf die Erregung multisensorieller Aufmerksamkeit gerichteten Massenmedium Videoclip funktioniert dies prinzipiell genauso, zumal Clips in ihrer originären medienökonomischen Funktion als Werbemedien entstanden sind.

Audiovisuelle Qualitäten im Videoclip konstituieren sich also im

- austarierten Changieren zwischen auditiver und visueller Aufmerksamkeit und

- in der hochfrequenten Konfrontation mit der Frage nach der Wirklichkeitsreferenz der Bilder.

Die Wirklichkeitsreferenz der Bilder wiederum kann ihrerseits – unter Umständen sogar im selben Video – in zweifacher Hinsicht in Ambivalenz gehalten werden. Entweder

- führen Techniken elektronischer Bildbearbeitung zum tendenziellen Zerfall der Referenzen (Ernie Tee).
Oder:
- Es kommt zu einer emotionalen Stereotypisierung durch eine Art referentiellen Overkill (Andrew Goodwin).

5. AFRIKA SHOX

1998 hat Chris Cunningham das Video *Afrika Shox* (Leftfield featuring Afrika Bambaataa – Afrika Shox 2003) produziert. Der Musiktitel *Afrika Shox* (Leftfield bambaataa afrika shox 1999) ist eine Koproduktion des britischen DJ-Duos Leftfield (Neil Barnes und Paul Daley) mit Afrika Bambaataa. Bambaataa selbst taucht nur einmal und zwar gegen Ende des Videos auf.

Electro get going (flowing?) and the
Funk don't stop. Electro get going
(flowing?) and the Funk don't stop.
Electro get going (flowing?) and the
Funk don't stop. Time to clear the
floor and let the Zulu's rah rah rah
(rock)
Afrika Bambaataa, Afrika Bambaataa
Feel the rhythm of Afrika Bambaataa
Are you ready for the new age?
They are setting the stage
For the renegades
To control your mind
They planned it yesterday
Ffffff-free
Zulu nation here to stay
Let's get electrified, let's get electrified
(4x)
Pump it, rockin' it, stickin' it, funkin' it
Afrika
Pump it, rockin' it, stickin' it, funkin' it
Zulu nation

Z-U-L-U that's the way we say Zulu
Z-U-L-U that's the way we say Zulu
Zulu nation, cities of angels (2x)
Afrika Bambaataa, Zulu nation
Electro Funk, Electro Funk, Electro
Funk, Future Shock
Weeee want your Funk – Afrika
Weeeeeeeee waaaant youuuur Funk
Let's get electrified, let's get electrified
(2x)
The world is on fire, can I take you
higher
The world is on fire, Zulu nation
Hahahahahahaha future
Hahahahahahaha future
Electro get going (flowing) and the
funk don't stop, time to clear the floor
and let the Zulu's rock, hail the cease-
ful blowin', and the great beat drop,
cheer's to the music and let be be be
sh-sh-sh-shock

eines Schwarzen, der schon gleich zu Beginn etwas Außerirdisches, Zombiehafes zu haben scheint. Er läuft und torkelt durch das Bankenviertel bis er schließlich stürzt und dabei seinen linken Unterarm einbüßt, der wie Porzellan zerschellt. Offensichtlich abgebrüht vom täglichen Wahnsinn der Straße zucken die New Yorker um ihn herum allenfalls mit den Augenbrauen. Der Protagonist erscheint seiner eigenen Wahrnehmung nicht zu trauen und reagiert mit einer Mischung aus ungläubiger Verstörung, merkwürdiger Ergebnislosigkeit und aggressivem Verhalten auf seine Situation, die sich noch zweimal mit dem Verlust weiterer Gliedmaßen (rechter Unterschenkel, rechter Arm) wiederholen wird. Er ist dann Zaungast einer überwiegend weißen Breakdance-Gruppe, die ihn allerdings nicht weiter beachtet. Er stürzt zu Boden, worauf ihm nach der abstrusen Frage: „Do you need a hand“ schließlich von einem als afrikanischen Häuptling ausstaffierten Zulu-Afro-Amerikaner aufgeholfen wird, der kein anderer als Bambaataa selbst ist. (Der Vorgang des Wiederaufrichtens selbst ist nicht sichtbar). Er humpelt wieder in das Verkehrsgewühl, in dem er kurz darauf mit einem Polizeiauto kollidiert und komplett zerspringt.

Die grundsätzlichen Ebenen für eine Interpretation des Videos sind schnell geklärt: Der Afroamerikaner als nahezu außerirdischer Außenseiter, gekennzeichnet durch eine unwirkliche (da wörtliche) Zerbrechlichkeit. All dies geschieht mitten im ökonomischen Zentrum des feindlichen Systems der weißen Hegemoniegesellschaft.

Cunninghams Dramaturgie ist geradezu ein Musterbeispiel für die Strategie audiovisuelle Ambivalenzen zu erzeugen: zum einen im Changieren zwischen auditiver und visueller Aufmerksamkeit zum anderen durch das Austarieren von emotionalen Stereotypen und artifiziellen Bildern. Immer wieder werden Bilder, Klänge und nicht zuletzt auch die Textbotschaft gegeneinander und in einander verschoben: Das blinkende Polizeiauto korrespondiert mit den einleitenden Sound-Rhythmus-Pattern, ohne es lediglich zu doppeln: Ursache und Wirkung von Bild und Klang bleiben offen. Dies gilt auch für die Breakdance-Szene, die nicht etwa Leftfields Soundtrack choreographiert, sondern rhythmisch und metrisch eher gewissermaßen „neben“ der Musik stattfindet. Zugleich aber intensiviert sich gerade hier der programmatische Elektro-Funk-Sound, so dass bei gleichzeitiger Wahrung der Autonomie von Bild und Musik Vernetzungen entstehen: Weiße und schwarze Kultur begegnen sich, bilden visuell und musikalisch einen gemeinsamen Raum unter gleichzeitiger Beibehaltung der separierten sozialen und kulturellen Sphären.

Auch die Bewegungen des Protagonisten, dessen torkelnder Kamikaze-Lauf durch das treibende Schlagzeug zu Beginn zumindest anfänglich etwas Tanzähnliches bekommt, bleiben spürbar aber dezent mit dem musikalischen Rhythmus verbunden. Andere Elemente der ambivalenten Bezugnahme zwischen Bild und Musik sind beispielsweise der Slow mo-

tion Effekt beim Sturz des Einbeinigen, der dann in bekannter Filmmusikmanier zu einem illustrativen, Musik und Bild parallelisierenden Clash führt. In diese Kategorie klassischer Bild-Ton-Dramaturgien gehören auch der kurze Blick zur Sonne parallel zur Evokation des Wortes „Afrika“ und die Verdopplung des gesplitterten „free“ durch einen extrem kurzen und schnellen, jede konkrete Wahrnehmung verhindernden Kameranachschwenk.

Auf der generellen Bildebene fällt die den ganzen Clip bestimmende ambivalente Referenz zur vorgeblich abgebildeten Wirklichkeit auf: Zum einen sehen wir realistisch-stereotype, nahezu dokumentarisch wirkende Bilder des New Yorker Bankenviertels, andererseits gibt es die surreale Figur des zerbrechenden Porzellanmenschen, für die es keine realen Referenz gibt.

Cunninghams Bilder setzen die Musik fort, indem sie Sound und Message des Textes assoziativ weiterführen. Rezeptionsstrategisch geschickt lotet er dabei Musik und Bild gegeneinander aus: Rhythmus, Timing, Effekte, Akzente sind audiovisuell so verteilt, dass produktive, das heißt aufmerksamkeitssteigernde „kognitive Dissonanzen“ (Behne 1994: 83) entstehen. Die Musik wiederum konkretisiert sich in der semantischen Aufladung der montierten Bilder und bleibt zugleich ein eigenständiger, vieldeutiger, über die gezeigten Bilder hinaus weisender Bedeutungsträger.

Zum anderen sorgt seine bewusst klischeehafte Bildauswahl dafür, dass Referenzen zur Lebenswirklichkeit und zur politischen Programmatik der afroamerikanischen Diaspora entstehen. Gleichwohl bleiben diese pseudo-dokumentarischen Bilder der Handkamera durch die irrationale Verknüpfung mit tribalistischen Andeutungen und surrealer Verfremdung (ein Mensch zerbricht real wie Porzellan) nicht rein illustrativ, sondern werden Teil einer fiktionalen Welt. Paradoxie als Medienprinzip: Ich weiß, dass das was ich sehe, nicht real ist, nicht real sein kann – Bilder „lügen“ offensichtlich und sagen zugleich die Wahrheit. Die Mischung aus Dokument und Science Fiction ist ein Trick zur Herstellung von Aufmerksamkeit durch Paradoxie und gleichzeitig ästhetischer Ausdruck einer ambivalenten sozio-kulturellen Körperpolitik.

Man könnte Afrika Shox als eine exemplarische Konkretisierung dessen begreifen, wie das berühmte McLuhan-Schlagwort *The medium is the message* auch als ästhetische Kategorie verstanden werden könnte. Auch folgendes Statement McLuhans aus „Kultur ohne Schrift“ ist dazu angetan, das Cunningham-Video zu kommentieren:

„Jede Sprache und jeder Ausdruck ist metaphorisch, denn die Metapher ist das Sehen einer Situation durch eine andere. [...] Während die geschriebenen Sprachen die Menschen immer innerhalb ihrer eigenen kulturellen Monaden einschlossen, wird die Sprache des technologischen Menschen, indem sie sich aller Kulturen der Welt bedient, zwangsläufig jene Medien bevorzugen, die am

wenigsten national sind. Deshalb steht die Bildersprache wie ein unbenutztes Esperanto zur Verfügung. Diese [...] [Bildersprachen] überschreiten mühelos die Länderbarrieren so leicht wie Chaplin oder Disney und scheinen konkurrenzlos als kulturelle Grundlage des kosmischen Menschen.“ (McLuhan 2002: 106)

Was McLuhan hier über die Bilder sagt, lässt sich ohne weiteres auf Musik übertragen. Dass Musik dabei nicht einfach in Bilder übersetzbar ist, wie umgekehrt Bilder sich nicht einfach in Musik nachvollziehen lassen, erhöht den Grad von Polymorphie und Deutungsvielfalt. Audiovisualität als wahrnehmungsstrategisch fungierendes Medienprinzip greift diesen Spielraum auf und begründet mit dem Videoclip zugleich eine paritätische Ästhetik von Bild und Musik, die – universell und individuell zugleich – ein optimales Medium für die symbolische und sinnliche Thematisierung von kultureller Identität darstellt.

LITERATUR

- Altroge, Michael (2001): Tönende Bilder. Interdisziplinäre Studie zu Musik und Bildern in Videoclips und ihre Bedeutung für Jugendliche. Berlin: vistas.
- Aaron, Copland (1995): „Aaron Copland über Filmmusik“. In: Tony Thomas, Filmmusik: Die großen Filmkomponisten – ihre Kunst und ihre Technik. München: Heyne, S. 16-24.
- Behne, Klaus-Ernst (1987): film – musik – video. Oder: Die Konkurrenz von Auge und Ohr. Regensburg: Gustav Bosse.
- Behne, Ernst-Klaus (1994a): „Musikverstehen – ein Mißverständnis?“ In: Ders.: Gehört – Gedacht – Gesehen. Zehn Aufsätze zum visuellen, kreativen und theoretischen Umgang mit Musik. Regensburg: ConBrio, S. 167-183.
- Behne, Klaus-Ernst (1994b): „Überlegungen zu einer kognitiven Theorie der Filmmusik“. In: Ders. (1994a), S. 71-85.
- Behne, Ernst-Klaus/Müller, Renate (1996): Wahrnehmung und Nutzung von Videoclips. Eine vergleichende Pilotstudie zur musikalischen Sozialisation. Hannover: Institut für Musikpädagogische Forschung.
- Bloss, Monika (2001): „Musik(fern)sehen und Geschlecht hören? Zu möglichen (und unmöglichen) Verhältnissen von Musik und Geschlecht. Oder: Geschlechterkonstruktionen im Videoclip“. In: Peter Wicke (Hrsg.): Rock- und Popmusik [Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert Band 8]. Laaber: Laaber, S. 187-225.
- Dittmar-Dahnke, Patricia (2001): „Ich lege Fitness Club Musik auf!“ DJ Frau DD im Gespräch mit Heinz Geuen und Michael Rappe“. In: Heinz Geuen/Michael Rappe (Hrsg.): Pop & Mythos. Pop-Kultur Pop-Ästhetik Pop-Musik. Schliengen: Edition Argus, S. 129-142.

- Emons, Hans (2000): „Musik des Lichts“: Tonkunst und filmische Abstraktion“. In: Josef Kloppenburg (Hrsg.): Musik multimedial [Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert Band 11]. Laaber: Laaber, S. 231-258.
- Goodwin, Andrew (1992): *Dancing In The Distraction Factory. Music Television and Popular Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hanslick, Eduard (1965): *Vom Musikalisch-Schönen. Ein Beitrag zur Revision der Ästhetik der Tonkunst*. [Leipzig 1854] Darmstadt: WBG.
- Kloppenburg, Josef (Hrsg.) (2000): *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen* [Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert Band 11]. Laaber: Laaber.
- Krause, Peter (2001): „Neurophysiologische Grundlagen der intermodalen Wahrnehmung und ihre Bedeutung für ‚audiovisuelle Musik‘“. In: J. Neubauer/Silke Wenzel (Hrsg.): *Nebensache Musik. Beiträge zur Musik in Film und Fernsehen*. Hamburg: Bockel, S. 105-129.
- Krüger, Cordula (1996): „Die Egotaktiker in der Medienfalle. Ergebnisse des Lintas Jugendtrendmonitors YOYO“. In: Uwe Deese et al.: *Jugend und Jugendmacher. Das wahre Leben in den Szenen der Neunziger*. Düsseldorf/München: Metropolitan, S. 25-36.
- Leftfield featuring Afrika Bambaataa – Afrika Shox. DVD (2003): *The Work of Director Chris Cunningham*, Palm Pictures: 2003 – 7243 5 99044 9 8.
- Leftfield.bambaataa afrika shox (1999), Columbia/Sony Music Entertainment: 1999 – COL 66788 2 6677882000.
- Marks, Lawrence E. (1978): *The unity of senses: Interrelations among the modalities*. New York: Academic Press.
- McLuhan, Marshall (2002): „Kultur ohne Schrift“. In: Martin Baltes/Rainer Höltzschl (Hrsg.): *Absolute Marshall McLuhan*. Freiburg: orange press.
- Mungen, Anno (2006): „BilderMusik“. *Panoramen, Tableaux vivants und Lichtbilder als multimediale Darstellungsformen in Theater und Musikaufführungen vom 19. bis zum frühen 20. Jahrhundert*. Remscheid: Gardez!.
- Niesyto, Horst (Hrsg.) (2003): *VideoCulture. Video und interkulturelle Kommunikation*. München: kopaed.
- Pape, Winfried/Thomsen, Kai (1997): „Zur Problematik der Analyse von Videoclips“. In: Helmut Rösing (Hrsg.): *Step across the Border* [Beiträge zur Populärmusikforschung 19/20]. Karben: Coda, S. 200-226.
- Quandt, Thorsten (1997): *Musikvideos im Alltag Jugendlicher*. Wiesbaden: DUV.
- Rösing, Helmut (2003): „Bilderwelt der Klänge – Klangwelt der Bilder“. In: Dietrich Helms/Thomas Phleps (Hrsg.): *Clipped Differences: Geschlechterrepräsentationen im Musikvideo* [Beiträge zur Populärmusikforschung 31]. Bielefeld: transcript, S. 9-25.

- Rötter, Günther (2000): „Videoclips und Visualisierung von E-Musik“.
In: Kloppenburg, Josef (Hrsg.): Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen [Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert Band 11]. Laaber: Laaber, S. 259-294.
- Spitzer, Manfred (2002): Musik im Kopf: Hören, Musizieren, Verstehen und Erleben im neuronalen Netzwerk. Stuttgart: Schattauer.
- Tee, Ernie (1994): „Bilder ohne Referenz. Zur fehlenden Repräsentation der Wirklichkeit im Musikvideo“. In: C. Hausheer/A. Schönholzer (Hrsg.): Visueller Sound. Musikvideos zwischen Avantgarde und Populärkultur. Luzern: Zyklop, S. 86-99.

SEMIOTISCHE AUTONOMIE POPULÄRER KULTUREN. EINE FALLSTUDIE ZUM POLNISCHEN HIP-HOP

BARTOLOMAE RESZUTA

1. EINFÜHRUNG: THEORIE UND FORSCHUNGSPRAXIS

Auch wenn es unbedeutend scheinen mag: für einen Wissenschaftler ist es eine zwar unangenehme, aber trotzdem notwendige Aufgabe, für die gegenwärtigen Diskussionen über populäre Kultur und deren semiotische Kreativität einen theoretischen Hintergrund zu erarbeiten. Das scheint zunächst seine Möglichkeiten zu übersteigen; dennoch ist dieses Vorhaben ein Ausdruck ehrlichen Hoffens – und gleichzeitig das Eingeständnis einer Niederlage. Die Populärkultur ist ein Forschungsfeld, in dem Ergründung und Erarbeitung des Gegenstands der theoretischen Konzeptualisierung vorausgeht. Auch wenn die mangelnde theoretische Fundierung der Populärkulturforschung sowohl durch deren relative Jugend als auch durch die Konzentration auf die Feldarbeit entschuldigt werden könnte, ist ein weiterer zentraler Grund für den Theoriemangel zu nennen: Entweder fehlt es den Theorien an Kreativität oder aber es liegt an der Paradigmenkrise, die die Debatten zwischen Sozialwissenschaften und Cultural Studies in der Ära der vorglobalen Industriegesellschaften prägte. Begriffe wie Macht, Kontrolle oder semiotisches Schlachtfeld, die früher grundsätzlich Akzeptanz fanden, werden heute in Frage gestellt und, da der Industriestaat im Verschwinden und eine globale semantische Gesellschaft im Entstehen begriffen ist, verdienen diese Konzepte es jedoch, überdacht oder letztlich sogar abgelehnt zu werden. Ob es sich in der wissenschaftlichen Argumentation um eine Revolution oder eine Evolution handelt (Kuhn 1962), die Populärkultur-Forschung stellt jedenfalls eine Überfülle so genannter ‚Anomalien‘ bereit, die die üblichen Herangehensweisen an semantische Kreativität und Autonomie sozialer Akteure unterminieren.

In klassischen soziologischen Debatten wurde Populärkultur entweder als funktional oder disfunktional in Bezug auf das soziale System verstanden. Im ersten Fall handelt es sich um einen deskriptiven Ansatz, der darauf abhebt, dass die existierenden Sozialnormen internalisiert werden, so dass die gesellschaftliche Ordnung weiterhin legitimiert bleibt. Der zweite Ansatz, der kritische Theorien kombiniert, nimmt Populärkultur als ein semantisches Schlachtfeld wahr, das nicht nur eine Auseinandersetzung über Produktionsmittel deutlich werden lässt, sondern auch einen Konflikt zwischen finanzieller und kultureller Ökonomie (Fiske 1999: 309). Wenn wir die Marx-Webersche Debatte über die Rolle der Kultur beiseite lassen, bewegen sich beide Ansätze innerhalb desselben makrosoziologischen Paradigmas von Funktionalität und Determinismus. Kreativität und Autonomie werden vernachlässigt und dem systemischen Ansatz wird der Vorrang zugesprochen. Nur in den ethnomethodologischen Studien der Chicagoer Schule wird die Autonomie des Subjekts nicht in Frage gestellt. Das geschieht jedoch auf Kosten des systemischen Ansatzes, was wiederum eine bedeutende Einschränkung für eine extensivere Anwendung mit sich bringt. Populärkultur kann so als Plattform für die Interaktion und die Schaffung von Symbolen ohne einen klaren Bezug zum sozialen System gesehen werden. Umgekehrt kann die Populärkultur Beispiele für makrosoziale Funktionalität und Dysfunktionalität liefern, sie wendet sich sehr wohl an die Politische – einschließlich an die religiöse, wirtschaftliche und kulturelle Programmatik. Und trotzdem: diese Programmatik bezieht sich nicht notwendig auf das lokale Sozialsystem, sondern auch auf das globale. Durch die Desintegration der zentralen Kontrolle und die Entstehung einer globalen Wirtschaft wird nun umgekehrt auch die Aufgabe mühsam, zu definieren, was das Funktionale oder das Dysfunktionale heute überhaupt bedeutet. Ist es einfach so, dass der Gral der Theorien sich vom soziologischen in den Forschungsbereich der Cultural Studies verschiebt, oder ist man in keinem von beiden in der Lage, das Phänomen der gegenwärtigen Populärkultur zu erfassen?

Die gängige Diskussion der Populärkultur nennt insbesondere zwei Theoretiker, deren Werke möglicherweise von Nutzen sind, um die soziale und kulturelle Seite der Populärkultur zu verstehen: es handelt sich um Michel Foucault und Pierre Bourdieu (siehe dazu Strinati 1995 und Story 1996). Die Verwendung der Foucaultschen Theorie der Machtverhältnisse und sozialen Diskurse führt zu der subtilen, aber nicht minder bedeutungsvollen Annahme, dass das Publikum determiniert sei. So subtil diese Theorie auch sein mag, sie trägt Züge, die sowohl dem marxistischen Blick auf die Kultur als auch den Konzepten der Frankfurter Schule verwandt sind, die von ‚falschen Bedürfnissen‘ und ‚kultureller Produktion‘ spricht. Ob es sich nun um die Zuhörer, die Zuschauer oder die Verbraucher handelt, so gilt: all diese Subjekte werden von Institutionen geschaffen, die es darauf anlegen, das soziale, politische oder kulturelle

Verhalten ihrer Untergebenen zu bestimmen. Das „Publikum“ existiert nicht von Natur aus, es wird durch bestimmte Diskurse geschaffen, deren Zweck die Hervorbringung einer Zielgruppe mit analysierbarem Verhalten ist. Das diesbezügliche Wissen ist in der Folge bei der Implementierung bestimmter Herrschaftspraktiken hilfreich – v. a. für die, die über solche verfügen. Während empirische Studien mehr Information über das Publikum erbringen, könnte der Körper der Populärkultur die Rolle als eine weitere Form der Unterdrückung oder Kontrolle übernehmen (Ang 1991). Die wenigen Bemerkungen, die Bourdieu über die Populärkultur gemacht hat, unterscheiden zwischen politischer, ökonomischer und kultureller Herrschaft. Das politische und das ökonomische Feld weisen Ähnlichkeiten mit dem oben erwähnten theoretischen Ansatz auf, während das kulturelle Feld das Thema der symbolischen Gewalt und der Perfidie mit einschließt, ausgeübt von jenen, die die Medien, Radio, Fernsehen und Presse, sowie den möglichen Zugang der Kulturschaffenden zum Publikum kontrollieren. Während die Medien durch ihre Auswahl der politischen Inhalte marginalisierte politische Diskurse vom Publikum fernhalten, begrenzen die wirtschaftlichen Bedingungen die kulturelle Produktionsautonomie. Populärkultur wird durch diese Faktoren bestimmt, und selbst wenn das Populäre in den Medien zugelassen wird, dann nur, um eine ähnliche Illusion aufzubauen wie sie der Karneval in mittelalterlichen Machtverhältnissen bot. Die Untergebenen haben die Erlaubnis, über die scheinbar Mächtigen zu sprechen und oft auch zu lachen; das aber macht tatsächliche soziale Veränderungen unmöglich (Bourdieu/Wacquant 1992).

Gleichgültig, wie komplex Foucaults und Bourdieus Theorien sein mögen, es fehlt ihnen eine Untermauerung des Paradigmas der Machtverhältnisse, das den obigen Diskurs über Populärkultur vorbestimmt. Die Annahmen bezüglich der Populärkultur schließen die oben erwähnten und ihr Gegenteil gleichzeitig ein. Was aber noch beunruhigender ist: die gegenteiligen Annahmen sind sogar besser gegen eine Widerlegung gewappnet. Populärkultur kann sowohl politisch angepasst sein als auch Politik kritisch hinterfragen. Sie kann ökonomischem Druck ausgesetzt sein und sich dem Konsum und der Art und Weise, wie Besitz verteilt ist, mit Entschiedenheit entgegenstellen – auf lokaler wie globaler Ebene. Populäre Kultur kann die soziale Ordnung sowohl zurückweisen als auch akzeptieren – sicherlich in begrenztem Umfang, begrenzt auf den Bereich, den eine Kultur oder eine Superstruktur an der Basis abdeckt. Populärkultur mag repetitiv sein und es ist richtig, dass eine Vielzahl der Mainstream-Produktionen Fließbandprodukte mit Stromlinienform sind. Trotzdem, was nicht als Hochkultur definiert werden kann, bleibt wohl eine Nische und weist einen hohen Grad an Kreativität und Komplexität auf. Wenn bestimmte deterministische Ansätze sich als nutzlos in ihren Bemühungen erwiesen haben, das oppressiv politische, das ökonomische oder kulturelle System darzustellen, und die anderen unfähig waren, Au-

tonomie und Kreativität von Publikum und Populärkulturschaffenden in den Bereich des politischen, kulturellen und ökonomischen Lebens zu übertragen, dann ist jetzt vielleicht der Moment gekommen, beide Seiten auf diese Begegnung vorzubereiten und die Populärkultur für Aktion und Reaktion beider zu öffnen. Wenn kritische Theorien im Verschwinden begriffen sind, dann sollten vielleicht die pragmatischen auf den Plan treten und die kritische Natur des öffentlichen Lebens gegenüber seiner pragmatischen Gleichgültigkeit rechtfertigen. Im Folgenden werde ich versuchen das Potential darzustellen, das autonome Subjekte haben, die um ihrer selbst willen kritisch sind.

2. HIP-HOP UND SEIN PLATZ IM SOZIALEN SYSTEM

Die folgende Untersuchung basiert auf der Inhaltsanalyse ausgewählter Begriffe, denen in Hip-Hop-Texten eine wichtige Rolle zukommt und die häufig in Interviews mit Rappern erwähnt werden. Ich habe versucht, ein repräsentatives Bild des Hip-Hop zu erstellen und habe mich dabei nicht nur auf jene Musikgruppen konzentriert, die als sozial orientiert gelten. Im Verlauf der Untersuchung habe ich über 400 Rap-Texte aus 22 Alben von 15 verschiedenen Gruppen gelesen oder angehört und mehr als hundert Interviews mit Rappern und DJs ausgewertet, die in Hip-Hop-Magazinen veröffentlicht sind (*Klan* und *Hip-hol.pl.*).

Die Methode der Untersuchung – die semantische Feldanalyse, ist eine qualitative Form der Inhaltsanalyse, die einen Wissenschaftler befähigt, ein gegebenes Wort oder Konzept in dem linguistischen Kontext zu sehen, in dem es auftaucht. In einer solchen Untersuchung wird ein *Konzept* – ein *Nomen* mit all seinen vielfältigen Synonymen und der Skizze seiner Antonyme – mit Hilfe all der Adjektive, die es begleiten, beschrieben. Desgleichen gibt es eine Kategorie mit *Assoziationen*, also mit Konzepten, die in irgendeiner Weise mit dem Basisnomen zusammenhängen, und eine mit *Verben*, die in zwei Unterkategorien aufgeteilt sind, nämlich in aktive und passive Verben (Kłosiński 1999: 45-48).

Um das Phänomen des Hip-Hop in Polen zu verstehen, muss kurz umrissen werden, wie die Hip-Hopper sich selbst innerhalb der Gesellschaft wahrnehmen. Vier Konzepte aus der Inhaltsanalyse sind hier hilfreich. Als erstes das Konzept der *Stadt* – es ist essenziell, um den Hip-Hop in räumlicher Hinsicht zu verorten, dann *die Straße* – sie scheint die zentrale Axe im Leben junger Menschen zu sein; oft wird auf sie als ‚wahre Lehrerin‘, ‚Mutter‘ oder einfach als Zuhause Bezug genommen. Ein weiteres Konzept, die *Arbeit*, nimmt Annahmen amerikanischer Forscher auf, die davon ausgehen, dass eben der Rückgang an Arbeit für die Entwicklung der Unterschicht verantwortlich ist, also für diejenige Gruppe von marginalisierten Stadtbewohnern, denen sich die Hip-Hopper explizit zuordnen. Schließlich haben wir das Konzept des *Hip-*

Hop, mit dem die Rolle gezeigt wird, die Hip-Hop für diese sozial Unterprivilegierten spielt. Im Anschluss daran werde ich dann versuchen die sozialen Verhältnisse zwischen Hip-Hoppern und Geschäftsmännern, Politikern und Künstlern zu beleuchten.

2.1 Forschungsfeld 1: Die Selbstdefinition des urbanen Habitus der Hip-Hopper

Die Definition des Habitus¹ von Hip-Hoppern ist sehr eng mit dem Leben in der Stadt verbunden und teilt sich in zwei klar zu unterscheidende Unterkategorien auf. Die *Stadt* wird in doppelter Rolle wahrgenommen: erstens wird sie in ihrer Funktion als Stadtzentrum mit betonter Geringerschätzung bedacht, denn man geht ja um des Amüsements oder der Geschäfte willen hierher; zweitens stellt sie einen Gegensatz zum Land dar. Im letzteren Fall wird dem städtischen Betonschungel und den anonymen Wohnsiedlungen ein hohes Maß an dichterischer Aufmerksamkeit gewidmet; beides wird zum positiven Konzept und Kernstück der Selbstdefinition. Die Stadt wird mit Wohnblöcken, Wolkenkratzern, Siedlungen und Straßen assoziiert. Ihre alltägliche Lebenslandschaft beschreiben die Hip-Hopper mit sich wiederholenden Bildern: mit Graffiti bedeckte Treppenhäuser, Parkbänke zwischen den Wohnblocks und manchmal ein nahe gelegenes Fuß- oder Baseballfeld. Diese Landschaft unterscheidet sich vom Stadtzentrum im engeren Sinne, das dröhnend und laut ist, pulierend und voller Menschen, Straßenbahnen und Bussen, Pubs und Discos. Das Zentrum ist ein Ort, auf den man ‚stößt‘, den man ‚besucht‘, in dem man ‚herumwandert‘, ‚Geschäfte macht‘ und der mit Entfremdung, Auflösung und der finanziellen Unterlegenheit der Jugendlichen assoziiert wird. Die Wohnsiedlungen der Peripherie hingegen werden mit Zärtlichkeit als ‚die echten‘ beschrieben, als diejenigen, mit denen man vertraut und verwandt ist. Wie auch immer, diese Viertel sind ebenso die Quelle von Texten, die großes soziales Engagement aufweisen, als auch von solchen, die stereotype Bilder von Verbrechen, Prostitution und Armut bestätigen. Die Ähnlichkeit dieser Bilder mit denen, die in den Medien von amerikanischen Ghettos gezeichnet werden, kann leicht widerlegt werden.

Im Verlauf seiner Geschichte war Polen ein landwirtschaftlicher Staat mit einer sehr dünnen Mittelschicht. Die Aufteilung Polens führte im Inneren zur Zerstörung der Handels- und Industrieverbindungen, während der Mangel an zentraler Führung die polnischen Unternehmer schutzlos machte. Die Ermordung der Juden, die die wichtigste Stütze der Mittelschicht und der Intelligenzija im Zweiten Weltkrieg darstellten, gefolgt von der Veränderung der geografischen Gestalt und des politi-

1 Der Habitus ist nach Bourdieu und Wacquant (1992: 107) ein Kernbegriff, der ein sozial konstruiertes System von Dispositionen bezeichnet, das durch den Sozialisierungsprozess erworben wird.

schen Regimes, machte die Entwicklung einer Mittelschicht für lange Zeit unmöglich. Stattdessen entwickelte sich in der Folge von industrieller Nationalisierung, Bürokratisierung und Industrialisierung im Bereich der Schwerindustrie eine zahlenstarke Arbeiterschicht. Die Städte wurden gebaut, um den Erfordernissen der Schwerindustrie zu entsprechen und eine Homogenität zwischen den Bewohnern herzustellen. Die Historikerin und Wirtschaftswissenschaftlerin Elżbieta Kaczyńska nimmt an, dass „die räumliche Schichtenbildung am meisten durch die sozialistische Urbanisierung verändert wurde. Die Zugehörigen verschiedener Klassen wurden durchmischt, unabhängig von den verschiedenen Niveaus der Einrichtungen“ (Kaczyńska 1998: 296). Die zentrale Verteilung der städtischen Mietwohnungen machte es möglich, Bauern und Arbeiter in Gebieten anzusiedeln, die ursprünglich der Bourgeoisie vorbehalten waren. Diese Siedlungspolitik sowie der obligatorische Besuch der öffentlichen Schule stellten einen soziotechnischen Winkelzug dar, um die Gesellschaft einheitlicher zu machen. Während die Entscheidungsträger sich sehr bemühten, die Intelligenzija und die ehemalige Mittelschicht zu zersplittern, versäumten sie es jedoch, die Arbeiterklasse zwecks besserer Handhabung zu vereinheitlichen – das war vor allem im Hinblick auf die ‚Satellitenstädte‘ der Fall, uniforme Wohnbezirke der Schwerindustriearbeiter. Das Ergebnis dieser soziotechnischen Unzulänglichkeiten der Vereinheitlichung war, dass die Arbeiterklasse die erste war, die zu einer Bedrohung des Regimes wurde. In den achtziger Jahren wurden qualifizierte Arbeiter besser bezahlt als Büroarbeiter der mittleren Ebene; in den frühen Achtzigern sanken ihre Löhne auf 90-95% der durchschnittlichen Landeslöhne. Im Zuge der Umgestaltung wurden Bezirke, die von Arbeitern bewohnt waren, zur zentralen Brutstätte der Kriminalität. Schließlich brachte der Einkommensverfall eine Gruppe von Schulkindern hervor, die es sich nicht länger leisten konnte, nicht zu arbeiten und zu studieren; sie musste schlecht bezahlte und kurzlebige Arbeiten annehmen.

Armut und soziale Probleme sind ein weiterer entscheidender Bestandteil des gesprochenen und gerappten Wortschatzes der Jugendlichen. Der Begriff der *Nachbarschaft* findet sich im semantischen Feld des Wortes *Straße*. Sie wird als der Ort beschrieben, wo alles begann, das Gute wie das Schlechte. In diesem Sinne ist die Straße auch der Ort, wo die Wurzeln sind. Daher wird von ihr als „dem Vermögen der armen Leute“ gesprochen, von einem Ort der Mittellosigkeit, an dem sich Menschen treffen, die kaum mit ihrem Geld über die Runden kommen, ein Ort mit eigenen Gesetzen, des Kampfes und des Leids. Wie die Stadt ist die Straße real und hart, aber sie bringt auch wertvolle Erfahrungen, eine Lektion, die niemand je wieder vergessen wird. Sie zieht Menschen groß und lehrt sie, wie das Leben ist, sie belohnt und bestraft jene, die den Gesetzen des Ortes nicht gehorchen. Ständig beschert sie Freunde und bleibende Beziehungen. Der Vorteil der Straße gegenüber dem Stadtzentrum

oder gegenüber einem Einkaufszentrum, wo die Kinder der Mittelschicht oftmals ihre Zeit verbringen, ist der, dass sie von der geschmacklosen Welt des Fernsehens und der Werbung frei ist, also von einer Welt, in der echte Erfahrung in einer mehr oder weniger virtuellen Welt geliefert wird. Es ist die Straße – so behaupten die Rapper – die den Hip-Hop geschaffen hat, nicht andersherum. Der Hip-Hop ist ihre Stimme, er ist kein Produkt der Medien. Von außen betrachtet – so empfinden sie es – kann man die Straße nicht verstehen und die Probleme der Menschen, die dort leben, werden von Politikern oder örtlichen Autoritäten nie angesprochen. Ebenso kann Hip-Hop nie wirklich von denen verstanden werden, die nicht die eigene Erfahrung teilen, weil sie in der Nachbarschaft wohnen. Das mag nach amerikanischem Ghettoleben klingen, bei dem Jugendliche oft zu Opfern werden und nur eine geringe Chance haben, das Alter von 25 Jahren zu erreichen. In Polen ist das nicht wirklich der Fall, denn Waffen und Drogenhandel waren und sind nicht Bestandteile des gesellschaftlichen Lebens; dennoch erlaubt das Verschwinden der Arbeit und das Elend der Übergangsphase den Rappern, einen solchen Vergleich zu ziehen. In ihrer semantischen Welt sind die Jugendlichen verarmt, unterprivilegiert und werden mit großer Wahrscheinlichkeit zur Unterschicht. Wie auch immer, in ihren Versen schwingt viel Stolz mit und großer Respekt für die eigene Herkunft.

Während es heute aus vielerlei Gründen schwierig sein dürfte, Ähnlichkeiten zwischen amerikanischen Ghettos und polnischen Siedlungen festzustellen, gibt es doch eine Reihe global bedingter Faktoren, die bei manchen Autoren das Gefühl wachrufen, ähnliche Bedingungen zu erkennen. Zygmunt Baumann zum Beispiel erwähnt die Begrenzung des Lokalen innerhalb des globalen Dorfes. Lokal zu sein bedeutet verkrüppelt und diskriminiert zu sein, jeder Information und jeder Macht beraubt (Bauman 2000: 25-32). Die neuen Stadtmauern umgeben nicht die Innenstadt – sie sind innerhalb der Stadt errichtet, um ihre lokalen Bewohner von der Mittelklasse und den Eliten fernzuhalten. Die armen Viertel reagieren ähnlich – sie halten Nicht-Zugehörige davon ab, ohne Befugnis in ihre Gebiete einzudringen, indem sie distinktive Kleider- und Verhaltensmaßstäbe einführen. Wenn wir uns einer visuellen Metapher bedienen wollen, können wir dieses Phänomen als den Kriegscodes eines modernen ‚Stammes‘ betrachten, dessen aktuelles Schlachtfeld eher in den Medien als in der gesellschaftlichen Wirklichkeit zu finden ist.

Die gegenwärtige Unterschicht ist von der Arbeit ausgeschlossen. Arbeit ist eine Annehmlichkeit, die sich nicht jeder leisten kann. Innerhalb der globalen Verteilung der Ressourcen gibt das Know-How den Ausschlag und die Arbeit wird oft in den fernen Osten verlagert. Diese Situation ist sehr weit entfernt von derjenigen, die Max Weber einst in seiner Analyse der protestantischen Ethik faszinierte. Arbeit ist keine auferlegte Prüfung, die die göttlichen Pläne bezüglich eines Individuums enthüllen, sie ist vielmehr ein Privileg jener, die Zugang zum Wissen ha-

ben und etwas Schreckliches für alljene, die nur ihre Arbeitskraft einbringen können. In Polen förderte der reale Sozialismus die Klasse der Schwerindustriearbeiter, speiste die Bauernschaft ins Netzwerk des staatlichen Verteilungssystems ein und versteckte die Arbeitslosigkeit in überflüssiger Bürokratie. Grundlegende Veränderungen während der postkommunistischen Übergangszeit führten dazu, dass alle erwähnten Gruppen zahlenmäßig zurückgingen und neue Klassenstrukturen sichtbar wurden. Laut der Polnischen Panel Studie verschob sich die gesellschaftliche Wahrnehmung der schwierigsten Konflikte von ‚Herrschenden gegenüber Beherrschten‘ 1988 (60,0%) zu ‚reich gegen arm‘ 1998 (68,7%). – Krystyna Janicka erklärt, dass der „Anteil an Menschen zunimmt, die davon überzeugt sind, dass der Reichtum, die Natur der Arbeit und die Position organisatorischer Autorität starke Konflikte hervorbringen“ (Słomczyński 2002: 15-27). Es ist daher nicht erstaunlich, dass Hip-Hopper die *Arbeit* als *Brot* und angesichts des Mangels an Arbeitsplätzen als ‚Luxus‘ und ‚Privileg‘ bezeichnen. Diese Haltung wird von einer großen inneren Distanz gegenüber Berufen begleitet, die mit Geld zu tun haben, wie zum Beispiel Börsenmakler, Banker oder Geschäftsleute im Allgemeinen. Man geht davon aus, dass es schwierig ist, diese Jobs zu bekommen, und wer es schließlich schafft, wird zum Konsumenten und herzlosen Materialisten. In den Hip-Hop-Texten wird Arbeit mit Arbeitslosigkeit, Armut und Kampf assoziiert, sie ist nicht nur nicht profitabel, sondern auch demütigend. Häufig wird hervorgehoben, dass Arbeit ein Mittel der Unterwerfung ist, sie wird von den Reichen als Werkzeug benutzt, um die Armen zu beherrschen und zu täuschen. Merkwürdig genug, dass sich in Raptexten ‚pracodawca‘ (Arbeitgeber) mit ‚władca‘ (Herrscher, Staatschef) reimt.

Interessanterweise beziehen sich Rapper selten auf ihre Familienverhältnisse, aber wenn sie es tun, dann erwähnen sie meist den Einfluss, den ihre Mutter auf sie hatte. Die Väter hingegen – stereotyp als Ernährer wahrgenommen – werden kaum je erwähnt. Liegt es daran, dass sie in der Falle jenes Systems eingeschlossen sind, das aus mangelnder Motivation und Fernsehwirklichkeit besteht? Oder verließen einige ihre Familien vielleicht aus Unfähigkeit, ihre Rolle als Familienoberhaupt auszufüllen? Der niedrigen Arbeitsmotivation steht die allgemeine Haltung zum Erziehungssystem entgegen. Die Rapper bereuen es meistens, dass sie die weiterführende Schule nicht abgeschlossen haben und wollen ihre jungen Zuhörer davor bewahren; gleichzeitig aber warnen sie sie davor, dass die Schule Teil eines erbarmungslosen Konkurrenzkampfes ist und nichts Wertvolles lehrt.

Eine aktuelle marktorientierte Pädagogik teilt Kinder in zwei Gruppen ein, in diejenigen, die keine Aussicht hatten, Mittelschichtpositionen zu erreichen – meistens Schüler technischer Schulen – und in diejenigen, die aufgrund ihrer höherwertigen Erziehung Zugang zu lukrativen Stellen erhalten würden. Der sozial anerkannte ökonomische Wert der Erziehung

erhöhte den Wechsel durchschnittlicher Schüler von technischen Schulen zu höheren Schulen (Kwieciński 2002: 113-121). Wenn das Erziehungssystem in den Siebziger Jahren die Arbeiterklasse unterstützte, so ist es heute zum Gegenspieler der Reproduktion sozialer Strukturen geworden. Was einst soziotechnisch gerechtfertigt war – eine Sozialstruktur mit einer überstark gewachsenen Arbeiterklasse – hat man heute sozial fallen lassen. Verglichen mit 1972 hat der Anteil an Kindern, die eine höhere Schule besuchen, 1998 um 280% zugenommen und der Anteil an technischen Schulabgängern hat sich halbiert (ebd.: 11-13). Die Unfähigkeit der Grundschulen, soziale Unterschiede auszugleichen, ist seit langem erwiesen. Diejenigen, die die technischen Schulen besuchen, sind oftmals nicht auf den Unterricht vorbereitet. Das Lernniveau wird von der jeweiligen kulturellen und sprachlichen Kompetenz bestimmt – die dramatisch nahe am funktionalen Analphabetismus ist. Kinder, die das durchschnittliche Lernniveau erreichen könnten, gehen auf weiterführende Schulen. Die, die aus dem weiterführenden Schulsektor ausgeschlossen bleiben, entwickeln einen kulturellen Analphabetismus und haben Tendenz, gesellschaftlich an den Rand gedrängt zu werden.

Die Analyse des Konzepts *Hip-Hop* ergab, dass dieser hochtrabenderweise als eine Mentalität, als Kultur, als Wahrheit definiert wird. Die Rapper beschreiben ihn als „das Echo der Stadt“, „die wahre Stimme der Straße“ oder „Lebensform“ und als „einen Weg für alle verarmten Menschen“. Für die meisten Hip-Hopper bildet Hip-Hop die Wirklichkeit ab. Für manche ist eine solche Orientierung des Hip-Hop populistisch und in hohem Maß in den politischen Diskurs eingebunden. Der amerikanischen Aufteilung innerhalb des Genres folgend, bezeichnen die Hip-Hopper sich gegenseitig als East- oder Westsider. Die „Schule“ der Eastsider zieht einen entspannteren Rap-Stil vor, während die Westsider sich auf soziale Probleme konzentrieren. Da der populistische Flügel überwiegt, gibt es viele Beschreibungen des Hip-Hop, die Ähnlichkeiten mit Religion oder Ideologie aufweisen. Denn er wird nicht als Vergnügen verstanden, sondern als eine Bindung, eine Sache, der man sein Leben widmet. Als Heiligtum muss er frei sein von Kommerz und Politik, sobald jemand Geld damit machen will oder Konzerte im Rahmen politischer Parteikampagnen gibt, ist das Verrat.

Diese Definition lässt einige interessante Eigenschaften des polnischen Hip-Hop hervortreten. Er ist tief in Straßenkultur und Armut verwurzelt. Die Teilhabe an dieser Kultur und die Erfahrung der Armut bieten ein Übergangsritual, das Stadtbewohner ohne jedes Bewusstsein von reifen Rappern trennt. Diese Art von Erfahrung bildet das Fundament, auf dem die Identität der Hip-Hopper gründet und das ihr Wertesystem nachhaltig beeinflusst. Informelle Hip-Hop-Gruppen pflegen diese Werte, um einen gemeinsamen Blickpunkt zu behalten. Jene Hip-Hopper, die sich entscheiden, Geschäfte zu machen, werden als Bedrohung der ganzen Gemeinschaft angesehen. Informelle Gruppen helfen, wann immer es

notwendig ist, aber auf Kosten der Möglichkeit wegzulaufen. Da Arbeit nicht zu haben ist und Geldverdienen als negativ erlebt wird, investieren Hip-Hopper ihre Zeit hauptsächlich ins Musikmachen und in die Teilnahme am kulturellen Leben. Nichtsdestotrotz sind die Hip-Hopper in Polen mehr als nur eine ludische Gemeinschaft, wie von manchen gern behauptet wird (Jawłowski 2002: 129-140). Neben Graffiti, Freistilwettkämpfen, Breakdance und Rap enthält der Hip-Hop auch eine Reihe von Wertorientierungen, und, so merkwürdig es scheinen mag, eine religiöse Praxis. Solchermaßen bezieht sich Hip-Hop auf verschiedene Bereiche des sozialen Spielfeldes, auf das wirtschaftliche und politische ebenso wie er auch im Kulturellen mitwirkt. Im Folgenden werde ich die Spannungen beschreiben, die innerhalb jedes dieser Felder wahrgenommen werden können. Ich werde mich dabei erneut auf Inhaltsanalysen und die semantischen Definitionen zentraler Rapkonzepte stützen.

2.2 Forschungsfeld 2: Die unterschiedlichen Haltungen zum Geschäftlichen

Polnischer Hip-Hop, der anscheinend verarmte und marginalisierte soziale Gruppen repräsentiert, ist stark von den wirtschaftlichen Diskrepanzen beunruhigt, die ihn umgeben. Das Schlüsselwort im Hip-Hop, und das nicht nur im Hinblick auf seine ökonomische Seite, sondern insgesamt, ist ‚hajs‘ (Geld). Die Verlagsnotiz des letzten Magazins, das ich analysiert habe, besagt, dass es immer mehr ‚Money-Talk‘ im polnischen Hip-Hop gebe und dass dies zur Obsession werde (*Klan* Nr. 31). Andere Begriffe, die die Rapper inspirieren, sind ‚ein reicher Mann‘ und ‚ein Geschäftsmann‘. Was bereits in der Definition des Wortes ‚Geld‘ wahrnehmbar war, ist auch beim Verständnis des Begriffes ‚Kommerzialisierung‘ zu beobachten.

Auch hat kein anderes Wort so viele Synonyme wie ‚Geld‘. Es wird als ‚hajs‘, ‚kasa‘, ‚flota‘, ‚peeleny‘, ‚kabona‘, ‚mamona‘, ‚pesos‘, ‚cash‘, ‚dziengi‘, ‚banknoty‘, ‚forsa‘, ‚kapucha‘, ‚gaza‘ usw. bezeichnet. Mit so vielen Bedeutungen kann das Konzept nicht kohärent sein und hat einen Haken. Wenn es als Existenzgrundlage wahrgenommen wird – für die Rapper selbst und für ihre Familien bzw. Nachbarschaft – dann wird es positiv oder zumindest mit Respekt beschrieben. Es wird dann mit Elend und harter Arbeit assoziiert und als bedeutend angesehen, weil es Wohlbefinden verschafft. Wird Geld als Synonym von Luxus verstanden, so wird es mit zahllosen abwertenden Konnotationen versehen. Geld wird dann als Wirklichkeit schaffendes Medium bezeichnet, als Werkzeug Satans, als Mörder oder Ursache moralischen Verfalls. Es ist nicht länger mit Elend verbunden, sondern mit dem Verstoß gegen die christliche Weltordnung. Geld wird daher als nichtig, vergänglich und enttäuschend bewertet. Es kann einen Menschen erniedrigen, ihn auf Abwege führen, seinen Verfall herbeiführen, „sein Bewusstsein bis auf die Knochen ab-

fressen wie Piranhas den Körper“.² In den meisten Hip-Hop-Texten erzeugt Geld Illusionen, regiert die Welt, kauft Bildung und beeinflusst die Politik. Trotzdem kann man, wie die Rapper sagen, nicht alles damit kaufen, vor allem nicht ihre Gefühle. Das sei im Fall der meisten anderen Menschen anders, sie würden dem Geld hinterher rennen und dadurch die wahren Werte in ihrem Leben vergessen.

Entsprechend werden diejenigen, die Reichtümer besitzen und ein Luxusleben führen, als herzlos bezeichnet. Sie befinden sich auf dem Irrweg. Hand in Hand mit den Politikern nutzen sie ihre Beziehungen aus und bereichern sich auf Kosten der Armen, ohne die sozialen Probleme, die deren Leben überschatten, wahrzunehmen. Außerdem betreiben sie zweifelhafte Geschäfte und zerstören sich gegenseitig. Geschäftsleute werden als ‚Maharadschas‘, ‚Mafiosi‘, ‚Elite‘, ‚Herrscher‘, ‚Männer in schwarzen Anzügen‘ beschrieben. Sie leben in einer anderen luxuriösen Welt, was umso offensichtlicher wird, je mehr sie sich an der ehrlichen Arbeit der Armen bereichern. Auch pflegen sie enge Beziehungen zu den Politikern und genießen dadurch, wie diese, den Status der Unantastbarkeit. Während der reiche Mann jedoch in all seinem Reichtum unglücklich sein kann, scheint der Geschäftsmann Befriedigung aus dem zu ziehen, was er macht. Nichtsdestotrotz: auch ein Geschäftsmann ist herzlos, verloren, blind oder kurzsichtig, unmenschlich und noch dazu steuerfrei.

Aus all diesen Beschreibungen, scheint deutlich hervorzugehen, dass es polnischen Hip-Hoppers unmöglich ist, die sozio-ökonomischen Veränderungen zu akzeptieren, die nach 1989 stattgefunden haben. Das Auftauchen des großen Geldes in einer Wirtschaft, die zuvor eher auf dem Prinzip des Warentausches basierte als auf dem des Handels, stiftete Verwirrung und wurde zu einem gesellschaftlichen Übergangsproblem. Ebenfalls nicht zu vernachlässigen ist der Einfluss des Christentums, das Geld lange Zeit als schmutzig betrachtete. Und die Juden – über einen großen Zeitraum hinweg die einzigen Bankleute in diesem Teil Europas – wurden deswegen diskriminiert und gehasst. Ebenso hat die romantische Vision der Unabhängigkeit Polens, die sich während der Teilungen des Landes entwickelte, alle Arten von Geschäften als Betrug am nationalen Programm definiert. Schließlich muss auch die uns zeitlich näher liegende sozialistische Nachkriegspropaganda gegen den Kapitalismus erwähnt werden. All diese Faktoren erklären zumindest teilweise die Distanz, die dem Materialismus heute von den meisten Hip-Hop-Gruppen entgegengebracht wird. Diese Schlussfolgerungen sollen nun durch die analytische Definition des Begriffs ‚Kommerzialisierung‘ gestützt werden.

Kommerzialisierung wird von Hip-Hoppers als Äquivalent der Entwicklung zur kapitalistischen Gesellschaft wahrgenommen. Sie wird im Allgemeinen mit Mode, Popularität und dem Gesetz des Dschungels as-

2 Mor W.A in ihrem Song „Poszło po koszrach“ auf dem Album *Te słowa*.

soziiert. Der Begriff wird mit Uniformität, Rivalität, Kampf, Illusion, Reichtum, Körperschaften und Unternehmen verbunden. Kommerzialisierung erzeugt Illusionen, ist skrupellos und gierig. Alles wird durch sie käuflich, sie verletzt die Privatsphäre und ebnet den Rap zum Mainstream ein, indem sie ihn dem amerikanischen Gegenwartsrap angleicht. Sie geht mit Menschen um wie mit Marionetten und lehrt sie, sich selbst wie Tiere zu behandeln. Wie im Falle der Definitionen der Reichen und der Geschäftsleute wird wiederum keineswegs gefordert, diesen Prozess von innen umzugestalten, die Texte rufen vielmehr zu einem Boykott der Menschen und Produkte auf, die ‚kontaminiert‘ sind.

„Will’ste wirklich reich sein? / Ne Nummer in’ner Statistik? / Ich hab meine Seele der Musik geschenkt / Ich kann deine Gedanken lesen und klage sie an: / Sie sind falsch / Lies die Bibel, da wirst du / Den echten Gott finden.“ (Moelsta, „Czego chcesz“ auf: *Taka płyta*)



Deckblatt eines Skater- und Hip-Hop-Magazins

Selbst wenn man Hip-Hop als ein Phänomen der Populärkultur im engeren Sinne auffasst, besitzt er unleugbar ein hohes Maß an Unabhängigkeit innerhalb jener Diskurse, die sich auf die Veränderungen und den wirtschaftlichen Wandlungsprozesse nach 1989 beziehen. Rapper zeichnen sich in hohem Grad durch soziales Bewusstsein aus und erweitern unseren Begriff der Populärkultur. Ihre moralische Bewertung des wirtschaftlichen Lebens beweist, dass der soziale Diskurs nicht an den Rand gedrängt wird und dass sie selbst – als Teilnehmer am sozialen Leben –

die soziale Realität sowohl verstehen als auch in Frage stellen. Umgekehrt wäre es schwierig, Beispiele institutioneller Kontrolle über den Inhalt populärer Medien zu finden. Hip-Hop ist eine demokratische Form kulturellen Ausdrucks – und sei es nur, weil die zum Musikmachen benötigte Ausstattung leicht verfügbar ist und der einzelne nur geringe musikalische Voraussetzungen mitbringen muss.

Während der letzten Jahre hat der Hip-Hop die Medienlandschaft erobert und wird jetzt auf zwei nationalen Radiosendern gesendet sowie auf zwei Musikkanälen des Fernsehens (Radiostacja, eSka, Viva Poland und MTV Poland). Gemäß der rechtlichen Grundlage muss die lokale Musikproduktion mindestens 30% der Sendezeit abdecken und Radiosender wie Fernsehkanäle haben, die die örtliche Produktion von Musikvideos unterstützen. Das steht der Autonomie des Hip-Hop jedoch keinesfalls entgegen. Denn selbst wenn die genannten Institutionen ihm ein Programm auferlegen, ist es die Popularität der Hip-Hop-Bands, die eventuelle Sponsoren anzieht, nicht die Popularität politischer Ideologien oder die der herrschenden Kultur. Die im Folgenden dargestellte Haltung zur Politik – sie wird im Radio und in den Inhalten der Fernsehsendungen deutlich – verstärkt den Eindruck von der Autonomie und Unabhängigkeit der Hip-Hop-Produktion.

2.3 Forschungsfeld 3: Politische Meinungsverschiedenheit

Beim Analysieren von Hip-Hop-Magazinen und beim Rap-Hören fand ich heraus, dass oft auf zwei bestimmte Konzepte innerhalb des politischen Bereichs Bezug genommen wird, auf ‚die Politiker‘ und ‚die Polizei‘. Ich habe den erstgenannten Bereich bearbeitet, ohne mich dabei auf die jeweiligen Parteien zu beziehen, die die Politiker repräsentieren und zwar aus einem einfachen Grund: Hip-Hop macht keinerlei Unterschied zwischen einzelnen Politikern, es gibt keine Partei, auf die Verlass wäre oder die von der Kritik ausgespart werden würde. Oft wird erwähnt, dass die Liberalen sowie die Parteien der Mitte für den fortschreitenden Prozess der Verarmung verantwortlich sind. Aber auch die konservativen Parteien haben sich in gleicher Weise als unfähig erwiesen, die Probleme des sozialen Wandels zu lösen. Die folgenden Definitionen zeigen die massive Frustration und die große Distanz gegenüber Politik und Politikern im Allgemeinen.

Politiker oder summarisch die Herrschenden werden mit Dieben, Adligen, Magnaten, Eliten und mit Judas verglichen. Sie werden mit Korruption, Krisen, Lügen, Skandalen und gut bezahlten Jobs in der Administration assoziiert. Politiker sind Betrüger, sie sind gefühllos, arrogant, reich und leben jenseits der Wirklichkeit. Sie machen Versprechungen, halten sie aber nie, sie benutzen die Naivität der Masse, die ihnen ihre Stimmen gibt. Sie betreiben Politik eher als ein Geschäft denn als Berufung; aber sie verdienen nicht nur Geld, weil sie ihre gut bezahl-

ten Jobs ausnutzen, sondern auch, weil sie parlamentarische Unterlagen an Unternehmen verkaufen und die Reichen begünstigen. Politiker und Geschäftsleute unterstützen sich gegenseitig in ihrem jeweiligen Bemühen, Profit zu machen, anstatt an die Gesellschaft zu denken und nach Lösungen ihrer Probleme zu suchen. Auf diese Weise wird unabhängig von jeder Parteizugehörigkeit die polnische Wirtschaft zerstört und ein ineffektives politisches System aufrechterhalten. Daher wäre es notwendig, einige Politiker ins Gefängnis zu stecken, gerade so, als wären es gemeine Diebe:

„Sie haben piekfeine Häuser in den Vorstädten / Wir haben Probleme unter der Kapuze / Sie haben Zaster von den Reichen / Sie sagen, sie können nichts tun / Wir warnen euch! / Eines Tages gehen wir auf euch los!“ (Slums Attack, „WOS“, auf: *Na legalu Song*)

Die Begriffe ‚Polizei‘ und ‚Polizist‘ haben zahlreiche abwertende Synonyme, sie werden vor allem mit Mafia gleichgesetzt, mit einer Gang, mit Gewalt und Bestechung assoziiert. Selten wird die Polizei als eine nützliche Institution dargestellt, vielmehr werden ihre Vertreter als boshaft, dumm, rachsüchtig und betrügerisch beschrieben. Statt Mörder und Vergewaltiger zu suchen, unterdrücken sie Streiks, schikanieren Jugendliche, die sie wie Kriminelle durchsuchen oder als ob sie eine Bedrohung für die Gesellschaft darstellen würden. Die Polizei verbietet das Rauchen von Marihuana, kann aber selbst ein unschuldiges Kind töten oder einen Diebstahl decken, ebenso wie sie Politiker und Geschäftsleute schützt.

Diese Beschreibungen spiegeln die Vorgehensweisen der Polizei des früheren Regimes, obwohl mit der Änderung der Bezeichnung *militia* im Jahre 1991 ein langer und immer noch laufender Prozess begann, der zu einem positiven öffentlichen Image dieser Institution führen sollte. Dennoch hört man selten respektvolle Äußerungen und die städtischen Mauern sprechen mit ihren aggressiven Graffitis für sich. Eines von ihnen (‚HWDP‘) fand Eingang in die Popkultur und wird jetzt als Logo auf T-Shirts und Blusen getragen. Ältere Hip-Hopper distanzieren sich von solch abgeschmacktem Verhalten, weil sie nicht für ‚football hooligans‘ gehalten werden wollen oder weil es dem Konsumismus zuarbeitet.

Betrachtet man das schroffe Vokabular, das sich im semantischen Feld sowohl von ‚Politikern‘ als auch von ‚Polizei‘ findet, so fällt auf, dass kein politisches Programm entworfen wird, mit dem die aussichtslose Situation, in der sich Polen jetzt befindet, verändert werden soll. Es scheint, dass Politiker und Polizei als verflucht wahrgenommen werden, und dass ihnen statt Be- nur Verachtung entgegengebracht wird. Die einzigen Forderungen, die sich in Songtexten und Magazinen finden lassen, verlangen nach der Legalisierung von Marihuana, der EU-Opposition und des Widerstands gegenüber dem Irakkrieg sowie nach Aufhebung des Abtreibungsverbots. Die Legalisierung von Marihuana würde zur

Verbesserung des Verhältnisses zwischen Hip-Hoppern und Polizei beitragen, sie würde die Scheinheiligkeit eines Gesetzes beenden, das Alkohol und Zigaretten erlaubt. Der Schwangerschaftsabbruch ist für Hip-Hopper eng mit Armut verbunden, denn er erscheint als ein Ausweg für Menschen, die nicht die nötigen Mittel haben, eine größere Familie zu ernähren. Die skeptische Haltung gegenüber der EU scheint mit der politischen Krise verbunden zu sein. Den Politikern wird nachgesagt, Polen verkauft zu haben, ein Bewusstsein, das aus der Romantik der polnischen Nationalkultur resultiert bzw. an dieses appelliert und sich auf die ‚Solidarität‘ bezieht, eine national katholische Arbeiterbewegung der 1980er Jahre, die die Notwendigkeit der Unabhängigkeit betonte. Wie auch immer, dieses lokale Programm strebt nach der Legalisierung von Marihuana, der legalen Kontrolle der Polizei, nach der Möglichkeit in Skandale verwickelte Politiker ins Gefängnis zu bringen, es fordert die Unterstützung verarmter Familien, insbesondere schwangerer Frauen, verlangt ein Eingreifen des Staates in den Arbeitsmarkt und votiert für staatliche Wirtschaftsprogramme, die soziale Diskrepanzen ausgleichen. Solche Forderungen sind sowohl an linke als auch an rechte Parteiprogramme gerichtet. Die Hip-Hopper rufen nach dem sozialistischen Wohlfahrtsstaat und heben dabei immer auch den Nationalstolz hervor. Indem dabei eine negative Haltung gegenüber Geld und Geschäft ausgerufen wird, nähern wir uns noch mehr der sozialistischen Utopie.

Trotz allem: erst kürzlich hat sich die Hip-Hop-Szene in einen politisch ausgerichteten Diskurs eingebracht. Im Verlauf der Orangen Revolution in der Ukraine wirkten Rapper bei Konzerten mit, die die Demokratie unterstützten und sich den russischen Versuchen entgegenstellten, die ukrainische Innenpolitik zu beeinflussen. „Ihr werdet uns nie besiegen“ war eine der Rap-Hymnen der Revolution und wurde von etlichen polnischen gemeinsam mit ukrainischen Bands gespielt. Was dabei im Zentrum zu stehen scheint, ist der Glaube an die Demokratie als einen grundlegenden Wert sozialen Lebens. Es ist anzunehmen, dass, wenn diese Grundvoraussetzung für ein gesundes politisches Leben garantiert wäre, Hip-Hopper sich vom politischen Diskurs zurückziehen und sich mehr in lokal orientierte Diskussionen um ökonomische Diskrepanzen und Kultur einbringen würden. Das letztgenannte Thema erfordert neue Theorien zur Populärkultur und eröffnet eine Diskussion über ihre Rolle in der gegenwärtigen Gesellschaft.

2.4 Forschungsfeld 4: Hip-Hop, kulturelle Erziehung und Kreativität

Im Hip-Hop stellt die Kultur nicht im selben Maße ein Ziel der Kritik dar wie Politik und Wirtschaft. Es könnte sogar sein, dass unter den vielen sozialen Diskursen dieser der am wenigsten offensichtliche ist und dass ihm ein definiertes Ziel der Kritik fehlt. Ich habe nur einen Begriff ge-

funden, der die Einstellung des Hip-Hops zur Kultur im Allgemeinen skizziert und das war das Konzept des ‚Künstlers‘. Manche Hip-Hopper bezeichnen sich selbst als ‚Künstler‘, aber nur im Hinblick auf ihre Rolle als Schreiber und Sänger. Verschiedene kulturelle Einrichtungen, die entweder vom Staat oder von der allmächtigen Marktwirtschaft abhängig sind – wie Museen und Galerien – werden nicht ernst genommen und entweder als ‚tot‘ oder überkommerzialisiert erlebt. Obwohl in Hip-Hop-Texten die Bedeutung von Bildung hervorgehoben wird, wird den Schulen und Universitäten nachgesagt, lediglich zu lehren, wie man überlebt, indem man aus den erbarmungslosen Konkurrenzkämpfen als Gewinner hervorgeht. Die Kultur der Bildungsschicht wird in den Texten fast nie erwähnt, da im Hip-Hop Aufrichtigkeit und der Respekt des Nachbarn eher zu den zentralen Werten zählen als elitäre Kultur und nationale Erziehung. Bildung wird jedoch nicht verachtet, im Gegensatz zur Massenkultur. Massenkultur, insbesondere Popmusik und Fernsehen, wird in den Texten des Hip-Hop heftig kritisiert. Die Art und Weise, wie Hip-Hopper Kunst und Künstler definieren, zeigt ihre grundsätzliche Einstellung zu Bildungs- und populärer Kultur. Im Folgenden werde ich den Begriff ‚Künstler‘ der Selbstdefinition des Hip-Hoppers gegenüberstellen.

Das Konzept des *Künstlers* ist ein zweideutiges. In der polnischen Sprache kann sich der Begriff sowohl auf Künstler der Bildungskultur als auch auf Berühmtheiten der Massenkultur beziehen. Er kann daher einen Schauspieler, einen Schriftsteller oder ein Musikidol meinen. Selbst wer noch nicht bekannt ist und in einer elitären kulturellen Nische lebt, wird sehr wahrscheinlich zum Massenprodukt werden, eigens für kommerzielle Zwecke umgestaltet. Dieser Aspekt der Definition ist eng verbunden mit Passivität, Mangel an Bewusstsein und Kommerz. Wie auch immer, Künstler, die Bücher schreiben oder sich in der Kultur der Gebildeten engagieren, werden als falsch und verlogen dargestellt. Ihnen wird vorgeworfen, kein Bewusstsein zu haben, gedankenlos zu handeln, unechte Bilder verkaufen und Geschichten zu erfinden, die mit der Wirklichkeit nichts tun hätten. Künstler seien meist wie ein Fernseher, wie Kaugummi für die Augen, sie wirken verfälschend und lenken die Menschen von der sozialen Wirklichkeit ab. Vor allem deswegen wird ihre Arbeit verachtet.

„Ich werde die Medien genauso zerstören, / wie Alka-Seltzer den Alkohol auflöst / Wegen der falschen Versprechungen auf den Reklametafeln / Mit den wahren Geschichten der Straße und freier Kamera / Werde ich die Welt der falschen Farben im Fernsehen zerstören.“ (O.S.T.R., „Sram na media“, auf: *Tabasco Song*)

Im Gegensatz dazu wird der Hip-Hopper oder ein Homie mit Träumen, Wissen, Weisheit, Talenten und Fähigkeiten assoziiert, als jemand, der Werte hat, der aus der Menge herausragt, ein Repräsentant der verlore-

nen Generation, der weder die Aussicht hat im Bereich der Bildungskultur Ansehen zu erlangen noch kommerziellen Erfolg verfolgt. Hip-Hopper machen aus reiner Liebe Hip-Hop, nicht gegen Geld, ihr Ziel ist die Vervollkommnung, sie wollen durch das, was sie machen, besser werden, nie würden sie Familie und Freunde für den Profit opfern, sie sprechen über das wirkliche Leben, egal ob die Leute das hören wollen oder ob es ihnen einen kommerziellen Erfolg verschaffen könnte. Sie schreiben und rappen über das, was sie um sich herum wahrnehmen, besonders über die Menschen und ihre Probleme; sie versuchen soziale Probleme zur Sprache zu bringen, um den Armen und Mittellosen zu helfen. Hip-Hopper haben selbst kein Geld, da das, was sie machen, keinen Profit abwirft. Aus diesem Grund wollen sie respektiert und nicht kritisiert werden, wollen nicht als Abschaum oder Bedrohung der Gesellschaft dargestellt werden. Und aus demselben Grund wollen sie auch nicht von den Massenmedien beachtet und von ihnen zu Berühmtheiten gemacht werden.

In beiden Definitionen, der des Künstlers und der des Hip-Hoppers, werden zwei Aspekte hervorgehoben, die Rolle des ‚wahren‘ Künstlers und der Respekt für sein soziales Engagement. Der ‚wahre‘ Künstler hinterfragt die Massenmedien und die kommerzialisierte Kultur und widmet gleichzeitig sein Leben und seine Arbeit sozialen Problemen. Der zweite Teil dieser Definition hebt den Unterschied zwischen Hip-Hoppers und den Künstlern der Bildungskultur hervor. Die im Rap verwendete Sprache, Slang und eine bewusst falsche Orthografie, sind als eine Wendung gegen die offizielle Kultur zu betrachten. Die Rolle eines ‚wahren‘ Künstlers ist es, wahrhaft zu sein, im Namen der Menschen zu sprechen und ihren Sorgen Ausdruck zu verleihen. Hip-Hop kann deshalb nicht glatt und beruhigend sein, desgleichen sollte er nicht komisch sein, nie passiv, nie für kommerzielle Zwecke eingesetzt werden. Die Botschaft, die der Hip-Hop zu vermitteln versucht, ist, dass die Massenkultur die Menschen einer Hirnwäsche unterzieht, ihr unabhängiges Denken auslöscht, so dass sie nicht in der Lage sind, soziale Probleme anzusprechen. Der Hip-Hop soll diese Lücke füllen. Die Anthropologin Barbara Fatyga stellt in diesem Sinne fest, dass Jugendkultur immer in einer bedeutsamen Beziehung zur herrschenden Kultur steht:

„Jugendkultur nimmt Bezug auf bestimmte immerwährende Aspekte der traditionellen europäischen Kultur. Dazu gehört die Suche nach einer Utopie, das Ideal eines harmonischen oder sehr aktiven Lebens; unter anderem wird Kreativität gefordert, Akzeptanz gegenüber anderen Kulturen, aber ebenso die Verteidigung der Autonomie, das Zurückweisen all dessen, was tot ist oder abtötend in der herrschenden Kultur. Es gibt interessante Verbindungen zwischen der Jugendkultur und der Kultur des Lachens, des Spiels, des Karnevals, der Verteidigung des Heiligen, der Tradition des Künstlerlebens und dem Kampf für Ideale, der nicht gewonnen werden kann.“ (Fatyga 1999: 91)

3. FAZIT

Mit allem Respekt, den wir dieser Ansicht schulden, Rapper würden sie vermutlich anstößig finden. Wie unsere Studie zeigt, ist in ihren Texten Romantik im demselben Umfang anzutreffen wie Positivismus. Es stimmt, dass Hip-Hop sich vor allem mit Populärkultur beschäftigt, soziale Probleme sind das Hauptthema des Genres, und doch ist er gleichzeitig in den politischen und ökonomischen Diskurs verwickelt, wo diese offensichtliche Romantik Respekt für dauerhafte Werte einfordert und manch schädliche Praxis in beiden Bereichen in Frage stellt. Das spricht gegen eine anthropologische Interpretation des Hip-Hops und liefert gleichzeitig ein Argument dafür, dass man ihn auch nicht ausschließlich als ein ludisches Spektakel betrachten kann.

Rapper verstehen sich selbst als Apostel, predigen und rufen zu einem moralischen Erwachen dieser Welt auf, die sie nicht wirklich verstehen. Die sozialen und ökonomischen Veränderungen, die den politischen folgten, kamen für viele Menschen überraschend. Die immer größer werdende Kluft zwischen dem Einkommen und der neuen Wirklichkeit des freien Marktes hat die gesellschaftliche Schichtung verändert – mehr im Bewusstsein der Menschen als in der Realität. Viele Teenager aus großen sozialistischen Siedlungen merken heute, dass sie nirgendwo hingehören. Rap erscheint als Heilmittel gegen die abnehmende gesellschaftliche Bedeutung von Punk, Rock, Heavy Metal oder Techno. Diese Genres haben anscheinend die Verbindung zur Realität verloren und es versäumt, die aktuellen sozialen Probleme anzusprechen. Daher fand der Hip-Hop schnell Beachtung, denn er wandte sich dem Straßenleben zu, deckte die Probleme der sozialen Ungleichheit, der Arbeitslosigkeit und Armut auf.

Ich bediene mich der Metapher der Hip-Hopper als Apostel, um ihre kulturellen Bindungen an bereits vorhandene kulturelle Charakteristika zu betonen: den Antimaterialismus und die religiöse Hingabe. Diese Metapher transportiert daher auch den lokalen polnischen Geschichtshintergrund. Unterricht wurde gemeinhin von Priestern erteilt. Sie waren in Aufstände verwickelt und unterstützten die polnische Identität in Zeiten, in denen die Polen der Russifizierung und Germanisierung unterworfen waren. Das macht deutlich, dass Hip-Hop weitaus mehr zu sagen hat, als die bloße für die meisten Subkulturen typische Zurückweisung der herrschenden Kultur. Hip-Hop-Texte warnen vielmehr davor, das Leben auf seine materielle Seite zu reduzieren, die alle oben erwähnten Bereiche betrifft: Wirtschaft, Politik und Kultur.

Trotz seiner sich hierauf beziehenden Kritik bietet der Hip-Hop kein Programm, das eine unmittelbare Umsetzung der eigenen Werte anstreben würde. Er lehrt aber, sich vor Gelderwerb, Machertum und kultureller Produktion in Acht zu nehmen. Wie auch immer, als kulturelle Praxis füllt Hip-Hop die Lücke zwischen offizieller und Massenkultur – und er

geht über beide hinaus. Die Bildungskultur verlangt dem Individuum einen langen Sozialisierungs- und Erziehungsprozess ab und die Massenkultur macht es anfällig für Machtdiskurse. Hip-Hop-Kultur hingegen ist kreativ. Während elitäre Bildung erlernt werden muss, wird die Hip-Hop-Community von autonomen Individuen vertreten, die an die Stelle einer die Gesellschaft zuvor ausmachende unterdrückte Masse getreten sind. Gesellschaftlich gesprochen ist Hip-Hop nicht die Stimme einer besonderen sozialen Gruppe, selbst wenn die Hip-Hopper im Namen jener sprechen, die von Arbeitslosigkeit und Armut bedrängt werden. Denn es muss um etwas Wichtigeres gehen, wenn diesem Thema so viel Medienaufmerksamkeit zuteil wird. Es scheint sich vielmehr um die verbale und semiotische Kraft zu handeln, die eines Tages wohl an Einfluss gewinnen wird – es sei denn, sie wird wiederum zum kommerziellen Produkt. Die Hip-Hopper sind sich dieser Bedrohung bewusst und bereit, sich die ‚sündige Hand‘ abzuhauen, die nach dem Gelde greift. Besonders ältere Rapper-Generationen sind besorgt, dass die Teenager von den Diskursen anderer Felder aufgesaugt werden und so die Entwicklung der wahren Hip-Hop-Kultur vereiteln könnten (Chaciński 2002). Daher errichtet der Hip-Hop einen starken Zaun um sein eigenes Feld. Wie dieses Feld benannt werden könnte, ist eine schwierige Frage. Man könnte es als Zwischenraum verstehen, in dem Individuum und Gemeinschaft auf engste verbunden sind, in dem die Autonomie dieses Raumes verhandelt und der Einfluss anderer Felder begrenzt wird. In jedem Fall aber erlaubt dieser Raum eine Kritik des Sozialen und die Entwicklung des Individuellen gleichermaßen. Er stellt deshalb einen Ort jenseits des semiotischen Schlachtfeldes dar, weit entfernt von staatlicher Lenkung und jeglicher Überwachung.

LITERATUR

- Ang, Ian (1991): *Desperately Seeking the Audience*. London: Routledge.
- Bauman, Zygmunt (2000): *Globalizacja*. Warschau: PIW.
- Bourdieu, Pierre/Loic Wacquant (1992): *Responses. Pour une anthropologie reflexive*. Paris: Éditions de Seuil.
- Chaciński, Bartek (2002): „Waiting for Great Fu Fu“. In: *Warsaw, City Magazine*, X.
- Fatyga, Barbara (1999): *The Savage from Our Street. Youth Subcultures*. Warschau: IFiS.
- Fiske, John (1999): *Television Culture*. London/New York: Routledge.
- Jawłowski, Albert (2002): „Hip-hop games. Hip-hop Culture as a Ludic Spectacle.“ In: Godzic, Wiesław (Hrsg.): *Popular Culture – Graffiti on the Screen*. Krakau: Rabid.
- Kaczyńska, Elżbieta (1998): „Bad Neighbourhoods and Social Mobility.“ In: Żarnowska, Anna (Hrsg.): *Local Communities*. Toruń: UMK.

- Kłosiński, Marek (1999): *Course Materials for Methodology and Methods of Social Research*. Warsaw: UW ISNS.
- Kuhn, Thomas (1962): *The Structure of Scientific Revolution*. Chicago: University of Chicago Press.
- Kwieciński, Zbigniew (2002): *Wykluczanie*. Toruń: UMK.
- Słomczyński Kazimierz M. (Hrsg.) (2002): *Social Structure – Changes and Linkages*. Warsaw: IFiS Publishers.
- Story, John (1996): *The Study of Popular Culture and Cultural Studies*. Georgia: University of Georgia Press.
- Strinati, Dominic (1995): *An Introduction to Theories of Popular Culture*. New York: Routledge.

„STYLELIFE“. GRAFFITI ALS „TYPOGRAFISCHES“ AUSDRUCKSMITTEL SOZIALEN STILS

STEFAN MEIER

1. EINLEITUNG

Seit Menschen in der Lage sind, Äußerungen mittels Zeichen extern zu repräsentieren, realisieren sie dies mittels Bild- und Schriftgestaltung (z.B. Hieroglyphen und Kursivschrift in Altägypten) auf unterschiedlichen medialen Zeichenträgern (z. B. Stein, Papyrus, Papier, digitale Medien). Dadurch wurde der Inhalt von Äußerungen zeitversetzt an ein disperses Publikum vermittelbar. Die Visualität dieser textlichen Manifestationen unterliegt gestalterischen und medienspezifischen Bedingungen und hat Einfluss auf die Rezeption der kommunizierten Bedeutungen. Neben dem Kriterium der Lesbarkeit, das für nutzerfreundliche Druckerzeugnisse (Plakat, Buch, Zeitung) und für usability-orientierte Multimediale Produkte entscheidend ist, spielten seit jeher auch ästhetische Kriterien der Schriftgestaltung eine Rolle, wodurch den Texten Konnotationen wie Status (z. B. in der Heiligkeit der Hieroglyphen), Sorgfalt (z. B. bei der schulischen Bewertung der individuellen Handschrift), Professionalität (z.B. mit der Einführung der Schreibmaschine), Eleganz etc. zugeschrieben wurden.

Schriftgestaltung scheint ferner hinsichtlich Formvielfalt und intermedialer Präsenz durch eine fortschreitende Ausdifferenzierung und Digitalisierung der Medien(produktion) weiter voranzuschreiten. So findet man z. B. im Onlinebereich zahlreiche Internetauftritte, die Schrift als identitätsstiftendes Instrument einsetzen. Vor allem auf Seiten, die sich an ein jüngeres Zielpublikum richten, kommen jugendkulturell geprägte Schriftformen wie Graffiti und gebrochene Schriftformen (im Bereich Gothic, Metal, Gangsta-Rap) zur Anwendung. Schrift kann ferner in animierter Form wie zum Beispiel im Film, Video und Internet auftreten. Neben der Gestaltung von Form, Größe und Proportion, die in der statischen Verwendung von Schrift kommunikative Funktionen ausüben, tritt hierbei eine quasi filmische Inszenierung von Typografie hinzu. Rezepti-

onsprozesse werden so nicht nur durch die Visualität einer simultan präsenten Schrift bzw. durch den kontrollierten Aufruf der einzelnen Schriftteile durch den Rezipienten beeinflusst, sondern durch die Inszenierung von Bewegung, Chronologie, Bildausschnitt, Kameraführung des Medienproduktes selbst. Animierte Typografie in multimedialen Produkten oder als Markierung des Vor- und Abspanns eines Films weist somit eine weitere kommunikative Funktionalität auf, die hier jedoch nicht behandelt werden soll.

Im Mittelpunkt dieses Textes steht die Reflexion über Gestaltung von Schrift, die weniger nach Kriterien der Lesbarkeit organisiert ist, sondern deren kommunikative Funktion in der Signalisierung von Identität¹, Individualität und Lebensstil besteht – dem Graffiti². Auch wenn diese von Produktionsseite weniger durch Konzepte einer medienorientierten Typografie bestimmt ist, möchte ich Graffiti dennoch unter diesem Blickwinkel behandeln. Mir ist bewusst, dass damit ein gewisses Problem verbunden ist. Denn während unter Typografie ursprünglich „im engeren Sinn sowohl die Grundlagen der drucktechnischen Schriftvervielfältigung als auch die visuell-formale Gestaltung von Drucksachen“ (Wehde 2000: 3) verstanden wurde, weite ich diesen Begriff auf die Gestaltung von Schrift allgemein aus. Ich sehe dieses Vorhaben aus mehreren Gründen als legitim an.

- Durch die fortschreitende Digitalisierung in der Schriftproduktion lässt sich eine Veränderung in der Typografiediskussion feststellen. Mit der freien Gestaltungsmöglichkeit von Typografie durch das Desktop-Publishing nimmt die Reflexion über die Ästhetik von Schriftformen zu. Damit nähert sich das Verständnis von typografischer Gestaltung immer stärker einem visuell-ästhetischen Schaffen mittels Buchstaben, wodurch sich auch die manuelle Produktion des Graffito auszeichnet.

1 Vgl. dazu Strategien der Identitätskonstruktion auf das Gesamtphänomen Hip-Hop bezogen bei Kimminich, Eva: „Lost Elements“ im „MikroKosmos“ Identitätsbildungsstrategien in der Vorstadt- und Hip-Hop-Kultur“. In: Kimminich (Hrsg.), Kulturelle Identität: Konstruktion und Krise. Frankfurt/M.: Peter Lang 2003: 45-88. Und Kaya, Ayhan: Rap Pedagogy: a critical education, in diesem Band.

2 Mir ist dabei bewusst, dass Graffiti ein Sammelbegriff für ganz unterschiedliche zeichenhafte Sprühwerke ist. Norbert Siegel definiert Graffiti wie folgt: „Graffiti (Einzahl Graffito) ist ein Oberbegriff für viele thematisch und gestalterisch unterschiedliche Erscheinungsformen. Die Gemeinsamkeit besteht darin, dass es sich um visuell wahrnehmbare Elemente handelt, welche ‚ungefragt‘ und meist anonym, von Einzelpersonen oder Gruppen auf fremden oder in öffentlicher Verwaltung befindlichen Oberflächen angebracht werden. Besonders in der Variante des Graffiti-writings der Sprayer bezieht der Begriff auch offiziell ausgeführte Auftragsarbeiten und künstlerische Produktionen mit ein.“ (Siegl: <http://www.graffitieuropa.org/definition.htm>; Stand 12.12.2005).

- Weiterhin ist zwar zu überlegen, ob Graffiti überhaupt als ein schriftliches Phänomen zu verstehen ist oder vielmehr als eine visuelle Farb- und Formfiguration, die sich eigentlich eher dem Bildlichen zuordnen lässt. Ich vertrete demgegenüber jedoch die Ansicht, dass typografisches Gestalten generell das Schaffen von ‚Schriftbildern‘ meint. Dabei können durchaus unterschiedliche Konventionen (Lesbarkeit, Wiedererkennung, Eigenständigkeit) als Richtmaß wirksam werden sowie unterschiedliche semiotische Ressourcen (Farbe, Form, Untergrund) kommunikativ zur Anwendung kommen.
- In der aktuellen Public Relation (PR) dient die Entwicklung und Verwendung von Hausschriften als typografische Elemente der firmenspezifischen Wiedererkennung. Sie sind Bestandteile eines Corporate Design, das zur Kommunikation einer Corporate Identity eingesetzt wird. Die Schriftgestaltung signalisiert hierbei Eigenständigkeit, Unternehmensidentität und Unverwechselbarkeit. Ähnliche identitätsstiftende Funktion hat auch die Graffitiproduktion für die/den WriterIn.
- Ferner gibt es bisher kaum Begrifflichkeiten zur Beschreibung von Graffitigestaltung. Eine zeichentheoretisch orientierte Diskussion über Typografie liefert diese jedoch. Sie bietet ein differenziertes Begriffsinstrumentarium, das sich auch in seiner Anwendung auf Graffiti-Phänomene als heuristisch wertvoll erweist.

Aus diesen Gründen möchte ich folgend Graffiti als eine jugendkulturelle Spielart von Schriftgestaltung beschreiben, die auf visueller Ebene mit typografischer Gestaltung vergleichbar ist. Allerdings negiere ich damit nicht den weiterhin bestehenden Unterschied. Während Typografie sich immer auch nach ihrer medialen Verwendbarkeit und damit nach medien-spezifischen Kriterien der Lesbarkeit richtet, ist Graffiti als eher medien-unabhängige künstlerisch-kreative Ausdrucks- und Kommunikationsform zu begreifen. Allerdings kann Graffiti als Gestaltungselemente in Websites und Printprodukten ebenfalls typografisch zum Einsatz kommen. Durch die schlechtere Lesbarkeit des Graffiti dient dieser hierbei weniger dem Transport von primären Informationen, sondern eher der Kommunikation von Identität und sozialem Stil etc. Dies soll ebenfalls in den folgenden Ausführungen deutlich werden. Zunächst möchte ich jedoch das differenzierte Begriffsinstrumentarium der Typografie näher vorstellen.

2. ZUM BEGRIFF DER TYPOGRAFIE

Während in älteren Definitionen unter Typografie „vor allem die technisch-handwerklichen Arbeitsschritte Stempelschnitt, Schriftguss, (Herstellung der Lettern), Satz (Herstellung der Druckformen), Einfärbung, Abdruck (Herstellung der Druckbögen)“ (Wehde 2000: 3) verstanden wurde, ist in der aktuellen Bedeutung, wie bereits erwähnt, eher die visuelle Gestaltung im Vordergrund. Sie umfasst den Schrifttypenentwurf, die Schriftenauswahl, den Satzspiegel (Positionierung von Text auf der Fläche) und die Schriftenkomposition. Weiterhin ist das Kriterium der medienspezifischen Lesbarkeit ein wichtiger Teil der heutigen Typografiediskussion. Hier geht es um Fragen des Schriftdesigns, der -größe, des Zeilenabstands und der Buchstaben- und Laufweite für das entsprechende Präsentationsmedium (z. B. Online, Print). Typografie soll dabei leseanregend, -steuernd und -erleichternd wirken. Hinzu tritt ein nötiges kreatives Engagement für eine zielgruppen- und trendorientierte Schriftgestaltung, die als Mittel der Signalisierung bestimmter sozialer bzw. kultureller Stile dienen soll (z. B. Schreibschriften für Traditionsbewusstsein und klassischer Romantik auf Hochzeitskarten). Professionelle Typografiegestaltung richtet sich dabei nach Regeln der Wahrnehmungspsychologie, die Leitlinien für einen vermeintlich wirkungsvollen Einsatz von Proportionen, Rhythmen, Harmonien und Dissonanzen, Kontrasten, Gegensätzen etc. hervorgebracht hat. Solch gestalterische Praxis deutet bereits die inszenierende und kommunikative Funktion von Typografie an (Böhringer et al. 2000).

Um Schriftgestaltung einer weiteren begrifflichen Differenzierung zu unterziehen, möchte ich zusätzlich die von Hartmut Stöckl entwickelten vier Ebenen der Typografie übernehmen (Stöckl 2004: 12 und 22f.). Sie resultieren aus der Motivation heraus, der traditionellen Zweiteilung zwischen Mikro- (Schriftgestaltung) und Makrotypografie (Satzspiegel, Layout samt Bild-/Grafik-Kombination) weitere Komponenten beizufügen, um den unterschiedlichen kommunikativen Funktionen von Typografie gesteigert Rechnung tragen zu können. Gerade für die Analyse von Graffiti erweist sich diese Unterteilung als sehr geeignet. Sie richtet den Blick auf unterschiedliche Komponenten der Schriftgestaltung sowie deren spezifische kommunikative Funktionen. Stöckl geht von der Annahme aus, dass jedes Kommunikat sich aus unterschiedlichen Zeichenmodalitäten (z. B. Bild, Sprache) und den entsprechenden Codesystemen sowie Submodalitäten wie Schrifttyp, Farbe, Kontraste, Proportionen etc. zusammensetzt. Diese liefern neben der Wortsemantik weitere Komponenten der Bedeutungskonstruktion. Die von Stöckl vorgeschlagenen vier Ebenen der Typografie gliedern sich auf in:

- Mikrotypografie
- Mesotypografie

- Makrotypografie
- Paratypografie

Mit Mikrotypografie ist das Schriftdesign und die Schriftauswahl gemeint, die sich in die Submodalitäten Schriftart, Schriftgröße, Schriftschnitt, Schriftfarbe aufgliedern und mittels Gestaltungsressourcen wie Form und Stil (Buchstabenweiten, Schriftfamilien), Schraffierung, Konturierung, Farbsättigungen etc. realisiert sind.

Die Mesotypografie behandelt die Gestaltung des Schriftbildes in der Fläche. Submodalitäten dieser Ebene wären Zeichenabstand, Wortabstand, Zeilenweite, Zeilenabstand, Satzspiegel, Schriftkombinationen, Ausrichtung (Satz). Als mögliche Gestaltungsressourcen stehen hierfür enge, normale, gesperrte Zeichenabstände, einfache und anderthalbfache Zeilenabstände sowie Blocksatz, Flatter etc. zur Verfügung.

Die Ebene der Makrotypografie zeigt die Organisation von Text und Textteilen, von Gliederungen und von visueller Fokussierung, die mittels Layoutgestaltung umgesetzt werden. Submodalitäten sind Textstrukturierungen durch Absätze, Spalten, Einrückungen, Überschriften sowie Aufzählungen, Tabellen, Infokästen etc. und Montagetechniken, die Sprache und Bild/Grafik in visuelle Beziehungen setzen. Gestaltungsressourcen sind Fettungen, Unterstreichungen, Nummerierungen, Schrift- und Bildpositionierungen etc.

Unter Paratypografie ist weiterhin die Materialität der Dokumentgestaltung zu verstehen. Dabei bilden die Güte der Farbe, die Papierqualität und Auswirkungen der technischen Herstellungsbedingungen mögliche Submodalitäten. Mögliche Gestaltungsressourcen sind Papierdicke, -struktur, -glanz, Farbmischungsverhältnisse etc.

3. GRAFFITI ALS ZEICHEN

So wie Stöckl Typografie als Bestandteil eines multimodalen Textes beschrieben hat, verstehe ich auch Graffiti als ein Kommunikat, das sich aus unterschiedlichen Zeichenmodalitäten und Codesystemen zusammensetzt. Hierbei muss jedoch nicht die wortsemantische Ebene als Hauptkomponente der Bedeutungskonstruktion im Vordergrund stehen, sondern die Visualität der Buchstabenfolge samt Graffiti-Formkonventionen, Proportionen, Kompositionen³, Laufweiten, Farbwahl, Unter-

3 Hierbei liegt das Augenmerk auf gestalteten Pseudonymen sowie mögliche Sprache-Bild-Arrangements. So können Graffitis auch mit comicartigen Figuren, so genannten *characters*, oder anderen bildlichen Motiven kombiniert sein. Diese weisen meist eine Korrespondenz mit dem gestalteten Namenszug auf, indem sie dem Schriftzug zugewandt oder ein Teil desselben sind. Auch gibt es häufig farbliche Entsprechungen zwischen Bild- und Sprachanteil des Sprühwerks.

grund, Kontraste und lokaler Kontext. Im Falle (politischer) Text-Graffiti jedoch, die entweder als Kurzparolen auf Wänden oder als sprachliche Ergänzungen mittels Filzstift oder Sprühdose auf bestehende Wahl- oder Werbeplakaten angebracht sind, lässt sich auch das Graffiti als ein multimodaler Text verstehen, der in seiner Gesamtbedeutung eine Synthese aus den verschiedenen Bedeutungszuschreibungen der realisierten Submodalitäten bildet. Diese Erkenntnis beruht auf der allgemeinen Feststellung, dass Schrift auch als visuelles Phänomen eine eigene Zeichenhaftigkeit erlangt, die beschrieben werden kann. Denn unter semiotischer Perspektive wird dann ein visuelles Phänomen zum Zeichen, wenn ihm durch Interpretation Bedeutung zugeschrieben wird. Es setzt sich zusammen, indem eine (visuelle) Ausdrucksebene mittels eines Kodes oder eines komplexeren Kodesystems mit einer Inhaltsebene in Korrelation tritt. Die Auswahl und Anwendung solcher Kodes orientiert sich an gesellschaftlich-kulturellen Konventionen, die anhand des situativen Zeichenprozesses und handlungspraktischer Bedingungen im Gestaltungs- und Rezeptionsprozess aktualisiert werden. Für den hier behandelten multimodalen Gegenstand Graffiti würde dies bedeuten, dass nicht nur oder vielmehr kaum begriffssprachliche Bedeutung transportiert würde, sondern seine Formgebung (Mikrotypografie), Anordnung auf der Fläche (Mesotypografie) und seine Beschaffenheit sowie lokale Positionierung (Paratypografie) würden ebenfalls Elemente der Ausdrucksebene sein, die kodeorientiert mit weiteren Komponenten der Inhaltsebene korrelieren. Damit erhält die visuelle Gestaltung von Graffiti zeichnerhafte Signifikationsfunktion, die neben einer möglichen sprachlichen Bedeutungsgenerierung realisiert ist. Graffiti besitzt neben seiner gegenständlichen Eigenständigkeit zudem Verweischarakter. Das Andere, auf das verwiesen wird, ist im Sinne Umberto Ecos kein empirischer Gegenstand, sondern eine kulturelle Einheit, die eine auf soziale Konventionen beruhende Bedeutung beschreibt. Nicht die ontologische Welt determiniert demnach Bedeutungen ihrer Bezeichnungen, sondern „[...] die Kultur selbst hat eine Reihe von Definitionen und Erklärungen der betreffenden Begriffe (Person, Natur usw.) ausgearbeitet. Jede Definition war eine neue sprachliche (oder visuelle) Botschaft, deren Signifikat wiederum einer Erklärung durch andere sprachliche Ausdrücke bedurfte, die die vom vorhergehenden Ausdruck vermittelten kulturellen Einheiten definierten“ (Eco 1991: 101).

Eine solche Generierung sozialen Sinns wird auch in der Graffiti-Szene deutlich, wenn man berücksichtigt, dass die WriterInnen sich zum einen an Stil-Konventionen halten, indem sie bestimmte Formkonfigurationen (*types*) beachten (z. B. *wildstyle*: ineinander verschlungene, schwer lesbare Buchstaben, *bubblestyle*: Anlehnung an dreidimensionale Luftblasen). Zum anderen versuchen sie jedoch eine gestalterische, ja körperliche Repräsentation ihrer Individualität zu schaffen. Form- und Farbgebung der Sprüherwerke stehen somit auch in enger indexikalischer

und hochmotivierter Beziehung zur/zum Sprühenden (*token*) selbst. Sie/er existiert in ihrer/seiner Identität als SprüherIn durch das Piece, und das Piece verkörpert ihr/sein Verständnis von Konvention und Individualität des Graffiti. Darauf aufbauend wird das Sprühwerk zum Kommunikat innerhalb der Szene. Es signalisiert das Engagement, die Kreativität, handwerkliches Geschick und Risikobereitschaft, wodurch Ansehen (*fame*) gegenüber den anderen erwachsen kann.

4. MIKRO-, MESO- UND MAKROTYPOGRAFISCHE PRAXIS DES GRAFFITO

Ich möchte folgend genauer auf die kommunikative Praxis von Graffiti eingehen. Dabei beschreibe ich sie in Anlehnung an die oben dargestellten Begrifflichkeiten der Typografie. Ich verwende bei meinen Ausführungen außerdem einen Stil-Begriff, der in der Textlinguistik verwendet wird, um die relativ unspezifische Vorstellung von Stil in der Graffiti-forschung präzisieren zu können. Ferner umfasst er eine ganzheitliche Vorstellung von Stil, die nicht auf das Sprachliche beschränkt bleibt, sondern allgemein Gestaltung als sinnhafte Modellierung von Zeichen und somit als ein weiteres Kodesystem der Kommunikation verstehen lässt. Dies erscheint mir angemessen, da sprachliche sowie bildliche Gestaltung im semiotischen Sinne als Textproduktion verstanden werden kann. Denn beides sind Verfahren kontext- und kodeorientierter, ganzheitlicher Bedeutungsgenerierung mittels syntaktisch verknüpfter, bedeutungstragender Einheiten. Zudem lässt sich auch das Bildkonzept der syntaktischen Dichte und Fülle von Nelson Goodman (vgl. Goodman 1995) nach Stöckl insofern auch auf graphische Zeichen anwenden, indem diese Bildcharakter annehmen können, je mehr Zügen des Zeichenträgers symbolische Funktionen zugeschrieben wird (Stöckl 2004: 15).

Stil bringt dabei Textbedeutung zur Anschauung und liefert zudem sekundäre Informationen. Bei einer Stilanalyse sollten somit möglichst alle beteiligten Zeichensysteme in den Blick treten. In der stilistischen Gestaltung eines multimodalen Textes zeigen sich gleichzeitig individuelle Bedeutungskonstruktionen und soziale Signale, die sozialen Sinn erzeugen. Ist ein Schriftstück am klassischen Layoutmuster eines Geschäftsbriefes (Adresse des Adressaten am Anfang, Betreff-Zeile etc.) orientiert, so ist damit unabhängig vom Inhalt bereits auf makrotypografischer Ebene eine bestimmte Textsorte bzw. Kommunikationsfunktion angedeutet. Das Layout spielt auf Konventionen, auf sozial geteiltes Wissen an, das die/der AdressatIn ebenfalls besitzen muss, um die visuelle Anspielung entschlüsseln zu können. Zum Verhältnis zwischen Text und Stil stellen Ulla Fix et al. fest, dass der Text die sprachliche Hand-

lung und der Stil das Spezifische dieser Handlung darstellt (Fix et al. 2002: 27). Dabei ist mit dem Stil zum einen das WIE einer sprachlichen Handlung thematisiert und zum anderen das WAS, da mit dem Stil auch sekundäre Informationen über die Beziehung zwischen Sender und Empfänger ausgedrückt sind.

Fix et al. fassen „die Arten stilistischer Informationen“ wie folgt zusammen:

„Stil ist Information des Produzenten an den Rezipienten über die dem Text zugrunde liegende *Situation*.

Stil ist auch immer *Selbstdarstellung* des Produzenten. Durch die Art und Weise, wie man spricht oder schreibt, gibt man – gewollt oder ungewollt – Informationen über das eigene Selbstverständnis, über seine Rollenauffassung und das Image, das man aufbauen oder wahren möchte.

Stil ist zudem Mittel der *Beziehungsgestaltung*. Durch die Art und Weise, wie man spricht oder schreibt – z.B. autoritär oder gleichberechtigt, offiziell oder privat, streng oder freundlich –, drückt man aus, welche sozialen Beziehungen man zum Empfänger hat oder herstellen will.

Stil drückt aus, welches *Verhältnis* der Textproduzierende zur Sprache selbst hat. Formuliert man konventionell oder originell, normbewusst oder offen für Abweichungen, einformig oder variabel? All das gibt Auskunft über das Verhältnis zur Sprache, ohne dass der Handelnde sich das bewusst gemacht haben muss.“

Es ist augenscheinlich, dass der hier dargestellte Stil-Begriff sich für die Analyse von Graffiti sehr gut verwenden lässt.



Abb. 1⁴

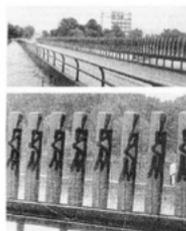


Abb. 2⁵

Betrachten wir Graffiti an einer engen Gleisführung (Abb. 1) oder am Mittelstreifen einer viel befahrenen Autobahn (Abb. 2), so lässt sich durch das paratypografische Umfeld auf die Produktionssituation schließen. Die genannten Sprüherwerke beziehen einen Großteil ihres kommunikativen Gehalts aus dieser zuzuschreibenden Produktionssituation. Die Gefahr, in der die Produzenten während der Erstellung der Pieces bzw. der Tags standen, erzeugt Erstaunen und Achtung vor den Werken bzw.

4 Foto: Meier 2005.

5 Aus: Treeck 2003: 106.

ihren Machern. Sie stellen sich mit dieser Positionierung zudem selbst dar, geben sich ein Image von Risiko- und Einsatzbereitschaft.

Abb. 3⁶

Abb. 4



Abb. 5

Auch auf mikro- und mesotypografischer Ebene lassen sich stilistische Merkmale des Graffiti beschreiben, die intendiert, aber auch nicht intendiert sein können. So zeigt sich in der Wahl der einzelnen mikrotypografischen Formkonfigurationen (*wildstyle*: Abb. 3, *bubblestyle*: Abb. 4, *throwups*: Abb. 5 etc.) und deren Umsetzung die Beziehung des individuellen Sprühenden zum Zeichensystem. Wählt sie/er einen handwerklich weniger anspruchsvollen Typus, wie das *silverpiece*, dessen Buchstabengestaltung nur aus einer silbrigen Innenfläche und einer schwarzen Umrandung (Outline) besteht, so erreicht sie/er eher durch die Auffälligkeit Beachtung, weniger durch handwerkliche Virtuosität. Anerkennung bekommt sie/er jedoch weiterhin durch den Einsatz, der für die massenhafte Verbreitung nötig ist oder die Exklusivität der gewählten Orte. Fame ist den WritInnen gewiss, wenn sie den anspruchsvollen *wildstyle*, also die mesotypografisch auffällig verschlungenen und mikrotypografisch mehrfarbigen Buchstaben kontrastreich, formschön und sauber gesprüht haben. Dies ist nur unter wenig Zeitdruck möglich. So zeigen sich diese Graffiti hauptsächlich auf städtisch freigegebenen Sprühflächen, den so genannten *halls of fame*. Gekonnt realisierte mikrotypografisch jedoch weniger aufwändige *throwups* (zweifarbige Pieces) bzw. *quickpieces* (häufig einfarbig mit Outline) an belebten, öffentlichen Plätzen weisen ebenfalls handwerkliches Geschick, Einsatz und Risikobereitschaft nach. An Eindringlichkeit gewinnt das entsprechende Sprühwerk

6 Foto 3-5: Meier 2005.

in makrotypografischer Hinsicht, wenn es sich gleich mehrfach auf einer Fläche (Häuserwand, Brückenpfeiler etc.) befindet.

Auf mikrotypografischer Ebene ist weiterhin eine Virtuosität in der Handhabe der Sprühdose und so in der Geübtheit der Zeichenproduktion ermittelbar. Nicht intendierte Stilmerkmale, die jedoch ebenfalls Auswirkungen auf das Image des Sprühenden haben, lassen sich beispielsweise an den gelungenen Kontrasten festmachen, wenn diese auch aus der Ferne gut erkennbar sein sollen. Farbübergänge mit ‚Lacknasen‘ treten bei zu langsamen Sprühbewegungen auf und weisen den/die UrheberIn ebenfalls als *toy* (AnfängerIn) aus. Eine klare Linienführung, gekonnt konzipierte Übergänge der Buchstaben mit markanten Eigenformen, wirkungsvollen Farbkombinationen und eventuell auf mesotypografischer Ebene die Beifügung eines ‚charakters‘ oder eines anderen bildlichen Elements, an exklusiver Örtlichkeit positioniert, machen das Sprühwerk zum *masterpiece* und lassen den Sprühenden bei anhaltender Qualität und Aktivität zum *king* aufsteigen.

Hierin zeigt sich, dass in der Graffiti-Szene über den Stil der Produkte auch soziale Beziehungen, ja Hierarchien organisiert werden. Nicht selten kommt es zur direkten Interaktionen oder Bewertung, wenn WriterInnen bei fremden Werken einzelne Kommentierungen hinterlassen oder diese gar mit eigenen Bildern übersprühen (*crossen*). Sie weisen sich damit außerdem als Mitglieder einer Kommunikationsgemeinschaft mit spezifischen einheitsstiftenden, kulturellen Kodes aus, die ihre Äußerungen in sozialen Stilen finden. Nach Stephan Habscheid und Hartmut Stöckl steht der Begriff des sozialen Stils in enger Verbindung mit dem Begriff des sozialen Milieus (Habscheid/Stöckl 2003: 190f.). Sie lehnen sich dabei an die Konzeption von Gerhard Schulze an, der soziale Milieus als erhöhte Binnenkommunikation und gruppenspezifische Existenzformen kennzeichnet (Schulze 2000). Diese können zu „Wiederholungstendenzen in den ‚alltagsästhetischen Episoden‘ eines Menschen“ (Habscheid/Stöckl 2003: 190) führen. Solche Wiederholungstendenzen nennen die Autoren ‚sozialer Stil‘. Er orientiert den Menschen bei der Wahl seiner Genuss-, Sinn-, und Identifikationsangebote. In Anlehnung an Werner Kallmeyer (Kallmeyer et al. 1995: 1994-1995) stellen die Autoren außerdem fest, dass sozialer Stil auch als kommunikativer Stil dienen kann, „als Symbolisierung sozialer Identität [...], als Ausdruck der Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe und den dort üblichen, kulturgebundenen Lösungen kommunikativer Probleme“ (Habscheid/Stöckl 2003: 191).

Mit diesen Merkmalen von sozialem Stil wird neben der erstrebten Ausbildung eines persönlichen *styles* auch die Stiftung kollektiver Identität innerhalb der Graffiti-Szene in einer Stadt, in einem Bezirk etc. deutlich. Einzelne WriterInnen schließen sich nicht selten zu einer *crew* zusammen, entwickeln einen gemeinschaftlichen *style* und verbreiten ihren

gemeinsamen Crew-Namen.⁷ Dies kann zuweilen aus politischer Gesinnungsnähe und einer gemeinschaftlichen Vorstellung politischer Arbeit geschehen.⁸

Graffiti als sozialen Stil zu begreifen, bewirkt, dass auf einer abstrakt-konfigurativen Ausdrucksebene durch Verwendung spezifischer Kodes engere Sinn- und Identifikationsangebote an die anvisierte Peergroup und in mehrdeutiger Weise an die außenstehende Öffentlichkeit realisiert werden. Des Weiteren signalisiert die individuelle Übernahme bestimmter Typologien und Konventionen des Graffiti den Grad der Identifikation und Stellung des einzelnen Sprühenden in der entsprechenden Szene. So mag der/die individuelle WriterIn beispielsweise das Piece als hoch angesehenen Typus des *wildstyles* realisiert haben. Inwiefern es jedoch gelungen ist, einen persönlichen Stil innovativ und handwerklich gekonnt mit den kollektiven Stilerwartungen des *wildstyle* in Beziehung gesetzt zu haben, entscheidet die Community per direkter Kommentierung des Pieces, bei *face-to-face*-Treffs, per Internet etc.. Somit kann Graffiti nicht nur als Ausdruck individuellen Stils begriffen werden, sondern als kollektive Ausdruckform eines (Life)styles, der kollektive Identität konstruiert.



Abb. 6⁹

Aufgegriffen wird diese Identitätsstiftung mit dem Gebrauch von Graffiti-Typo auf Hip-Hop-CDs oder Websites zum Hip-Hop (Abb. 6). Auch wenn Graffiti von den WriterInnen zunehmend als eigenständige Kunstform begriffen wird, so zeigt sich in diesen Übernahmen die ursprüngliche Vorstellung von Graffiti als ein Element der Hip-Hop-Kultur. Die Verwendung von Graffiti-Typo dient hierbei als visuelle Ausdrucksform,

7 Beispielhaft ist auf die Hamburger Crew OBS zu verweisen, die im Netz einen aktuellen Auftritt unterhält (<http://www.obsekte.de/>; Stand 29.12.2005).

8 So verstand sich bis zu ihrer kürzlichen Auflösung die Crew CBS als Kommunikationsguerilla. Sie wies mit der Placierung ihres CBS an markanten und aussagekräftigen Orten auf politische Machtverhältnisse und soziale Ungerechtigkeiten hin (siehe dazu beispielsweise <http://de.indymedia.org/2004/03/7993.shtml>; Stand 29.12.2005).

9 Website des Hip-Hop-Labels 360 Grad: <http://www.360rec.de/>; Stand 12.12.2004.

als Element des sozialen Stils dieser Jugendkultur und gleichzeitig als indexikalischer Verweis auf dieselbe.

5. PARATYPOGRAFISCHE PRAXIS DES GRAFFITI

Abschließend möchte ich dem kommunikativen Aspekt einer paratypografischen Praxis des Graffiti weitere Gewichtung geben. Denn gerade in den dargestellten Graffiti-Beispielen zeigt sich diese Ebene als eigens gewähltes Mittel der Inszenierung. Es ist geprägt durch die strategische Wahl der Präsentationsmedien bzw. Untergründe, die so bei der Produktion des Graffiti ebenfalls kommunikativ zum Einsatz gebracht werden. Ist das Graffiti z. B. an einem schwer zugänglichen oder unter strenger Beobachtung stehenden Ort positioniert, so zeigt sich damit neben der Risikobereitschaft des/der WritereIn auch subversives Geschick. Dies ist der Fall, wenn er/sie (S- und U-Bahn)Züge besprüht, da Zugdepots strengstens bewacht werden, oder wenn das Piece an engen Brücken- oder Tunneldurchfahrten angebracht wird. Der/die WriterIn kann zudem Missmut über das sofortige Reinigen von Graffiti (so genanntes *buffing*) in und an öffentlichen Verkehrsmitteln mitteilen, indem der Namenszug in die Wagon-scheibe eingeritzt (so genanntes *scratching*), und damit eine Reinigung unmöglich gemacht wird. Meist wird diese kommunikative Praxis jedoch ebenfalls dem allgemeinen *tagging* zugeordnet, bei der die/der WriterIn massenhaft ein einheitlich gestaltetes Pseudonym im öffentlichen Raum hinterlässt. Während es gilt, auf mikro- und mesotypografischer Ebene einen möglichst markanten, unverwechselbaren Schriftzug (*style¹⁰*) zu entwickeln, markiert man auf paratypografischer Ebene bestimmte Stadtbezirke als ‚Reviere‘, hinterlässt Spuren auf den Streifzügen und macht so innerhalb und außerhalb der Szene auf sich aufmerksam.

Die Sprühenden nutzen dabei die semiotische Verweiskfunktion, die auch auf einer allgemeinen Ebene mit der gewählten Örtlichkeit verbunden ist. In ausführlicher Form entfalten die AutorInnen Ron Scollon und Suzie Wong Scollon diese Problematik als Gegenstandsfeld der *geosemiotics* (Scollon/Scollon 2003). Sie gehen dabei auf Zeichenprozesse ein, die an öffentlichen Plätzen anhand von Verkehrs- und Hinweisschildern, Plakaten, Logos oder Geschäftsbeschilderungen stattfinden. Damit behandeln sie Zeichenbedeutungen in engen indexikalischen Zusammenhang zum Ort ihrer Präsentation. Der Ort ist dabei nicht nur als Lokalität zu verstehen, sondern als Diskursraum, der den Zeichen bestimmte soziokulturell geprägte Bedeutungskomponenten beifügt. Unter geosemiotischer Perspektive kommt somit zur paratypografischen Be-

10 Unter diesem Begriff wird zwar allgemein eine erkennbare Eigenständigkeit in der Handhabung gängiger Graffiti-Stile verstanden. Er wird ferner hauptsächlich für die Beschreibung aufwändigerer Graffiti-Pieces gebraucht.

deutungskonstruktion des Graffiti eine weitere Komponenten hinzu. Diese muss den Sprühenden selbst nicht unbedingt bewusst sein. Sind beispielsweise leerstehende Fabrikgebäude an Bahngleisen besprüht, so sollen diese dem breiten Publikum der Zugpassagiere präsentiert werden. Auf soziokultureller Ebene wird damit jedoch auch die Vergänglichkeit und der Funktionsverlust des Gebäudes signalisiert. Der Ort koppelt Diskurse aktueller Mobilität und Flexibilität mit Diskursen einer historischen, industriell geprägten Welt. Das Graffiti markiert und fokussiert diese Kopplung. Seine Existenz bedeutet morbide Vergänglichkeit und Verfall. Auch die Positionierung von Graffiti auf Rohren, Brückenpfeilern etc. vollzieht eine Umdeutung ursprünglicher Funktion. Sie markiert Elemente einer industrialisierten Welt als Relikte, da sie (nur noch) als Untergründe für Sprühwerke dienen.

Zudem kann das gesprühte Pseudonym auf sprachlicher Ebene zwar Anspielungen enthalten, woraus sich Komponenten der eigenen Identitätskonstruktion ergeben mögen. Häufiger bleibt die Semantik des Namens jedoch eher irrelevant, die favorisierte Bedeutungs- und Identitätskonstruktion ergibt sich eher aus der visuellen Gestaltung und der beschriebenen bedeutungsgenerierenden Funktion des Ortes. Damit realisiert die/der WriterIn eine Umfunktionalisierung eines festen Codesystems, nämlich der Sprache, was nach Kimminich Graffiti zu einem konstitutiven Bestandteil der Hip-Hop-Kultur allgemein macht (vgl. Kimminich 2003: 71f.).

Textgraffiti bedienen sich jedoch favorisiert sprachsemantischer Codes, da sie vornehmlich sprachlich vermittelte Botschaften transportieren. Allerdings können auch diese ursprüngliche semantische Einheiten durch ihre örtliche Platzierung umfunktionieren. Die Abbildungen zur Zeit des Bundestagswahlkampfs 2004 (Abb. 7 und 8) zeigen dies beispielhaft.

Abb. 7¹¹Abb. 8¹²

11 Institut für Graffiti-Forschung: <http://www.graffitieuropa.org/news/140.htm>; Stand 12.12.2005.

12 Ebd.

Das Gesicht Angela Merkels auf dem Wahlplakat (Abb. 7) wird mit den Wörtern ‚BRUTTO‘ und ‚NETTO‘ ergänzt, da sie im Wahlkampf die entsprechenden Einkommen verwechselt hat. Kritiker sahen darin Dummheit bzw. eine Abgehobenheit und Entfremdung der Politikerin vom Normalverdiener. Diese Kritik wird mit der Graffito-Ergänzung ebenfalls angedeutet. Die malerische Verunstaltung des Gebisses des nebenstehenden FDP-Politikers (Abb. 8) macht diesen lächerlich, indem hiermit visuell auf die MAD-Comic-Figur Alfred E. Neumann angespielt wird. Dieser verfügt über eine ähnliche Zahnücke. Hauptsächlich wird jedoch die eigene SprüherInnen-Identität kommuniziert, die sich visuell durch die Gestaltung auf mikro- und makrotypografischer und die auf paratypografischer Ebene die lokale Bezogenheit und Zugehörigkeit deutlich macht. Wie ein Logo dient das *tag* oder der *style* in seiner Verbreitung der Wiedererkennung und Eigenwerbung. Diese Praxis lässt sich durchaus mit dem kommerziellen Aufbau einer Marke, dem so genannten *branding*, vergleichen. Kombiniert werden diese kommunikativen Funktionen mit Botschaften, die sich durch die Paratypografie ergeben. Die Verteilung des persönlichen *tags* oder *styles* in der Stadtlandschaft unter Hinzunahme der symbolhaften Verweisfunktion der gewählten Orte schafft sinnhafte und vernehmbare Präsenz, die zu koppeln ist mit Sprechakten wie „Hier bin ich“, „Das ist mein Bezirk“, „Hier bin ich gewesen“.

Außerdem liefert der Untergrund auch auf ästhetischer Ebene Gestaltungsmöglichkeit. Pieces, die beispielsweise auf glatten Flächen angebracht sind, bieten andere Wirkungen als auf rauen strukturreichen Untergründen. Im letzten Fall entstehen nicht selten Eindrücke von Tiefen, die das Graffiti-Bild plastischer erscheinen lassen. Auch wechselfarbige Untergründe verursachen Nuancen durch damit verursachte Kontrastwechsel. Die ästhetische Varianz durch Hintergrundwechsel wird vor allem bei großer Produktion und Verbreitung gleicher Bilder deutlich. Dies ist zum Beispiel beim Schablonengraffiti der Fall, bei dem der/die WriterIn die Wand durch eine vorgefertigte Schablone besprüht und so gleiche Form- und Buchstabenkonfigurationen hinterlässt (Abb. 9 und 10).

Abb. 9¹³Abb. 10¹⁴

13 Institut für Graffiti-Forschung: <http://www.graffitieuropa.org/definition.htm>; Stand 12.12.2005.

Auch die freihändige Produktion von *tags* und *styles* setzt so die unterschiedlichen Wirkungen verschiedener Untergründen spielerisch ein.

6. FAZIT

Es sollte deutlich werden, dass die künstlerisch-kreative Ausdrucksform Graffiti als Mittel sowohl der internen Kommunikation einer Peergroup als auch der externen Kommunikation an ein öffentliches Publikum dient. Dies geschieht durch ihren zeichenhaften Einsatz, bei dem durch die interpretative Anwendung fester und flexibler Kodes der Ausdrucksebene des Graffiti eine Inhaltsebene zugeschrieben wird.

Die Inhaltsebene ist nicht statisch konstituiert, sondern richtet sich nach der realisierten mikro-, meso-, makro- und paratypografischen Umsetzung. Während die lexikalische Bedeutung des sprachlichen Anteils in einigen Graffitypen (z. B. politisches Textgraffiti, Schablonengraffiti etc.) eine dominante Rolle spielen kann, übt doch die visuell-bildliche Gestaltung meist die tragende Funktion bei der Bedeutungskonstitution aus. Hiermit wird versucht, mit der Ausbildung eines persönlichen *styles* eine Eigenständigkeit zu erreichen, die eine möglichst innovative Umsetzung konventioneller bzw. sozialer Stile bildet. Die so entwickelten Sprühwerke stellen eine gestaltete Repräsentation und Konstruktion der eigenen Identität der/des Sprühenden dar. Je nach gewähltem Graffiti-Typos (z. B. *tag*, *throwup*, *wildstyle*) bewirkt die quantitative Verbreitung, die Exklusivität der Orte und das handwerkliche Geschick den Ruhm (*fame*) innerhalb der Gruppe sowie die Präsenz und Wiedererkennung in der Öffentlichkeit. Jedes Piece ist Stil geprägte Eigenwerbung und Imagepflege. Dabei spielt nicht zuletzt der Einfluss paratypografischer Praktiken eine wichtige Rolle. Denn nicht nur das Wie und das Was trägt zur Bedeutungskonstruktion des Graffiti bei, sondern auch das Wo. So unterliegt beispielsweise ein an einer *hall of fame* gesprühtes Piece sehr scharfen Qualitätsurteilen der Szene. Hier stehen die WriterInnen im direkten Austausch und können ebenso unmittelbar Hierarchien entwickeln. Illegale Graffitis im öffentlichen Raum verweisen auf die Risiko- und Einsatzbereitschaft der UrheberInnen sowie auf gesellschaftliche Diskurse, mit denen die gewählten Orte symbolhaft in Verbindung stehen. Somit ist Graffiti zwar mittlerweile als jugendkulturelle Praxis in die Jahre gekommenen. Sie verfügt jedoch als kreative Ausdrucksform weiterhin über gesellschaftskritisches und subversives Potenzial.

LITERATUR

- Böhringer, Joachim/Bühler, P./Schlaich, Patrick/Ziegler, Hans-Jörg (2000): *Kompendium der Mediengestaltung für Digital- und Printmedien*. Zweite überarbeitete und erweiterte Aufl. Berlin, Heidelberg u. a.: Springer.
- Eco, Umberto (1991): *Semiotik, Entwurf einer Theorie der Zeichen*. Zweite korrigierte Aufl., Originalauflage 1976, erste. dt. Aufl. 1987. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Fix, Ulla/Poethe, Hannelore/Yos, Gabriela unter Mitarbeit von Geier, Ruth (2002): *Textstilistik und Stilistik für Einsteiger*. Ein Lehr- und Arbeitsbuch. Zweite korrigierte Aufl. Frankfurt/M. u. a.: Peter Lang.
- Goodman, Nelson (1995): *Sprachen der Kunst*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Habscheid, Stephan/Stöckl, Hartmut (2003): „Inszenierung sozialer Stile in Werbetexten – dargestellt am Beispiel der Möbelbranche“. In: Stephan Habscheid/Ulla Fix (Hrsg.): *Gruppenstile. Zur sprachlichen Inszenierung sozialer Zugehörigkeit*. Frankfurt/M. u. a.: Peter Lang, S. 189-210.
- Kallmeyer, Werner et al. (Hrsg.) (1994-1995): *Kommunikation in der Stadt*. Berlin/New York: de Gruyter.
- Kimminich, Eva (2003): „„Lost Elements“ im „MikroKosmos““ Identitätsbildungsstrategien in der Vorstadt- und Hip-Hop-Kultur“. In: Eva Kimminich (Hrsg.): *Kulturelle Identität: Konstruktion und Krise*. Frankfurt/M.: Peter Lang, S. 45-88.
- Schulze, Gerhard (2000): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Scollon, Ron/Scollon Suzie Wong (2003): *Discourse in Place. Language in the material world*. London/New York: Routledge.
- Stöckl, Hartmut (2004): „Typografie: Gewand und Körper des Textes – Linguistische Überlegungen zu typografischer Gestaltung“. In: *Zeitschrift für Angewandte Linguistik*. Heft 41. Frankfurt/M. u. a.: Peter Lang, S. 5-48.
- Treeck, Berhard von (2003): „Typografie als Mittel zur Identitätsbildung“. In: Jannis Androutsopoulos (Hrsg.): *HipHop: Globale Kultur – Lokale Praktiken*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Wehde, Susanne (2000): *Typographische Kultur. Eine zeichentheoretische und kulturgeschichtliche Studie zur Typographie und ihrer Entwicklung*. Tübingen: Niemeyer.
- Websites:
- Alternativ-politisches Onlineportal indymedia.org:
<http://de.indymedia.org/2004/03/77993.shtml>; Stand 29.12.2005.
- Institut für Graffiti-Forschung:
<http://www.graffitieuropa.org/news/140.htm>; Stand 12.12.2005.
- Hip-Hop-Label 360 Grad: <http://www.360rec.de>; Stand 12.12.2004.

TANZ UM ANERKENNUNG. ÄSTHETIK UND ALTERITÄT – VON *BREAKING* BIS *KRUMPING*

HEIDI SALAVERRÍA

Worin besteht Anerkennung, und was ist es, das wir aneinander anerkennen? Seit Hegel wird diese Frage mit der Aussicht auf einen *Kampf um Anerkennung* beantwortet (vgl. hierzu einschlägig Honneth 1992). Wenn sich zwei Selbstbewusstseine begegnen, gibt es Krieg: Im Kampf auf Leben und Tod, so beschreibt es Hegel, unterwirft sich schließlich ein Selbstbewusstsein aus Todesangst dem anderen, ein asymmetrisches Herrschafts-Knechtschaft-Verhältnis entsteht. Dieser Kampf zwischen den Subjekten entwickelt sich dialektisch weiter und mündet irgendwann in eine gesellschaftliche Normenordnung, die *Sittlichkeit*, welche die gemeinsame Grundlage und Möglichkeit sozialer und einigermaßen symmetrischer Anerkennung bildet (vgl. Hegel 1986: 145ff.). Hegels Beschreibung liegt ein spezifisch modernistisches Bild des Subjekts zugrunde, in dem Anerkennung als paradoxer Konkurrenzkampf verstanden wird: Der andere ist mein Feind, gleichzeitig will ich von ihm anerkannt werden. Daher kann man – wie die poststrukturalistische Philosophin Judith Butler – die Kritik an Hegels Anerkennungsbegriff üben, „dass sein charakteristischer Gestus ein Gestus der *Aneignung* und sein Stil der des Imperialismus ist“ (Butler 2003: 39). Doch *was* ist es, das wir aneinander anerkennen? Und *wodurch* erkennen wir (an), dass wir anerkannt werden? Was geschieht im Kampf um Anerkennung? Ist der Ausdruck *Kampf* in diesem Zusammenhang überhaupt treffend? Kann ich Andere mit Gewalt dazu bringen, mich anzuerkennen?

Ich stelle folgende These auf: Andere können nicht zur Anerkennung gezwungen, sondern nur zwanglos dafür gewonnen werden. *Damit betreten wir ästhetisches Terrain*. Um diesen entscheidenden Aspekt, um das Ästhetische der Anerkennungsverhältnisse, soll es im Folgenden gehen.

Ausgangspunkt und Exempel meiner Überlegungen sind US-amerikanische Tanzformen, die sich im weitesten Sinn der HipHop-Kultur zu-

ordnen lassen, auch wenn neuere Entwicklungen wie *Krumping* darüber hinausgehen und sich bewusst von HipHop distanzieren. Es handelt sich also um ein spezifisches Phänomen: Unter afroamerikanischen und lateinamerikanischen Jugendlichen in den Ghettos New Yorks in den Siebziger bzw. Los Angeles in den Neunzigern entstandene zum Teil ‚interaktive‘ kunstvolle Bewegungsabläufe, durch die sich die Tänzerinnen und Tänzer innerhalb ihrer Gruppe, zwischen rivalisierenden Gruppen und bestenfalls in der Gesellschaft Anerkennung verschaffen. Zwei Aspekte interessieren mich daran besonders: Der Tanz um Anerkennung findet auf einer kreativ-ästhetischen Ebene statt und er wird körperlich-nonverbal ausgetragen. Über die spezifischen Tanzformen hinaus glaube ich aber, dass Philosophie *generell* daraus lernen kann, dass Anerkennung nicht nur verbal stattfindet und dass sie einen wesentlich ästhetischen Aspekt enthält.

Wie ich meine, ist dieser Aspekt bislang zu wenig behandelt worden, da Anerkennung vorrangig als moralphilosophisches, politisches oder identitätstheoretisches Problem gilt. Das ist nicht falsch, aber erweiterungsbedürftig. Wenn von dem Verhältnis von Anerkennung und Ästhetik die Rede ist, wird also *nicht* behauptet, dass die Problematik weniger politisch wird, sondern dass Aspekte hinzutreten, die gerade für politische und philosophische Fragen zentral sind, nämlich das Verhältnis von teilweise ästhetischen Körperpraktiken, leibkörperlicher Verständigung und gesellschaftlichen Verhältnissen. Aus den afroamerikanischen Tanzstilen der letzten Jahrzehnte – vom *Breaking* bis zum *Krumping* – lässt sich in dieser Hinsicht eine Menge lernen.

Zum einen werde ich diese Tanzformen beschreiben und philosophisch interpretieren. Zum anderen werde ich das, was dort m.E. an Anerkennungsverhältnissen präsentiert und ausgetragen wird, mit philosophischen Theorieansätzen zur Anerkennungsproblematik und zur Ästhetik. Meine eigene philosophische Grundhaltung ist dabei im weitesten Sinn pragmatistisch, da es mir um die Engführung von Denken und Handeln geht, die sich wesentlich in einem wandelbaren Common Sense und in veränderbaren Gewohnheiten manifestiert (Salaverría 2005: 173-185, 2006: 103-135 und 2007).

1. BREAKING, POPPING, LOCKING

Die in den 70er Jahren in New York entstandene „athletische Kombination aus schneller Fußarbeit, Körperdrehungen und roboterhafter Erstarung“ erregte aufgrund ihrer so genannten *Powermoves* – Drehungen auf Kopf, Rücken und Händen – die Aufmerksamkeit der Medien (Leidenberger 2001: 230; Kimminich 2003, v.a. Rappe in diesem Band) und wurde in den 1980er unter dem Begriff *Breakdance* bekannt. Im Unterschied zum europäischen bürgerlichen Ballett, welches eher ein Produkt

der Oberschicht war und ist, entstand ‚*Breakdance*‘ auf der Straße und kann als eine Form der Selbstbehauptung verstanden werden. Anerkennung und gegenseitiger Respekt innerhalb der *HipHop-Community* als Gegenkultur sind gerade in der Entstehungsphase zentral.

Während das Ballett – um bei diesem extremen Gegenbeispiel zu bleiben – v. a. in seiner romantischen Blütezeit dem Ideal des aufrechten Körpers, welcher Schwerelosigkeit suggeriert, verpflichtet war, wie insbesondere am Spitzentanz deutlich wird, gehen viele Bewegungen des *Breaking* vom Boden aus. Das europäische Tanz-Ideal wird auf den Kopf gestellt: Denn bei den *Headspins* wird die Illusion der Schwerelosigkeit nicht durch einen nach oben strebenden Körper erzielt, sondern dadurch, dass sich der Kopf auf dem Boden dreht, während durch Drehbewegungen der Beine in der Luft die Balance hergestellt wird. Es handelt sich also um ein ganz anderes Körperbild als in der weißen europäischen Ballet-Tradition. „Die Ballette der Romantik bevorzugten Themen, in denen Zauberwesen und Luftgeister vorkamen, was natürlich auch die Art des Tanzens beeinflusste. Der Wunsch zu schweben hat zweifellos bei den Damen zum Spitzentanz geführt“ (Liechtenhan 1990: 69). Nicht nur die Entstehungsgeschichte, sondern auch die Einflüsse des HipHop sind dazu konträr. Tanzwettbewerbe hatten in der South Bronx Tradition, und bald entwickelten sich Gruppen, die in *Battles* gegeneinander antraten. Dass Kampfsporttechniken, besonders Elemente aus dem damals beliebten brasilianischen Capoeira und aus Kung-Fu-Filmen, den Tanz beeinflussten, lässt sich durch die gesellschaftliche Lage erklären, in der sich die Jugendlichen befanden: Den Jugendlichen in den ärmeren Stadtteilen New Yorks standen nicht die finanziellen Mittel zur Verfügung, um sich eine klassische Tanzausbildung leisten zu können. Capoeira selbst ist eine Kampftanzform, die von brasilianischen Sklaven entwickelt wurde. Im *Breaking* der frühen Phase charakteristisch sind unterschiedliche Bodenbewegungen des Körpers (Schultern, Kopf, Hände), bei denen die Beine in der Luft Spielraum haben und so potenzielle Angreifer durch Kicks abwehren könnten. Die symbolisierte Kampfsituation scheint für die Breakerästhetik dieser Phase zentral zu sein.

Hier lässt sich ein erster philosophischer Bezug herstellen: Indirekt wird im *Breaking* ein Aspekt kantischer (und insgesamt modernistisch-europäischer) Ästhetik widerlegt, nämlich dass Kunst zweckfrei sei und sich dadurch von der Gebrauchskunst unterscheide (vgl. Kant 1957). Bereits der asiatische oder brasilianische Kampfsport wird nicht zufällig als *Kampfkunst* bezeichnet, obwohl mit diesem auch der Zweck der Verteidigung verknüpft ist. Auch wenn dieser Zweck im *Breaking* eher symbolisch wiederzufinden ist, so stellen Wettbewerbe auch eine Möglichkeit dar, Konflikte gewaltfrei und ‚ästhetisch‘ zu begleichen. Vor allem aber erfüllt *Breaking* einen Zweck, der jedoch über den eng gefassten instrumentellen Zweckbegriff hinausgeht, wie Kant ihn versteht: *Den Zweck einer ästhetischen Formfindung gegenseitiger Anerkennung.*

Auch das aus Kalifornien stammende roboterartige *Locking* sowie das *Popping*, bei dem der Tänzer nacheinander mit den Gliedern zuckt, als ob sie ein Stromschlag durchfährt, wurden im Breakdance aufgenommen. Zum Teil karikaturhaft übertriebene Bewegungen erinnern an Comic-Figuren oder es werden geometrische Figuren aus Videospiele wie Tetris ‚nachgespielt‘ (Kimminich 2003: 8ff.; Leidenberger 2001: 232). Auch in diesem Punkt wird indirekt modernistische Ästhetik widerlegt: Der Mythos des einsamen Genies, welches schöpfergleich aus dem Nichts etwas Neues schafft, ist zwar bereits in der Moderne falsch gewesen, doch lässt sich am *Breaking*, wie an der HipHop-Kultur insgesamt, insbesondere an der Technik des *Sampling* (vgl. Shusterman 2001: 185-223), zeigen, auf welche Weise vertraute und bekannte Motive (aus Filmen, Comics, Videospiele) durch ironisierende Nachahmung und Übertragung (innerhalb einer Gruppe und nicht von einem Einzelnen) weiterentwickelt werden können, wie also *graduell etwas Neues aus dem Alltäglichen in einem Gruppenprozess entsteht*. Die musikalische Technik des *Sampling* – also das Aufgreifen und Verändern eines musikalischen Motivs oder Beats – findet sich auch im Tanz wieder: Die Gewohnheit des Video-Spielens wird in individueller Aneignung zu einer *neuen Körpergewohnheit*, in welcher bspw. das Tetris-Spiel tänzerisch umgesetzt und symbolisiert wird. Durch die Aneignung über die Körperbewegungen in einer ästhetischen Praxis, die von anderen anerkannt werden kann, wird die neue ästhetische Körpergewohnheit überindividuell und kann in den Kanon bestehender Tanzformen eingehen.

Die Aneignungsform des *Sampling* lässt sich sogar in der Übungspraxis der *Breaker* wiederfinden. Neben Wettbewerben und Tourneen im Zusammenhang mit Rappern, Sport- oder Modefirmen, stellt v.a. der Austausch von Videos eine verbreitete Kommunikationsform dar (Rode 2002: 176ff.). Viele Tänzer lernen von diesen Videos, welche gestoppt, zurückgespult, in Zeitlupe abgespielt werden können. So können Moves anderer Tänzer quasi gesampelt werden. Auch in der Rezeption des Videos finden sich Parallelen zum Tanz selbst – im *Freeze*, in welchem eine Bewegung ‚stillgestellt‘ wird, ebenso wie im *Popping*, welcher das Vorwärts- oder Rückwärtsspulen einer Bewegung suggeriert. Dies kann als eine somatisch tänzerische Aneignung technischer Medien bezeichnet werden. Es wäre in diesem Zusammenhang auch interessant, einmal der Frage nachzugehen, inwiefern im *Breaking* durch ironisierende Aneignung die Grenzen des ‚Menschlich-Körperlichen‘ thematisiert werden: Die Grenze zur Roboter-Maschine, wenn im *Popping* der Eindruck erzeugt wird, der Körper stünde unter Strom, die Grenze zum Tierischen, wenn Spinnen- oder Schildkrötenbewegungen imitiert werden, die Grenzen zum Fiktiven, wenn Trickfilmfiguren nachgespielt werden. Die Erweiterung des Bewegungsspektrums des Körpers im *Breaking*, *Popping*, *Locking*, etc. (in Formen, die man sich vor vierzig Jahren noch gar nicht hätte vorstellen können) stellt auch eine Erweiterung der Handlungsspiel-

räume der Tänzer dar – auf tänzerischer und symbolischer Ebene, aber auch auf ganz realer Ebene wirtschaftlichen Erfolgs und sozialer Anerkennung.¹ Doch bleibt vielen *Breakern*, die den Tanz mitbegründeten, auf lange Sicht die wirtschaftliche Anerkennung versagt. So schreibt der New Yorker Street-Performer Klown: „[...] You know, Rock Steady, they basically got (jerked). They are supposed to be rich! All of them are supposed to be rich.“ (Rode 2002: 198).

2. CLOWNING UND KRUMPING

Die Tanzformen *Clowning* und *Krumping* entstanden in den Neunziger Jahren im Viertel South Central in Los Angeles. Im Unterschied zum *Breaking* sind die Bewegungsabläufe aggressiver und interaktiver. Die Tänzer nehmen im Tanz körperlich Kontakt auf, die Bewegungen haben einen anderen Charakter als beim *Breaking*: Es wird eher stehend getanzt, und bezeichnend ist die Geschwindigkeit, mit der Hüfte und Brustkorb in zuckenden Bewegungen geschüttelt und gekrümmt werden, während gleichzeitig die Arme – wie um einen fiktiven Gegner niederzuschlagen – in alle Richtungen Hiebe austeilen. Sein Erfinder, *Tommy the Clown*, sagt: „If you look like a bozo having spasms, you are doing it right.“ Bekannt geworden sind die Tanzformen v. a. durch den Film *Rize* von David *LaChapelle* von 2005, der sich vorher einen Namen als Werbefilmer und Fotograf in der Popszene gemacht hatte. Thomas Johnson, wegen Drogenhandels verurteilt, fing 1992 nach seiner Freilassung aus dem Gefängnis an, unter dem Namen *Tommy the Clown* als tanzender HipHop-Clown auf Kindergeburtstagen aufzutreten und damit sein Geld zu verdienen. Schnell wurde er zum Vorbild, zumal er eine Alternative zu den gewalttätigen Gangs darstellte. Nachdem Tommy die ‚*Clown-Dancing-Academy*‘ mit einer festen Crew gegründet hatte, bildeten sich überall in Los Angeles unabhängige Tanzgruppen. Charakteristisch für das *Clowning* ist neben den schnellen Tanzbewegungen die Gesichtsbe-malung, die keinen festgelegten Regeln folgt. Oft werden einzelne ornamentale Linien auf die Wangen gemalt, manchmal ist die Bemalung asymmetrisch, zum Teil werden die (meist schwarzen oder weißen) Konturen mit Farbe ausgefüllt oder ganze Teile des Gesichts werden von weißer Farbe verdeckt. In einigen Aspekten erinnert die Bemalung an den Stil der Rock-Gruppe *Kiss* aus den späten Siebzigern.

Ebenfalls neu im Vergleich zum HipHop-Tanz (in all seiner Variationsbreite) ist, dass *Clowning* eine breitere Interessengruppe aktiv Tanzender anspricht. Da Tommy zunächst auf Kindergeburtstagen tanzte,

1 Vgl. hierzu auch den Beitrag von Rappe in diesem Band, der die These vertritt, „dass eine Erweiterung rhythmischen Handelns gleichzeitig eine Erweiterung gesellschaftlichen und sozialen Handelns ist.“

waren von Anfang an Mädchen und Jungen angesprochen. *Clowning* ist also von vorneherein nicht auf junge Männer beschränkt, wie es im *Breaking* lange Zeit der Fall war. Auch scheinen *Clowning* und *Krumping* in ihren Schönheitsidealen weniger festgelegt zu sein: Bei den Wettkämpfen – z. B. der *Battle Zone* – treten auch ‚big people‘, also dicke Jugendliche gegeneinander an. Eine Weiterentwicklung des *Clowning* heißt *Stripper Dance*, bei dem die Tänzer sich breitbeinig hinstellen oder -legen und ihren Hintern sexuell hin- und herbewegen. Der Tanz orientiert sich, wie der Name nahelegt, an den expliziten Bewegungen, die schwarze Stripper bei Shows zeigen. Die Tanzformen des HipHop sind dagegen eher asexuell.

2002 entsteht *Krumping*: Ceasare L. Willis alias *Tight Eyez* und Christopher Toler alias *Lil C*, beide Mitglieder der *Clown-Dancing-Academy*, entwickeln eine neue Form: weniger sexualisiert als *Stripper Dance*, ernster und dramatischer als *Clowning*. Wichtiges Motiv der Weiterentwicklung ist, sich von der Rolle des Entertainers zu emanzipieren, der auf Kindergeburtstagen tanzt. *Krumping*-Sessions werden also weniger zur Unterhaltung von ‚Nicht-Krumpfern‘ veranstaltet, sondern finden (zumindest in der Entstehungsphase) wie eine Art Ritual untereinander statt. Den Äußerungen einiger Tänzer in *Rize* zufolge handelt sich um eingeschworene Gemeinschaften, die sich fast täglich treffen, um den Tanz weiterzuentwickeln.

Mit der Abspaltung der *Krumper* von den *Clowns* entsteht eine Rivalität zwischen den Tanzstilen. Während *Tommy the Clown* die Bewegungsabläufe beim *Krumping* für ‚unkontrollierte Zuckungen‘ hält, sind die meisten *Krumper* der Meinung, *Clowning* wäre ‚langweiliges Entertainment‘. Seitdem finden in Los Angeles regelmäßig sogenannte *Battle-zones* statt, Tanzwettbewerbe, bei denen *Krumper* und *Clowns* in verschiedenen Kategorien gegeneinander antreten. Der wesentlichste Unterschied scheint darin zu bestehen, dass *Krumping* eine Radikalisierung darstellt, bei der das Spielerische – unterhaltende, kindliche oder sexuelle – sowohl der Bewegungen als auch der Gesichtsbemalung aufgegeben wird. *Krumping* ist drastischer und auf den ersten Blick gewalttätig, obwohl tatsächlich keine Gewalt zwischen den Tänzern stattfindet. In den rasanten Bewegungen, die wie im Zeitraffer erscheinen, obwohl im Film von LaChapelle eingangs ausdrücklich betont wird, dass nichts filmemisch beschleunigt wurde, tanzen Einzelne in der Mitte einer Gruppe, nähern sich anderen, verschwinden blitzschnell mit dem Kopf unter dem T-Shirt eines Zuschauers, zerreißen ihr eigenes Hemd, tanzen sich zu zweit an, als würde es um einen Kampf auf Leben und Tod gehen. Die Tänzerinnen und Tänzer zeigen sich in einer Extremsituation und setzen sich dabei den Blicken der anderen aus.

3. VOM ANDEREN GETROFFEN: DEMÜTIGUNG UND GENIESSEN

Ich hatte eingangs Butler zitiert: Eine Möglichkeit, Hegels Anerkennungsmodell zu interpretieren sei, darin einen imperialistischen Gestus der Aneignung des Anderen zu lesen. Aber, so schlägt sie vor, Anerkennung kann auch anders verstanden werden: „Im Anerkennungsprozess gibt es einen konstitutiven Verlust, eine Transformation, die nicht alles mitnimmt, was einmal gewesen ist.“ Im Anerkennungsprozess verändert sich das Selbst und in „diesem Sinne ist das Subjekt der Anerkennung also eines, das dem Schwanken zwischen Verlust und Ekstase nicht entgegen kann“ (Butler 2003: 39f.) Butler deutet damit ein anderes, ‚nicht-imperialistisches‘ Bild des Selbst an, eines, in dem der Prozess der Anerkennung an der Grenze zum Selbstverlust, sei er lust- oder schmerzvoll, stattfindet. Interessanterweise berührt sich Anerkennung in dieser Beschreibung mit ihrem Gegenteil, der Demütigung: Anderen gegenüber in Ekstase zu geraten, kann demütigend sein, weil sich vorgegebene Souveränität und Selbstkontrolle darin auflösen. Das Selbst kann den Anderen nicht zur Anerkennung zwingen, d.h. es ist dem Anderen in dieser Hinsicht ausgesetzt. Da genau genommen das Selbst nicht weiß, welche Reaktion von den Anderen zu erwarten ist, enthält intersubjektivität ein Risiko oder positiver ausgedrückt: Ein Überraschungsmoment, eine Abweichung von der Erwartung. Doch gerade dieses Risiko, etwas anderes zu empfangen als erwartet wurde, ist für den Anerkennungsprozess konstitutiv. Denn wenn das Selbst von Anfang an genau wüsste, wie die oder der Andere auf es selbst reagiert, wäre der Anerkennungsprozess sinnlos.

Das Herrschafts-Knechtschaft-Verhältnis bei Hegel scheitert nicht zuletzt daran: Wenn der Herr seinem Untertan diktiert, wie er seinen Herrn rühmen soll, wird der Ruhm absurd. Übrig bleibt Herrschaft, aber keine Anerkennung, der Fürst bleibt allein oder er lebt mit einem Trugbild, was auf das Gleiche hinausläuft. Das Märchen *Des Kaisers neue Kleider* beschreibt sehr genau die tragische Komödie eines derart in die Irre geführten Anerkennungsverhältnisses, welches schließlich zum Gegenteil des Gewünschten führt: Der Kaiser ist der Gedeemütigte und Nackte, seine Untertanen lachen ihn aus. Aus dem Märchen lässt sich die Lehre ziehen, dass Anerkennung gerade davon lebt, nicht kontrollierbar zu sein.

Das potenziell Demütigende, das Ek-statische am Selbst – ich nenne es seine Ausgesetztheit – lässt sich nur vermeiden, wenn ein höheres Prinzip aufgerufen wird (*die Vernunft, die Wahrheit, der Gott*) unter dessen Obhut das Selbst hofft, unter allen Umständen eine Garantie auf seine Würde beizubehalten. Dieses metaphysische Prinzip, so wird überdies gehofft, stellt eine allen Menschen gemeinsame Grundlage dar. Das Demütigende, welches an die Endlichkeit, Verletzlichkeit und Körper-

lichkeit des Menschen gekoppelt ist, wird mit einem metaphysischen Schutzfilm versehen. Die Anderen sind nicht *so* anders, weil der Schutzfilm zugleich der Kitt ist, der alle verbindet. Das Problem entsteht jedoch bekanntlich, wenn unterschiedliche Auffassungen darüber kollidieren, wie im Einzelnen *die Vernunft, die Wahrheit, der Gott*, etc. und die daraus folgenden Spielregeln *eigentlich und abschließend* definiert sind. Und damit sind wir wieder am Ausgangspunkt unseres Problems: Der alte Kampf um Anerkennung auf Leben und Tod bricht aus, Gewalt und Grausamkeit sind die bekannten Folgen. Je absoluter die Prinzipien, umso schlimmer der daraus resultierende Kampf.

Ein Ausweg aus diesem Problem bestünde in einem alternativen, ‚nicht-imperialistischen‘ Konzept des Selbst. Wie könnte dieses aussehen? Rorty bspw. geht nicht länger davon aus, dass uns etwa die allen gemeinsame Vernunft verbindet, sondern die *Fähigkeit, gedemütigt zu werden* (Rorty 1989: 156). Umgekehrt formuliert: Er schließt sich der Definition Judith Shklars an, der zufolge „Grausamkeit das Schlimmste [sei], was wir tun können“ (vgl. auch Shklar 1984: 43f.; Rorty 1989: 237). Daher gehe es wesentlich darum, „vor der Tendenz zur Grausamkeit [zu] warnen, die dem Streben nach Autonomie inhärent ist“ (Rorty 1989: 234). Damit formuliert Rorty indirekt eine Kritik an Hegels Anerkennungsmodell: Das Streben nach Selbstbewusstsein oder Autonomie kollidiert mit Anderen. Der Kampf um Anerkennung ist ein Kampf um Autonomie, in dem die eigene Autonomie auf Kosten der Autonomie der Anderen – jedenfalls scheinbar – aufrechterhalten wird. Deswegen ist der Kampf um Anerkennung potenziell grausam. Allerdings ist auf diese Weise nur ein verengtes Bild des Selbst beschrieben, zu welchem eine Alternative gesucht wird. Rortys Vorschlag lautet: Die Vermeidung der Ausübung von Grausamkeit und der Erfahrung von Demütigung gelingt nicht durch die autonome Vernunft, sondern durch *Sensibilisierung*, ein Begriff, der indessen recht unbestimmt bleibt.²

Die differenziertesten Überlegungen zu Sensibilität finden sich m.E. in der Philosophie von Lévinas. In seiner radikalen Ethik wird das Selbst gegenüber dem Anderen als absolut passiv beschrieben. Angesichts des Anderen kann das Selbst gar nicht anders, als zu antworten. Die Unendlichkeit des Gesichts des Anderen, die vom Selbst nicht kontrolliert und erfasst werden kann, wirft das Ich auf eine ‚elementarere‘ Ebene zurück, auf sein ‚Mich‘, wie Lévinas es nennt – das Selbst im Akkusativ, im Anklagemodus – aus dem heraus es nicht unbedingt Zeichen geben muss, sondern sich zum Zeichen *macht*, sich zeigt. Lévinas führt dafür die Differenz zwischen Sagen und Gesagtem ein (Lévinas 1992: 29f.). Das Gesagte steht für begriffliches Erfassen jeder Art, also für jede inhaltliche Aussage, die das vermeintlich souveräne Selbst trifft. „Das Subjekt des

2 Rorty spricht über Sensibilisierung als Basis für Solidarität, welche wiederum durch Einbildungskraft geschult wird. Siehe bspw. Rorty 1989: 15f.

Sagens [dagegen] gibt nicht Zeichen, sondern macht sich zum Zeichen“ (Lévinas 1992: 118f.). Das ‚Sich‘ wird in seiner passiven Ausgesetztheit an den Anderen dazu getrieben, auf den Anderen irgendwie zu reagieren. Man könnte hier auch sagen, dass das Selbst *den Anderen anerkennt, bevor es etwas am Anderen erkennt*. Für Lévinas ist dies die radikal ‚anarchische‘ Form der Begegnung (von *eneu arche*: ohne Herrschaft), in der dem Selbst überhaupt etwas Neues zustoßen kann, in der die Möglichkeit von Begegnung besteht. Für das ‚Ich‘ ist diese Möglichkeit bereits verstellt, weil es im Modus der ‚Selbstkontrolle‘ funktioniert, in welchem nur das wahrgenommen werden kann, was bereits innerhalb des eigenen Systems bekannt und erwartbar ist. Es kann nicht wirklich überrascht werden, „ohne zuvor durch die Manifestation dessen, was überrascht oder überraschend zustößt, informiert zu werden, nicht über das Sichtbare oder das Thematisierbare hinaus beunruhigt zu sein“ (Lévinas 1992: 359). Ganz ähnlich schreibt auch Butler, die sich hier an Lévinas anlehnt:

„Möglicherweise erscheint die Frage der Ethik genau an den Grenzen unserer Systeme der Verständlichkeit, dort, wo wir uns fragen, was es heißen könnte, einen Dialog fortzuführen, für den wir keine gemeinsame Grundlage annehmen können und wo wir uns gleichsam an den Grenzen unseres Wissens befinden und dennoch Anerkennung zu geben und zu empfangen haben.“ (Butler 2003: 31)

Das von Lévinas beschriebene Problem der Ausgesetztheit des Selbst ist ein ähnliches wie bei Butler und Rorty, doch kommt Lévinas von der phänomenologischen Tradition her, und so setzt seine Kritik an Edmund Husserl an. Wichtig für diesen Zusammenhang ist nur, dass für Husserl der Andere immer ein Phänomen bleibt, welches über Analogieschluss zum Selbst in ein Verhältnis gesetzt wird (Husserl 1995: V. Meditation: 91ff). Das Fremdpsychische ist in erster Linie ein erkenntnistheoretisches Problem, Basis ist das transzendente Ego. Lévinas kritisiert diese Haltung: Schon „das sinnlich Wahrnehmbare als Anschauung eines Bildes ist vorgebende Behauptung“ hinter die es noch zurückzugehen gilt (Lévinas 1992: 143). Anders gesagt: Wenn die oder der Andere als Phänomen wahrgenommen werden, welche aus der Perspektive des Selbst innerhalb des Erwartbaren als neutrale Information abzubuchen sind, bereits dann vergeht sich das Selbst am Anderen, weil es unter der Rubrik des scheinbar kontrollierbar Erkennbaren die Anderen in seinem System subsumiert. Die Begegnung mit Anderen findet für Lévinas dagegen auf einer anderen Ebene statt. „Die Anschauung erfüllt, (d.h. befriedigt) oder enttäuscht eine Absicht, die unerfüllt auf ihren Gegenstand aus ist“ (Lévinas 1992: 152). Rorty sagt, dass in dem Streben nach Autonomie bereits die Gefahr der Grausamkeit enthalten ist. Ich glaube, dass Lévinas einen ähnlichen Punkt berührt, wenn er das egologische Selbst, er spricht vom Ich, mit dem Begriff des Genießens in Verbindung bringt.

Auf einer basalen, somatischen Ebene ist das Streben des Selbst nach Autonomie bei Rorty und Lévinas eigentlich ein Streben nach einer sicheren, kohärenten Position, in der das Selbst sich selbst genießen kann. „Das Genießen [ist] Vereinzelung eines Ich in seinem Sich-um-sich-selbst-drehen“ (Lévinas 1992: 167). Der neutral erkenntnistheoretischen Haltung ist die Ausgesetztheit des Selbst vorgeordnet, die Ordnung des Selbst basiert auf dem Genießen. „Die eigentliche Bedeutung des sinnlich Wahrnehmbaren ist [...] in Begriffen des Genießens und Verletzens zu beschreiben“ (Lévinas 1992: 145). Diese Ordnung ist jedoch fragil, da das Selbst „der Verletzung im Genuss ausgesetzt“ ist (Lévinas 1992: 148). An dieser Stelle kommt die Anerkennungproblematik ins Spiel, denn das Selbst ist auf dieser elementaren Ebene für Lévinas bereits mit dem Anderen in Verbindung. „Die Herrschaft des Genusses und ihre Unabhängigkeit ernährt sich von der Abhängigkeit im Verhältnis zum Anderen. Die Herrschaft des Genusses läuft Gefahr, verraten zu werden: Die Andersheit, von der sie lebt, treibt sie schon aus dem Paradies“ (Lévinas 1987: 237). Hier besteht ein enger Bezug zu Hegel: Auch bei Hegel ist vom Genuss die Rede, den der Herr scheinbar kontrolliert, weil er den Knecht hat, der die endlichen Dinge für ihn bearbeitet, formt und bereitet.

„Der Herr aber, der den Knecht zwischen es [das Ding] und sich eingeschoben, schließt sich dadurch nur mit der Unselbständigkeit des Dinges zusammen und genießt es rein; die Seite der Selbständigkeit aber überläßt er dem Knechte, der es bearbeitet.“ (Hegel 1970: 151)

Hier ist nicht der Ort, um auf die folgenreiche Interpretationsgeschichte dieser Passagen von Marx bis zum Feminismus einzugehen. Wichtig ist, dass das Genießen als scheinbar egologisches Phänomen auf die Ausgesetztheit des Selbst und auf sein Verhältnis zum anderen verweist, auf das Lévinas hier abhebt. Suchtproblematik ist ein gutes Beispiel für das Problem: Der Suchtabhängige sucht in der Droge den verlässlichen Genuss, um sich von dem Gefühl der Ausgesetztheit zu befreien und ist dadurch nur noch ausgesetzter und abhängiger. Die Abhängigkeit, so könnte man überspitzt sagen, ist ein Charakteristikum des Selbst, doch Drogen bilden nur das Surrogat eines grundsätzlicheren Problems, dem man so oder so nicht entkommt. Während jedoch einige philosophische wie psychologische Schulen raten, sich daher von Anderen zu immunisieren oder zu autonomisieren, liegt für Lévinas offenbar gerade in der Ausgesetztheit eine Chance, Sensibilität gegenüber Anderen auszubilden. „Die Sensibilität kann nur deshalb Verwundbarkeit oder Ausgesetztheit gegenüber dem Anderen [...] sein, weil sie Genießen ist“ (Lévinas 1992: 168). Begrifflich wird Lévinas hier etwas unscharf: Sensibilität kann nicht mit dem Genießen identisch sein, weil durch den Anderen ein Riß in der scheinbar intakten Lust an sich selbst entsteht. Vielleicht benennt

Sensibilität hier etwas Ähnliches wie der Begriff der Ausgesetztheit, der bereits oben verwendet wurde, als Überbegriff, in welchem Genießen wie Verletzlichkeit enthalten sind.

Ausgesetztheit wird, so verstanden, sowohl bei Rorty (als potenzielle Möglichkeit, gedemütigt zu werden) als auch bei Lévinas an den Gedanken der Intersubjektivität gekoppelt. Damit stellen sie im gegenwärtigen philosophischen Diskurs eher Ausnahmen dar. Lévinas verleiht darüber hinaus der Zeitlichkeit eine neue Dimension, indem die Anderen von der Zeit und die Zeit vom Anderen her gedacht werden (Lévinas 1989: 53). Der Gedanke des *Ereignisses*, von J.-F. Lyotard in Anknüpfung an Martin Heidegger entfaltet, lässt sich so um die *Dimension des Interpersonellen* erweitern. Während Jacques Derrida (kurz gesagt) den Gedanken der Präsenz als Metaphysik aufgibt zugunsten der dekonstruktiven Annahme einer beständigen differenziellen Verschiebung der Schrift, betont Lyotard den Gedanken des Ereignisses als einer Art ästhetisch passiver Präsenz, in der einem etwas geschieht, sich etwas ereignet. Wie Dieter Mersch betont, bleibt bei Lyotard eine Differenz zwischen Sagen und Zeigen erhalten, die sich contra Derrida nicht in den differenziellen Verschiebungen der Sprache auflöst (Mersch o. J.). Gegenüber dem dekonstruktiven Akzent auf permanenten Sprachverschiebungen spielt bei Lyotard die Sinnlichkeit eine entscheidende Rolle, „freilich nicht wiederum im Modus einer Wahrnehmung-als, sondern als Aisthesis. Mit Bezug auf Aisthesis und die ‚Kunst‘ bekundet sich die ‚Ausnahme‘ Lyotards, sie bedeutet, wie es an anderer Stelle heißt, eine ‚Empfänglichkeit‘ für das Andere“ (Mersch o. J.). Ganz ähnlich wie bei Lévinas geht es hier also nicht um Wahrnehmung-als im erkenntnistheoretischen Sinn. Ich schlage diesen Bogen, um auf das Verhältnis von Ästhetik und Alterität hinzuweisen, das sich auch bei Lyotard andeutet. Lyotard führt diese Empfänglichkeit jedoch auf den klassischen Begriff des ‚Erhabenen‘ zurück, um sie von der Schönheit, die stets noch einen Bezug zur Form, zur Gestalt, mithin zur Beschränkung aufweist, abzugrenzen. Mersch fasst zusammen: „Die Erhabenheit konfrontiert mit der ‚Blöße‘ selbst: ‚Sie läßt die Frage offen: Geschieht es? Sie versucht, das Jetzt zu bewahren““ (Mersch o. J.). In der Erfahrung des Erhabenen liege eine Positivität, eine Präsenz, die ein Ekstatisches anspreche und „den Blick oder das Ohr von einem Anderen her ergreift.“ Das Ethische rekonstruiert Lyotard laut Mersch aus dem Respekt vor dem Ereignis: „Der rückhaltlosen Anerkennung eines Entgegenkommenden, das in eine Ästhetik der Ethik mündet.“ Das Ereignis „bedrängt, fordert heraus, sperrt sich der Willkür, der Weigerung. Kurz: Es nötigt zur Antwort. Sie erweist sich als unausweichlich: Sie gestattet keine Alternative“ (Mersch o. J.).

Auch in der Ereignisphilosophie von Lyotard findet sich eine Verknüpfung von Zeitlichkeit, Ästhetik und Alterität, die dem ausgesetzten Selbst ‚in seiner Blöße‘ widerfährt. Doch besteht eine entscheidende Differenz zu Lévinas: Es ist ein Unterschied, ob mir *etwas* oder *jemand* als

Ereignis geschieht. *Das* Andere ist etwas anderes als *der* oder *die* Andere. Diese Unterscheidung wird bei Lévinas getroffen, ja er behauptet sogar, *das* Andere werde durch *die* Anderen charakterisiert.

„Das Sein ist nicht deshalb nicht-indifferent, weil es lebendig oder anthropomorph wäre, sondern weil – so fordert es die Gerechtigkeit, die Gleichzeitigkeit oder Kopräsenz ist – der Raum zum Sinn meiner Verantwortung für den Anderen gehört. Das Überall des Raumes ist das Von-Überallher der Gesichter, die mich betreffen und mich in Frage stellen.“ (Lévinas 1992: 264, Anm. 22)

Das Von-Überallher der Gesichter ist aber gleichzeitig die Grundlage für die gegenseitige Anerkennung. Die Anerkennung des Anderen ist dann dem Erkennen vorgeordnet, wenn sie auf der Basis der Ausgesetztheit des Selbst verstanden wird, die dem Selbst geschieht. Insofern könnte man in dieser Hinsicht von einem intersubjektiven Ereignis sprechen.

4. SCHAMGRENZE DER SPRACHE: ERKENNEN UND ANERKENNEN

Indirekt wird bei Lévinas, Butler und Rorty deutlich, dass Intersubjektivität nicht eine exklusiv diskursive Angelegenheit ist, sondern im Gegenteil mit der leibkörperlichen Ausgesetztheit des Selbst an das Genießen und die Demütigung grundlegend zusammenhängt. Daraus folgt, dass auch gegenseitige Anerkennung auf dieser basalen somatischen Ebene anzusetzen ist. Doch in welcher Form hängen Leibkörperlichkeit und Anerkennung miteinander zusammen? Honneth hat unter dem Titel *Unsichtbarkeit* verschiedene Autoren auf die Anerkennungsproblematik hin untersucht. In der Philosophie von J. P. Sartre, so behauptet er, werde Intersubjektivität in ein Verhältnis zum passiven Körper gesetzt. Der Körper weise „die Besonderheit auf, ‚wesenhaft das durch andere erkannte zu sein.“ (Honneth: 2003: 74, Sartre 1993: 400, zit. nach Honneth).³ Zentral ist dafür die Erfahrung der *Scham*. In der Scham setzen wir nicht nur einen uns beobachtenden Anderen voraus, sondern empfinden uns durch diesen Anderen insofern existentiell betroffen, als er unser Selbstbewusstsein schmälert (Honneth 2003: 88). Das bekannte Szenario zur Beschreibung der Scham bei Sartre ist folgende Situation: Jemand beobachtet andere durch ein Schlüsselloch und wird dabei erwischt, *wird beim Sehen erblickt*. Im Moment des Erblicktwerdens vergegenwärtigt sich das Subjekt, dass es als Objekt für ein anderes Subjekt existiert (Honneth 2003: 91). Die Kategorie des Objekts meint bei Sartre das *Ansich-Sein* als ontologischen Gegenbegriff zum *Für-sich-Sein* menschl-

3 Sartre befinde sich damit eher in einer Traditionslinie mit Wittgenstein und Heidegger, bei denen es einen Vorrang des Anerkennens vor dem Erkennen gibt. (Honneth 2003: 76, Anm. 7)

cher Subjekte (Honneth 2003: 92). Wenn ein Subjekt anerkennt, dass es in den Augen des Anderen bloßes Objekt ist, hieße das, existenziell nachzuvollziehen, nun einer anderen Kategorie des Seins anzugehören: „Es fühlt sich nicht bloß ‚wie‘ ein Gegenstand betrachtet oder behandelt, sondern es ‚ist‘ jetzt gewissermaßen ein purer Gegenstand“ (Honneth 2003: 92). Daher ist es konsequent, dass Sartre in der Situation des Erblicktwerdens einen Vorgang der Verdinglichung sieht. „Und in der Erfahrung des Blicks, in dem ich mich als nicht-enthüllende Objektivität erfahre, erfahre ich direkt und mit meinem Sein die unerfaßbare Subjektivität des Anderen“ (Sartre 1993: 487, zit. nach Honneth 2003: 93).

Für die Anerkennungsproblematik hat das folgende Konsequenz: Sartre behauptete somit, „daß wir im Moment des Erblicktwerdens den Anderen deswegen anerkennen, weil wir uns spontan und direkt von ihm persönlich affiziert wissen: Ich muß mir seine Existenz nicht zu einer Frage der Erkennbarkeit machen, weil ich mir im Gegenteil aufgrund meiner persönlichen Betroffenheit schlagartig gewiß bin, dass er als ein anderes menschliches Subjekt existiert“ (Honneth 2003: 94). Aber als *was* wird der Andere erfahren? Der Punkt ist gerade der: Der Andere wird nicht als Was-heit erfahren: „Das, was von dem Anderen affirmativ erfahren wird und daher als gewiß gelten kann, ist gerade nicht seine Objektivität, sondern die Freiheit seines ‚Für-sich-Seins‘“ (Honneth 2003: 94). Das Herrschaft-Knechtschaft-Verhältnis wird hier also *im Blick* auf den eigenen Körper ausgetragen, dessen Objektivität schamhaft, man könnte auch sagen: demütigend erlebt wird. Es ginge darum, „dass die Erfahrung des eigenen Objektseins mit der Anerkennung der Subjektivität des Anderen Hand in Hand geht“ (Honneth 2003: 95). Daraus ergibt sich laut Honneth „die Tatsache, dass wir uns auf uns selbst nur aus der Perspektive eines Kreises anonymer Anderer beziehen“ (Honneth 2003: 97). Denn in der Scham bleibt der Andere fremd und unerreichbar, das Demütigende des Angeblicktwerdens liegt offenbar darin, selbst verdinglicht zu werden, während der andere frei und unangetastet bleibt. „Die reine Scham ist nicht das Gefühl, dieses oder jenes tadelnswerte Objekt zu sein, sondern überhaupt *ein* Objekt zu sein, das heißt, mich in diesem verminderten, abhängigen und erstarrten Objekt, das ich für den Anderen bin, *wiederzuerkennen*“ (Sartre 1993: 516). Zu Recht übt Honneth an diesem Modell Kritik (Honneth 2002: 102f.). Denn letztlich führt Sartres Theorie zu einem unauflösbaren Konflikt, dessen einziges Gegenmittel darin besteht, wiederum den Anderen als Objekt zu bannen. *Aus dem Hegelschen Kampf um Anerkennung, so könnte man zugespitzt sagen, wird ein Kampf um Demütigung.*

Sartre bleibt bei einer paradoxalen Diagnose: Anerkennung ist nur möglich durch Demütigung. Ist dies die einzige Antwort? Lévinas wählt einen ähnlichen Ausgangspunkt, wenn der und die Andere als absolut anders und ungreifbar beschrieben werden. Doch gibt es zwei entscheidende Unterschiede: 1. Für Lévinas lösen sich die anderen nicht in der

Anonymität auf. In dem Moment, in dem aus *dem* partikularen Anderen *die* anonymen Anderen werden, unternimmt das Selbst bereits einen Versuch, der Situation durch eine objektivierende Erkenntnis Herr zu werden. 2. Für Lévinas geht es gar nicht um Erkenntnis: der Versuch, die Anderen begrifflich zu erfassen, ist nicht nur erkenntnistheoretisch unsinnig, sondern auch moralisch falsch. Es geht nicht darum, des Anderen habhaft zu werden, sondern auf den Anderen zu *antworten*. „Insofern ergibt sich eine Art Wettlauf zwischen der Begrifflichkeit des Ich und der Geduld, sich dem Begriff zu verweigern“ (Lévinas 1992: 281).

Die Beschreibung der existenziellen Scham bei Sartre erinnert auch an Rortys Begriff der Demütigung: Das, was uns Menschen gemeinsam ist, so hatte Rorty behauptet, ist die Fähigkeit, gedemütigt zu werden. Genaugenommen müsste man sagen: In der Demütigung erkenne ich an, dass mich ein Anderer zum Objekt degradiert hat, doch besteht die Demütigung gerade darin, dass der Andere weiß, dass ich weiß, dass er mich zum Gegenstand degradiert hat, *obwohl ich kein Gegenstand bin*. Und hier besteht ein entscheidender Unterschied zwischen Rorty und Sartre: Rorty betont die *Gemeinsamkeit aller* in diesem Punkt. Für Sartre dagegen ist jeder in seiner Freiheit mit sich alleine, die anonymisierten Anderen stehen (zwar irgendwie zwangsläufig, aber darin besteht das ganze Drama) nur im Weg. Wie kann jedoch diese Gemeinsamkeit gedacht werden, ohne die Andersheit der Anderen aufzugeben?

Vielleicht besteht eine Möglichkeit darin, *den Anderen nicht als absolut anders* zu verstehen. Diesen Vorschlag unternimmt Stanley Cavell. Auch Cavell geht von einem Vorrang des Anerkennens vor dem Erkennen aus. Seine Argumentation lehnt sich an Ludwig Wittgenstein an, ist aber darin auch mit der Denkbewegung von Lévinas vergleichbar: Für Cavell sind die Haltung des Skeptizismus gegenüber dem ‚Fremdpsychischen‘ und die Überzeugung von einem unmittelbaren und direkten Wissen vom Anderen zwei Kehrseiten derselben Medaille. Beide, so Honneth, „haben nämlich die Frage nach dem Zugang zu fremden Gefühlszuständen stets als eine epistemische Herausforderung verstanden“ (Honneth 2005: 54). Ein Subjekt ‚wisse‘ nicht um seine Schmerzen oder seine Eifersucht, sondern sei vielmehr davon vereinnahmt oder ‚durchbohrt‘ (Honneth 2005: 55). Cavells Kritik am Dilemma zwischen der *Suche nach Gewissheit* einerseits und dem *Skeptizismus* andererseits berührt einen ähnlichen Punkt wie Lévinas’ Kritik an Husserls Beschreibung *des Anderen als Phänomen*. Der ähnliche Punkt ist: Die Antwort kann nicht richtig sein, wenn die Frage falsch gestellt wird; den Anderen als erkenntnistheoretischen Gegenstand oder Phänomen zu befragen führt, so Lévinas wie Cavell, in die Irre.

So schreiben auch Hammer/Sparto über Cavell: „In diesem Sinn geht Anerkennung zwar nicht in der Ordnung des Erkennens über Wissen hinaus, wohl aber in der Forderung, mit Blick auf mein Wissen etwas offenzulegen“ (Hammer/Sparto 2002: 38). Auch Honneth teilt diese Auf-

fassung: Die Reaktion auf den Anderen dürfe nicht als Vollzug von Erkenntnis, sondern als Anteilnahme verstanden werden (Honneth 2005: 56).

Bei allen genannten Autoren wird die (leibkörperliche) Ausgesetztheit des Selbst deutlich, welches auf den Anderen antwortet. Gerade bei Lévinas geht es weniger darum, ob ich weiß, dass der Andere Schmerzen hat, sondern darum, dass die Präsenz des Anderen quasi-schmerzhaft zum Antworten nötigt. In dieser Hinsicht ist Sartres Diagnose der Scham sehr explizit, auch wenn er falsche Konsequenzen zieht. So oder so: Auf dieser Ebene geht es nicht mehr vorrangig um Sätze und sprachliche Reaktionen, sondern darum, sich zum Zeichen zu machen, *sich zu zeigen*, und damit ist eine leibkörperliche Ebene angesprochen (vgl. dazu auch Honneth 2005: 55, 58, 60, Anm. 19).

Im Unterschied zu Lévinas geht Cavell jedoch nicht davon aus, dass die Anderen absolut anders sind, sondern, dass Selbst und Andere voneinander lernen können. Dieses ‚Lernen‘ findet, wie ich meine, auf einer ästhetischen Ebene statt, zu der ich gleich mehr sagen werde. Damit wird auch von der Annahme der anonymen Anderen, wie Sartre sie beschreibt, Abstand genommen. Indem sich das Selbst anderen zeigt, zeigt es zugleich gewollt oder ungewollt seine Partikularität mit. Diese bleibt tatsächlich ungreifbar, in dem Sinne, dass das Besondere nicht im Allgemeinen aufgeht. Doch etwas von diesem Besonderen lässt sich mitteilen, und von diesem Besonderen können andere lernen. Selbst und Andere können sich aufeinander zubewegen. In dieser Hinsicht ist eine Gemeinsamkeit mit anderen möglich. „Andere exponieren also jene Selbste, die wir selbst noch nicht (an)erkannt oder erlangt haben. Sie stellen unsere ‚Anderseitigkeit‘ (our beyond) dar“ (Cavell 1990: 58; Shusterman 2001: 146). Erst indem sich Selbst und Andere in ihrer Partikularität gegenseitig anerkennen, kann sich das Selbst verorten (Cavell 2002a: 43).

Das moralische Postulat wäre demnach: Zeige Dich! Das Problem gegenseitiger Anerkennung spitzt sich bei Cavell darauf zu, sich nicht vor dem Anderen zu verstecken. Und indem das Selbst sich versucht, verständlich zu machen, darin bestehen Risiko und Chance, zeigt das Selbst u. U. mehr von sich, als ihm bewusst ist. Es besteht ein Überschuss, der in der leibkörperlichen Ausgesetztheit begründet liegt, die dem Selbst immer auch ein Stück undurchsichtig bleibt. So behält auch Rorty recht, wenn er von der potenziellen Demütigung spricht, die allen gemeinsam ist, nur: in der Utopie eines gegenseitigen Zeigens der Ausgesetztheit wäre die Demütigung vorübergehend aufgehoben. Contra Lévinas denke ich, dass auch ein nichtegologisches Genießen mit Anderen denkbar ist. Dieses wäre dann ästhetisch zu verstehen, in einem spezifischen Sinn, auf den ich jetzt eingehen möchte.

5. ÄSTHETIK UND ALTERITÄT

Zentrales Anliegen ist mir, dass Anerkennung nicht nur diskursiv verstanden werden darf, sondern immer ein Moment ereignishafter Begegnung enthält. Selbst und Andere anerkennen sich, so behaupte ich, nicht nur im Sprechen und Sagen, sondern auch im Sich-Zeigen. Dieses ist nur möglich auf der Grundlage einer momenthaft-affirmativen Bejahung des eigenen partikularen Ortes, der durch das Genießen beschrieben werden kann. Und an diesem Punkt berühren sich Ästhetik und Anerkennung. Das Selbst kann von der oder dem Anderen lernen, indem beide sich einander zeigen. Dass das möglich ist, liegt, so verstehe ich Cavell mit Wittgenstein, an einer unausdrücklich geteilten Lebensform, die sich nicht erschöpfend sprachlich benennen lässt, weil das Selbst abstandslos Teil davon ist. Darüberhinaus halte ich es für zentral, dass die jeweilige Lebensform *verkörpert* ist. Sie lässt sich *zeigen* und *erfahren*, das Selbst kann mit anderen darin übereinstimmen. In dieser Übereinstimmbarkeit, so vermute ich, liegt das ästhetische Potenzial des Anerkennungsmomentes. Im Unterschied zu Lyotard glaube ich jedoch, dass für das Verhältnis von Alterität und Ästhetik auch *das Schöne* eine wichtige Rolle spielt. In seiner Ästhetik schrieb Immanuel Kant:

„Das Geschmacksurteil sinnet jedermann Beistimmung an; und, wer etwas für schön erklärt, will, dass jedermann dem vorliegenden Gegenstand Beifall geben und ihn gleichfalls für schön erklären *solle*.“ (Kant 1957: A63)

Wer etwas als schön *erfährt* und als solches *erklärt*, so Kant, macht diese Erfahrung nicht für sich alleine, sondern in einem potenziell intersubjektiven Raum. Wir wollen, so glaube ich, in unseren subjektiven ästhetischen Erfahrungen von Anderen (und wenn es nach Kant ginge: von allen) anerkannt werden. Ästhetische Erfahrung wie ästhetische Urteile beruhen, wie ich meine, auf stillschweigend vorausgesetzten Übereinstimmungen. Was heißt das für den Begriff der Anerkennung? Anerkennungsverhältnisse, so glaube ich überdies, enthalten ein wesentlich ästhetisches Moment, welches die gegenseitige Bekräftigung einer Übereinstimmung in der Lebensform (oder einem ihrer Aspekte) enthält. Scheitert diese Übereinstimmung, findet ein partieller Ausschluss des Anderen aus der eigenen Lebensform statt. Dann wird Scham oder Demütigung empfunden. An diesem ästhetischen Moment wird die Grenze der jeweils implizit verkörperten Lebensform allererst *wahrnehmbar und verhandelbar*. Es geht also um die *Grundlagen und Grenzen möglicher Anerkennbarkeit, die mit den Lebensformen zusammenhängen, welche sich momenthaft in ästhetischen Situationen zeigen*. Es wird deswegen weder behauptet, dass Anerkennung rein ästhetisch sei und der Andere nur zum ästhetischen Objekt degradiert werde, noch, dass Ästhetik sich auf Moralphilosophie reduzieren ließe. Vielmehr möchte ich auf die *Schnittstelle*

zwischen ästhetischer Übereinstimmbarkeit und gegenseitiger Anerkennung hinweisen.

Kant fragt: Wie kann eine subjektive ästhetische Erfahrung mit anderen geteilt werden, wenn sie noch dazu nicht begrifflich vermittelt wird? Im Unterschied zu moralischen Urteilen, die auf diskursiv verhandelbaren Prinzipien und Argumenten basieren, beruht das Geschmacksurteil, so Kant, zunächst auf nichtbegrifflichen Empfindungen. Dennoch verweist das ästhetische Urteil über das Schöne ähnlich wie das moralische Urteil über das Gute auf etwas *Subjektiv-Allgemeines*. Es scheint über die Erfahrung des Privat-Angenehmen (bspw. die Vorliebe für kleine Kopfkissen) hinauszugehen. In der ästhetischen Erfahrung hoffen wir auf eine Gemeinschaft mit Anderen oder setzen sie sogar voraus. In der Beurteilung eines Kopfkissens scheint dies weniger wichtig zu sein. Wir können also nur erwarten, von Anderen in unseren ästhetischen Erfahrungen anerkannt zu werden, *wenn wir uns als Teil einer vorausgesetzten gemeinsamen Lebensform begreifen*. Kant bezeichnet diesen ästhetischen Gemeinsinn als *Sensus Communis*, der als unbestimmte Norm die potenzielle Übereinstimmbarkeit mit anderen begründet. „Diese unbestimmte Norm eines Gemeinsinns wird von uns wirklich vorausgesetzt: das beweiset unsere Anmaßung, Geschmacksurteile zu fällen“ (Kant 1957: A67).

Das Paradox, gerade das subjektiv erfahrene Schöne als allgemeingültig zu empfinden, kann durch diesen Gemeinsinn des *Sensus Communis* erklärt werden, welcher selbst paradox bleibt, insofern als er eine *subjektive Allgemeinheit* bezeichnet. Sie bildet die Grundlage dafür, mit Anderen eine unausdrückliche ästhetische Erfahrung teilen zu können. Argumente geben vor, zwingend zu sein, *das Ansinnen ist dagegen zwanglos*. Kant beschreibt damit, wie ich meine, ein *nichtbegriffliches Anerkennungsverhältnis*. Wir fühlen uns berechtigt, anderen das gleiche Urteil anzusinnen, weil es nicht nur auf privaten Empfindungen des Angenehmen beruht. Was ist es, das dabei anerkannt werden soll und woraus resultiert das Gefühl der Berechtigung? Was anderen als beifallswürdig angesonnen wird, ist keine propositionale Behauptung, die das Selbst als Standpunkt einnimmt und *hat*, sondern etwas, das das Selbst *ist*: Nämlich Teil eines verkörperten Lebensstils, welchen das Selbst schön findet. Im Ansinnen wird, so könnte man auch sagen, die gegenseitige Anerkennung unausdrücklicher Lebensstile ausgetragen, die identitätsstiftend sind. Kant hatte also den Begriff des Ansinnens als vorbegriffliche Übereinstimmung im *Sensus Communis* beschrieben. Das Besondere und das Allgemeine werden im Urteil zusammengeschlossen, ohne dass das Besondere im Allgemeinen verloren geht. Das Besondere erhält seinen Wert dadurch, dass es exemplarisch gezeigt wird.

Exemplarität lässt sich darüber hinaus, so meine ich, auf die Exemplarität von Lebensformen und Lebensstilen übertragen. *Selbst und Andere werden in der ästhetischen Interaktion füreinander exemplarisch*.

Indem sich das Selbst exemplarisch zeigt, sinnt es seine eigene Lebensform mit an (vgl. dazu Salaverría 2005). Der Andere kann dem Selbst Alternativen zeigen, für die sich das Selbst offenhalten sollte. Für den moralischen Perfektionismus, den Stanley Cavell postuliert, sind die konkreten Anderen für das Selbst unabdingbar, weil in ihnen als exponierten Exemplaren potenzielle zukünftige andere Selbste aufscheinen.

„Andere exponieren also jene Selbste, die wir selbst noch nicht (an)erkannt oder erlangt haben. Sie stellen unsere ‚Andersseitigkeit‘ (our beyond) dar.“ (Cavell 1990: 58; Shusterman 2001: 146)

Dieses Anerkennungsverhältnis wird jedoch auch umgekehrt dadurch kultiviert, dass das Selbst sich anderen zeigt, wodurch es in seiner Lebensform zugleich angreifbar und veränderbar wird. Dieser Lernprozeß gegenseitiger Exemplarität enthält auch ein gesellschaftskritisches Moment. Ludwig Nagl beschreibt es so:

„Nur wenn wir lernen, [...] das Erreichte zu überschreiten im Blick aufs Erreichbare, indem wir uns von den ‚exemplarischen‘ Lebensexperimenten anderer herausfordern lassen, [...] können wir jener volleren Demokratieform näherkommen, die heute noch überall aussteht.“ (Nagl in Cavell 2001: 31)⁴

Indem Selbst und Andere *sich zeigen* und in ihrer Partikularität exponieren, werden sie füreinander exemplarisch, als gegenseitige Vor-Bilder gewinnt das Anerkennungsverhältnis in mehrerer Hinsicht eine ästhetische Dimension: Selbst und Anderer sind füreinander ähnlich exemplarisch, wie das Schöne jeweils exemplarisch einen impliziten *Sensus Communis* explizit macht. Das Anerkennungsverhältnis verläuft auf dieser Ebene zwanglos, da die Partikularität gegenseitig angesonnen wird. Die/Der Andere wird nicht auf einer erkenntnistheoretischen Ebene eingeordnet, sondern widerfährt dem Selbst ereignishaft. Die Ausgesetztheit gegenüber dem Anderen, darin besteht vielleicht der größte Unterschied zwischen der hier vorgeschlagenen Interpretation Cavells und der von Lévinas, ist nicht nur negativ, sondern kann auch positiv-ästhetisch erfahren werden. Mit Kant und Cavell schlage ich also vor, dass in der ästhetischen Erfahrung nicht nur ein ästhetischer Gegenstand, sondern auch das Selbst innerhalb einer Lebensform oder eines Lebensstils exemplarisch werden kann. Wenn das Ansinnen des Anderen ästhetisch bejaht wird, findet eine Anerkennung statt. Anerkennung heißt dann zugleich, innerhalb einer Lebensform, innerhalb eines *Sensus Communis* akzeptiert zu werden.

Natürlich ist an dieser Stelle eine wichtige Einschränkung vorzunehmen: Die Begegnung mit Anderen erschöpft sich nicht im Ästheti-

4 Vgl. zu einer ästhetischen Begründung der Demokratie auch Shusterman 2001: 126-157.

schen und noch weniger im Modus des Schönen. Das zu behaupten wäre Zynismus. Doch halte ich es für zentral, auf diesen Aspekt, auf diesen Berührungspunkt zwischen Ästhetik und Alterität hinzuweisen. Wenn der Andere absolut anders bleibt wie bei Lévinas, wenn der Andere nur in negativer Hinsicht auf Scham oder Demütigung beschrieben wird, wie bei Sartre und Rorty, dann bleibt das Anerkennungsverhältnis ohne Unterbrechung von einem Riss durchzogen. Auch ist hier nicht gemeint, dass Selbst und Anderer im statischen ästhetischen Selbstgenuss auf ihren unter Umständen inkompatiblen Lebensformen beharren, im Gegenteil: Gerade mit Cavell geht es darum, von den Anderen zu lernen, um überhaupt die eigene Lebensform, den eigenen *Common Sense*, in den Blick zu bekommen und korrigieren zu können. Denn das Problem besteht darin, dass jedes Selbst in seiner Perspektive abstandslos verfangen ist. Vom anderen getroffen zu werden, kann eine schmerzhaft Infragestellung des eigenen Standpunktes bedeuten. Es kann aber auch bedeuten, zwanglos eine Perspektivverschiebung zu erfahren. Unter Zwang wird man sich ganz bestimmt nicht auf den Anderen zubewegen, das zwanglos ästhetische Moment ist für Kreativität, für Veränderungen und für das Neue unabdingbar. Ich glaube, dass die Anerkennung von etwas Neuem, etwas Fremden am Anderen nur auf dieser zwanglosen Ebene ansetzen kann.

Wenn das Selbst mit Butler, Lévinas und Rorty in seiner *Ausgesetztheit angesichts des Anderen* charakterisiert wird und nicht länger die allen gemeinsame Vernunft, sondern die *Fähigkeit, gedemütigt zu werden und genießen zu können*, in den Vordergrund rückt, dann muss die *Basis der Anerkennbarkeit* neu befragt werden, nicht als Kampf, sondern, so schlage ich vor, als ästhetisch-performatives Ansinnen.

In den Momenten des Genießens, welche bei Lévinas die vermeintlich selbstverständliche Basis der Subjektivität bilden, ist das Selbst beständig dessen Gefährdung durch *das Andere* (das anonyme „Es gibt“) und durch *den Anderen* ausgesetzt. Diese Gefährdung beschreibt Rorty als *Fähigkeit, gedemütigt zu werden*. Durch die Begegnung mit der oder dem Anderen wird das Selbst auf sein passives Sich zurückgeworfen. Das Subjekt kann daraus hervortreten, indem es dem Anderen antwortet, sich zum Zeichen macht. Vom diachronen Antworten als Sagen zum *synchronen Gesagten als Rückintegration in die Lebensform* gelangt das Selbst indessen erst durch den ‚Dritten‘ (Vierten, Fünften, ...). Diese Ebene entspricht der performativen Übertragung der ästhetischen Erfahrung auf die Ebene der Anerkennung innerhalb einer spezifischen Lebensform.

Dass auch der Anerkennungsprozess ähnlich zwanglos erfolgen muss wie die ästhetische Erfahrung, nämlich als Ansinnen, welches zu einer gegenseitigen Sensibilisierung führen kann, wird bei Rorty negativ angedeutet. Wenn nämlich das Selbst den ästhetischen Genuss seiner Autonomie über den Anderen stellt, dann droht die Gefahr von Gewalt und

Grausamkeit, welche Rorty als „dunkel erahnten Zusammenhang von Kunst und Folter“ benennt (Rorty 1989: 237). Wenn der Andere nur als Gefährdung des eigenen Genießens betrachtet wird, hat das fatale Folgen. Doch, wie in den vorangegangenen Abschnitten verdeutlicht werden sollte, ist das Selbst grundlegend auf die Anerkennung anderer angewiesen. *Und das Gelingen der Anerkennung hängt wesentlich von dem ästhetischen Moment ab, in dem eine Verbindung zwischen Selbst und Anderen hergestellt wird.* Diese Verbindung, deswegen halte ich den Gedanken des *Sensus Communis* bei Kant für zentral, muss immer wieder partikular ausgetragen werden. Sobald sich der *Sensus Communis* zu einem faktisch-fiktiven *Common Sense* verhärtet, in dem eine Gemeinschaft metaphysisch aufgeladen wird (Nation, Rasse, Partei, etc.) ist es mit der Begegnung vorbei, der Kampf um Anerkennung kippt in einen Krieg um Demütigung. Ich möchte diese Überlegungen nun versuchsweise auf die spezifische Kunstform anwenden, mit welcher der Aufsatz begonnen hatte.

6. TANZ UM ANERKENNUNG

Was geschieht in der Kunst des *Breaking* und des *Krumping*? Die Tänzerinnen und Tänzer treten zumeist in Gruppen gegeneinander an, wobei meistens Einzelne aus der jeweiligen Gruppe ihre Moves präsentieren. Sie exponieren sich mit ihrem partikularen Stil und können dafür anerkannt oder abgelehnt werden. Wenn die jeweiligen Bewegungen Beifall finden, z.B. weil sie rhythmisch besonders präzise und kraftvoll ausgeführt werden und insbesondere, wenn sie ein neues Element, einen eigenen individuellen Stil, beinhalten, werden sie von anderen aufgegriffen und weiterentwickelt. Der Perfektionismus des Selbst, den Cavell beschreibt, lässt sich auf *Breaking* und *Krumping* in zwei Hinsichten übertragen: Andere exponieren die potenziellen anderen Selbste und zeigen damit den vagen Raum der Erweiterbarkeit des eigenen Lebensstils auf. Anders gesagt: Wenn ein Tänzer einen neuen individuellen Stil zeigt (der zugleich bekannte Motive aus dem akzeptierten Repertoire zitiert), so stellt er zunächst eine Herausforderung an den Gegner dar, der versuchen wird, ihn zu übertreffen. Diese Auseinandersetzung findet nonverbal statt, sie wird körperlich-spielerisch ausgefochten. Für den Ausgang eines *Battles* ist jedoch neben den technischen Fähigkeiten der eigene Stil entscheidend, welcher Elemente enthält, die *neu* sind. Der Prozess gegenseitiger Anerkennung ist also nahezu paradox, denn um anerkannt werden zu können, müssen die Tänzer sich innerhalb des bestehenden Kodexes an Bewegungs- und Verhaltensformen auskennen und sie adäquat wiedergeben. Sie müssen sie jedoch auch in ihrem jeweiligen individuellen Stil *graduell überschreiten*, um einen *Battle* gewinnen zu können. Wer nur die Bewegungen anderer imitiert, verliert. Im Interview von

Nohl mit zwei türkisch-deutschen Breakern wird die Bedeutung des eigenen Stils betont:

„Tim: Powermoves kann jeder machen [...] den Style den kann man nicht so einfach lernen das ist das Schwierigste würd ich sagen beim Tanzen. Richtig geilen Style zu kriegen. Jim: Style ist schwer. Tim: Ja. Jim: Style ist [...] Charakter des Menschen weißte, nämlich wenn de aggressiv bist gehste aggressiv rein in die Schritte dumm-dumm-kre-de-kre. Aber wenn de ein Softy bist, gehste soft rein, so scht-da-da.“ (Nohl 2002: 307)

Ob aber der eigene Stil anerkannt wird oder nicht, lässt sich nicht anhand festgelegter Kriterien entscheiden, denn diese werden ja gerade zur Disposition gestellt. Anerkannt wird also eher der Mut, sich geschmackssicher über die Grenzen des bereits Bekannten hinauszuwagen. Das jeweils Neue, welches dabei zu beurteilen ist, kann an nichts anderem bemessen werden als an dem gemeinsamen Lebensstil, dem Gemeinsinn oder dem *Sensus Communis*, von dem Kant spricht. Und auch wenn die *Battles* von einer kämpferischen Atmosphäre geprägt sind, so werden die neuen Moves zwanglos-spielerisch präsentiert, mit Kant gesagt, werden sie anderen *angesonnen*. Das präsentierte ‚Neue‘ knüpft natürlich immer an das bekannte ‚Alte‘ an, welches ausgebaut und weiterentwickelt wird, und inwieweit eine neue Bewegung akzeptiert wird oder nicht, hängt wahrscheinlich stark davon ab, inwiefern sich etwas von der jeweils partikularen Lebensform darin wiederfinden lässt. Genaugenommen wird durch das Breaking also nicht nur der jeweils einzelne Tänzer anerkannt, sondern ein ganzer Lebensstil. Eine partikuläre Lebensform verschafft sich Anerkennung, indem bspw. einzelne Aspekte daraus (ein Videospiel, eine Filmfigur, ein anderer Tänzer, etc.) zitiert und angeeignet werden.

Es ist sicherlich kein Zufall, dass Respekt in der HipHop-Community groß geschrieben wird. Durch die Schaffung einer eigenen Kultur mit ihren eigenen Maßstäben und Kriterien wird ein Kontext – ein Gemeinsinn – geschaffen, der den Mitgliedern die Möglichkeit gegenseitiger Anerkennung innerhalb einer Gesellschaft eröffnet, welche ihnen diese Form der Anerkennung in anderen Bereichen versagt. Die Erweiterung des kulturellen Repertoires durch Einzelne innerhalb der HipHop-Kultur stellt auch für die Anderen innerhalb der Gemeinschaft eine Möglichkeit dar, ihre (stilistischen) Spielräume und den Raum des Anerkennbaren zu erweitern. Zu lernen, „das Erreichte zu überschreiten im Blick aufs Erreichbare, indem wir uns von den ‚exemplarischen‘ Lebensexperimenten anderer herausfordern lassen“ (Nagl 2001: 31) scheint mir als Ethos auch der Kultur des *Breaking* und *Krumping* zugrundezuliegen. Das spielerische Erproben der eigenen Grenzen körperlicher Machbarkeit und der Phantasie enthält in den *Battles* ein kämpferisches Element, indem es darum geht, der Beste zu sein. Es enthält jedoch auch das perfektionistische Moment, den jeweils bestehenden Kanon des Breakdance weiterzu-

entwickeln, indem andere Tänzer zitiert und ihre Moves dadurch gewürdigt und in den erweiterten Gemeinsinn aufgenommen werden. Der jeweils partikuläre Tänzer ist mit seinen neuen Einfällen für die anderen exemplarisch. So wird ein Anerkennungsraum geschaffen, der gegenüber der gesellschaftlich mangelnden Anerkennung eine gewisse Autonomie beanspruchen kann, auch wenn natürlich schon längst eine kommerziell-kapitalistische Aneignung stattgefunden hat, die diesen Prozess teilweise umkehrt, weil die falschen Leute daran verdienen.

Dass Kunst immer auch etwas mit wirtschaftlichen Machtverhältnissen zu tun hat und daher nie rein und zweckfrei ist, wird von Kant nicht gesehen. Dennoch denke ich, dass der rätselhafte kantische Begriff des Ansinnens für das Verhältnis von Anerkennung und Ästhetik fruchtbar gemacht werden kann, wenn man ihn einer gesellschaftskritischen Korrektur unterzieht. Auch bleibt Kant zu körperlos, weshalb die Idee des *nichtbegrifflichen* Ansinnens merkwürdig unbestimmt bleibt. Deswegen möchte ich die beschriebenen Überlegungen mit John Dewey einer pragmatischen Transformation unterziehen.

Deweys Ästhetik mit dem programmatischen Titel *Kunst als Erfahrung* von 1934 nimmt gegenüber der kantischen Ästhetik eine grundlegende Perspektivverschiebung vor. Im Zentrum der deweyschen Ästhetik steht der Begriff der *ästhetischen Erfahrung* – in einer Kontinuitätslinie mit der alltäglichen Erfahrung und dem gewohnheitsmäßigen, leibkörperlichen und alltäglichen Handlungsraum des Selbst. Deweys Philosophie ist alltagsnäher als die von Kant, er lehnt dessen „Elfenbeinturm der Schönheit“ als zu handlungsfern ab (Dewey 1980: 296). Während bei Kant die Begründung des *Sensus Communis* noch auf einem transzendentalen Subjekt fußt, wird in der Philosophie des Pragmatismus von Dewey die ästhetische Erfahrung an die jeweils kontingenten gesellschaftlichen Übereinkünfte und ihre Sedimentierung in leibkörperlichen Gewohnheiten zurückgebunden. Dewey wendet sich von dem *kontemplativen* Modell Kants ab und einem *transformativen* Modell handlungsrelevanter Ästhetik zu. Zwei Punkte sind dabei entscheidend: Erstens wird eine Überwindung der Spaltung alltäglicher Erfahrung und alltagsferner Kunsterfahrung angestrebt. Zweitens betont Dewey den leibkörperlichen Bezug ästhetischer Erfahrungen. Das, was als Kunst gilt, bildet sich vor dem Hintergrund des jeweiligen *Common Sense* von Kultur und Gesellschaft heraus, und d.h. es ist anfechtbar. Der *Common Sense* bei Dewey beschreibt also gegenüber Kants *Sensus Communis*, der überhistorisch und universell verstanden wird, eher die diffusen und in sich heterogenen alltäglichen, historischen und gerade nicht universellen Hintergrundsannahmen des Selbst innerhalb einer Gesellschaft, die sich als Gewohnheiten im Selbst sedimentieren (vgl. dazu Salaverría 2004). Im Unterschied zu gesellschaftlichen Diskursen, die man wie eine Struktur außenperspektivisch katalogisieren könnte, kennt das Selbst den veränderbaren *Common Sense* auch ‚von innen‘. Er ist also dem *Sensus Communis* ver-

wandt, jedoch alltäglicher und somatischer zu verstehen. Der *Common Sense* stellt also so etwas wie den in Gewohnheiten verkörperten Gemeinsinn dar.

Mit Dewey kann das bei Kant unbestimmt gebliebene Ansinnen als gegenseitige Anerkennung gewohnheitsmäßig verkörperter partikularer Lebensformen in einem alltäglichen *Common Sense* gefasst werden: Das Ansinnen des subjektiv erfahrenen Schönen kann dann als ein Sich-Zeigen des Selbst in seinen Gewohnheiten verstanden werden, welche nicht dadurch begrifflich gemacht werden, was für begriffliche Argumente das Selbst zur Hand hat, sondern dadurch, wie das Selbst gewohnheitsmäßig ist und handelt. Das Selbst sinnt sich Anderen in seiner Partikularität an, indem es seine eigene Stellung innerhalb eines spezifischen Lebensstils, innerhalb eines partikularen *Common Sense*, anderen exemplarisch offenlegt. Das Sich-Zeigen geht über das Begriffliche hinaus, der eigene Stil wird aus den veränderbaren Gewohnheiten heraus verkörpert und im *Breaking*, *Krumping*, etc. tänzerisch umgesetzt. Während Kant davon ausging, dass das Schöne sich universell ansinnen ließe, meine ich mit dem Pragmatismus, dass die Lebensformen, die im ästhetischen Anerkennungsprozess gezeigt werden, immer partikular sind. Mit der Partikularität sind zwei Seiten des Selbst angesprochen: Seine subjektive Besonderheit, also bspw. der unverwechselbare Stil eines *Breakers* und die gewohnheitsmäßige Verankerung in einem spezifischen und anfechtbaren *Common Sense*. Beides ist beweglich und veränderbar. Doch während die jeweilige individuelle Besonderheit eines Tanzstils bereits eine Kontur hat und sich dadurch von anderen Stilen absetzt, ist die gewohnheitsmäßige Verankerung im *Common Sense* vage. Kreativität besteht nicht darin, dass etwas absolut Neues auf romantisch-geniale Weise in die Welt gebracht wird, sondern eher darin, dass – wie durch ein Kontrastmittel – zuvor nicht erkennbare vage Potenziale des jeweiligen *Common Sense* (dass sich bspw. auch ein Trickfilm tänzerisch umsetzen lässt) sichtbar gemacht werden.

Die primäre Aufgabe von Ästhetik – sowohl ihrer Theorie als auch ihrer konkreten Ausübung – sollte in der transformativen Bereicherung von Erfahrung und nicht in einer angenommenen selbstzweckhaften Schönheit liegen. „So lange wie die Kunst den Schönheitssalon einer Zivilisation darstellt, ist weder die Kunst, noch die Zivilisation ohne Gefahr“ (Dewey 1980: 396). Ästhetik ist also nicht zweckfrei, sondern hat den Nutzen einer Bereicherung der Erfahrung für Selbst und Gemeinschaft. Zu Deweys Theorie gehört die Infragestellung der Autonomie von Kunst. Der Wert von Kunst besteht in ihrem Gebrauchswert, in der erfüllenden Erfahrung des Selbst in Hinblick auf erweiterte Handlungsspielräume und in der Anerkennung der eigenen partikularen Lebensform (Dewey 1980: 306ff.). Dewey wertet die alltäglich-gewohnheitsmäßigen und leibkörperlichen Komponenten auf. Ästhetische Erfahrung erhält dadurch eine politische Dimension, in der sowohl die engen Grenzen der

Kunst als auch die traditionell anerkannten musealisierten und körperfeindlichen Rezeptionsweisen problematisiert werden. Für die transformative Weiterentwicklung von ästhetischer Erfahrung, so legt Dewey nahe, müssen die scheinbar unwichtigen Nuancen des Alltags und des *Common Sense* Kontur erhalten. Eine Spaltung von Kunst und Alltag steht der Entfaltung von Kreativität im Weg. Gewohnheiten sollten nicht ignoriert, sondern kultiviert werden. Das Neue erwächst dabei dem Naheliegenden, nicht dem weit entfernten, die Muse schwebt nicht aus himmlischen Sphären herab, sondern schlummert in den unbeachteten Nuancen des Alltäglichen.

Wenn man die Vielfalt der unterschiedlichen Moves im *Breaking* oder *Krumping* sieht, dann wird deutlich, dass die Inspirationsquellen aus dem Naheliegenden und Alltäglichen kommen, welche durch Aneignung und Zitat in den Rang des Ästhetischen erhoben werden. Die Kreativität besteht darin, etwas Alltägliches zu *entdecken*, welches zuvor nicht als kunstwürdig galt. Zuvor unbeachtete Elemente des *Common Sense* werden zum Gegenstand der Aufmerksamkeit. So könnte man sagen, dass die Entwicklung eines neuen Move nicht nur eine Frage der Kunst*produktion* ist, sondern auch eine der *Rezeption*, indem nämlich der umgebende *Common Sense* als ästhetischer Pool neuer Inspiration rezipiert wird.

Das Naheliegende und scheinbar triviale Alltägliche zu berücksichtigen heißt auch, es *bejahen und aufzuwerten*, und sei es ironisierend. Indirekt knüpft der Pragmatismus Deweys in dieser Hinsicht an die Ästhetik Kants an. Trotz der beschriebenen Differenzen berühren sich ihre Theorien nämlich an einem entscheidenden Punkt. Die ästhetische Erfahrung bezeugt das vorübergehende bejahende ‚In-die-Welt-Passen‘. Kant schreibt: „Die schönen Dinge zeigen an, dass der Mensch in die Welt passe und selbst seine Anschauung der Dinge mit den Gesetzen seiner Anschauung stimme“ (Kant 1968: 127). Das Selbst befindet sich im vorübergehenden Einklang mit Anderen in einem *ästhetischen Common Sense*: Indem Elemente des Alltags im *Breaking* oder *Krumping* kreativ integriert werden, wird nicht nur das partikulare Selbst in seinem Tanz anerkannt, sondern darüberhinaus verschafft sich eine partikulare Lebensform ästhetisch Anerkennung, inklusive derjenigen Aspekte, die aus der Perspektive eines elitäreren *Common Sense* vermutlich als trivial abgewertet würden. In der Sub-Kultur findet immer wieder eine *Aufwertung* des Alltäglichen statt (wenn diese Aufwertung sich durchgesetzt hat, handelt es sich natürlich um keine Sub-Kultur mehr). Der vorübergehende Einklang mit Anderen in einem *ästhetischen Common Sense* (zu dem viele unterschiedliche kulturelle Elemente gehören, wie ein Kanon an Moves, etc.) wird tanzend auf der Basis bestehender Codes hergestellt und sprachlos ausgefochten.

Eine kritische Haltung gegenüber herrschenden Ästhetikkonzepten, so ließe sich folgern, entsteht nicht nur durch Ablehnung, sondern da-

durch, dass zuvor unbeachtete vage Aspekte des eigenen Common Sense affirmativ in den Vordergrund rücken. Auch der Neopragmatist Shusterman betont nicht nur „die tiefe Ungenauigkeit unserer Praktiken, sondern auch deren sich kreuzende, überschneidende und oft widersprüchliche Vielfalt.“ Kreative Transformationen des *Common Sense* können „gewonnen werden, indem diese Praktiken aufeinander bezogen werden“ (Shusterman 1994: 65). Shusterman betont v. a. die Vernachlässigung des Körpers in der Ästhetik der Moderne und Postmoderne.

„Denn nimmt man an, der Körper sei kein angemessener Ort für ernsthaft kritisches und imaginatives ästhetisches Denken, dann überlässt man den Verfolg körperlichen Wohlergehens der Beherrschung durch Marktkräfte, die standardisierte Ideale äußerlich beeindruckender Körperkonturen vertreten.“ (Shusterman 1994: 245)

Breaking ist dafür exemplarisch, die kulturellen Gewohnheiten von Körperbewegungen spielerisch zu überschreiten. Viele der Figuren werden nicht aufrecht stehend, sondern halb sitzend oder sogar liegend ausgeführt. Die Moves am Boden sehen zum Teil so aus, als wenn ein Gegner den Tänzer zu Boden geschlagen hätte, und dieser sich am Boden und vom Boden aus aufrappelt. Wer am Boden liegt, das wird vielleicht auch angesonnen, ist deswegen noch lange nicht am Boden, sondern hat am Boden und im Spiel zwischen ‚zu Boden gehen‘ und den kraftvollen Bewegungen vom Boden aus große Handlungsspielräume, vielleicht sogar noch größere, als wenn der Tanz nur aufrecht stehend ausgeübt würde. Im übertragenen Sinn wird damit die hierarchische Ordnung von ‚oben‘ und ‚unten‘ angefochten. Das Anerkennungsverhältnis, welches nonverbal tanzend ausgetragen wird, verschiebt den Raum des vorherrschenden Common Sense.

Bei den verschiedenen Formen des *Spins* etwa liegt der Tänzer auf dem Rücken, diese schnellen Drehungen werden auch auf dem Kopf, auf zwei oder sogar einer Hand stehend vorgeführt. Auch im *Six-Step* oder im *Rockstep* kreist der Tänzer auf dem Boden und stützt sich mit einer Hand ab, während die Beine aus einer wippenden Hüftbewegung heraus abwechselnd gestreckt und gewinkelt werden. Viele Bewegungen sehen aus wie tänzerische Variationen des zu Boden Gehens und Aufstehens, nur dass die Reihenfolge umgedreht wird. Oft sind die Beine in der Luft und vollführen komplizierte Bewegungen, während Oberkörper und Kopf unten bleiben. Für ungeübte Augen sind die Bewegungen zunächst verwirrend, und das liegt vielleicht daran, dass *Breaking* dem gängigen westlich-europäischen, weißen *Common Sense* inklusive seiner Körperbilder zunächst widersprach (auch wenn er mittlerweile Teil des kulturellen Kanon geworden ist), in welchem die Eleganz des Körpers lange an seiner aufrechten Haltung und möglichst federleichten Bewegung wie im klassischen Ballett gemessen wurde. Die Betonung der Beinarbeit und

der ständige Bodenkontakt des Körpers widerspricht der westlich-metaphorischen Idee, dass das Hohe das Bessere sei – einfach gesagt: Je größer die Entfernung vom Boden und je näher dem göttlich-transzendentalen Sphären (der Kopf befindet sich schließlich auf dem Hals und nicht an den Füßen), umso höher die Kunst. So bestand ein Ziel des klassisch-westlichen Balletts lange Zeit darin, den Eindruck der Schwereelosigkeit zu vermitteln, also die Grenzen des endlichen schweren Körpers scheinbar zu überschreiten. Auch im *Breaking* werden auf hohem artistischen und sportlichen Niveau die Grenzen des Machbaren immer wieder verschoben und auch hier scheint manchmal das Gesetz der Schwerkraft vorübergehend suspendiert, doch die Ordnung wird dabei im übertragenen und im realen Sinn auf den Kopf gestellt. Vielleicht hätte Büchners Lenz im *Breaking* ästhetischen Trost gefunden: „Müdigkeit spürte er keine. Nur war es ihm manchmal unangenehm, dass er nicht auf dem Kopf gehen konnte.“

Im *Krumping* werden m. E. andere Aspekte des *Common Sense* ästhetisch in Frage gestellt und aufgewertet. Während die Tanzkultur des HipHop insgesamt eher asexuelle Bewegungen zeigt, wird speziell im *Stripperdance* extrem mit vermeintlich sexuellen Bewegungen gespielt: Die sehr schnellen Bewegungen der Hüften, verbunden mit der maximalen Verausgabung und Spannung des Körpers geben gar nicht erst vor, unanstrengend zu sein. Anders gesagt: Das Prinzip der *Coolness* wird, anders als im HipHop, aufgegeben. Der Kampf um Anerkennung im sartreschen Sinn findet hier jeweils auf unterschiedliche Weise statt. So wie die HipHop-Tänze die alten klassisch-europäischen Tanzkriterien im wahrsten Sinne des Wortes auf den Kopf stellten, so wird im *Krumping* eine spezifische Vorstellung von Souveränität überschritten, wie sie sich exemplarisch in Sartres Philosophie zur Vermeidung von Scham angedeutet haben: Die traditionell für die Zuschauer unsichtbar bleibende Anstrengung des Tanzes wird sichtbar. *Krumping* ist ein Tanz der Verausgabung, darin wird eine Schamgrenze sichtbar gemacht und zugleich angeeignet, ebenso wie in den sexuellen Konnotationen im *Stripper-Dance*. Auch durch die Gesichtsbemalung tritt ein neuer Aspekt hinzu: Einerseits maskieren sich die Tänzerinnen und Tänzer und heben sich durch die Bemalung von der Umgebung ab. Andererseits, so beschreibt es z. B. *Dragon*, stellt die Bemalung einen Schutz davor dar, durch eine Rolle vor Anderen nicht entblößt zu sein. Das Gesicht wird vor den Anderen gleichzeitig maskiert und markiert. Deutlicher wird dieser Aspekt an der Auseinandersetzung zwischen *Clowning* und *Krumping*: *Tommy the Clown* trat zunächst v.a. auf Kindergeburtstagen auf und brachte andere zum Lachen. Vielleicht erklärt sich die Abwendung der *Krumper* auch daraus, nicht länger Entertainer, nicht länger ‚lächerlich‘ sein zu wollen. Ebenso wie in im sexuellen *Stripper-dance* kann darin etwas Beschämendes, etwas Demütigendes liegen.

Sartre hatte von der Scham des Angeblicktwerdens geschrieben. Doch durch die schnelle Bewegung des Tanzes wird der Körper quasi ungreifbar. Wenn man schon das Angeblicktwerden als Scham beschreibt (darin kann ja auch Lust liegen), dann kann man beim *Krumping* sagen, dass die oder der Andere als Objekt sich durch die Geschwindigkeit der Bewegungen den Festschreibungen entzieht. Butler sagt, das Subjekt der Anerkennung sei „eines, das dem Schwanken zwischen Verlust und Ekstase nicht entgehen kann“ (2002: 39f.). Etwas vom *Krumping* spielt sich an dieser Grenze von Selbstverlust und Ekstase ab, ja in gewisser Weise wird diese Schamgrenze, stärker als im HipHop, ästhetisch ausgefochten.

Eine kritische Anmerkung zu dem Film *Rize*: Der Filmemacher LaChappelle hat darin zwischen die Tanz- und Interviewaufnahmen Bilder von afrikanischen Stammestänzen geschnitten, in denen die Tänzer ebenfalls ihre Gesichter bemalt hatten. Im *Making off* werden einige am Film Beteiligte zu diesen Aufnahmen und möglichen Parallelen interviewt. Bei den Filmaufnahmen handelt es sich um Tänze der *Nuba* im Sudan, die Leni Riefenstahl 1970 gefilmt hat. Ich halte diese Querverbindung für ausgesprochen problematisch, auch wenn einige im Film sich mit diesen Aufnahmen identifizieren und einer archaischen Verbindung mit den *Nuba* zustimmen. Problematisch ist diese Verknüpfung erstens, weil sie durch den weißen Filmemacher LaChappelle an die *Clowner* und *Krumper* herangetragen wird. Zweitens, weil dadurch ein Bild von den Schwarzen erzeugt wird, welche – ganz gleich ob in den Neunzigern in Los Angeles oder sechzig Jahre zuvor in Afrika – als *Schwarze* etwas gemeinsam haben, weil sie sich die Gesichter bemalen und in einer Gruppe tanzen. Kurz gesagt, ich halte diese Verknüpfung für rassistisch. Aus dem partikularen Lebensstil *Krumping* wird indirekt und implizit der Tanz der Schwarzen. Daher stimme ich Günther Jacob zu, der schreibt:

„Nach wie vor ist die Black Community eine Selbstverteidigungsgemeinschaft ‚rassifizierter‘ Menschen. Nach wie vor machen ‚Rassifizierte‘ den Fehler, ihre Notgemeinschaft in das umzuinterpretieren, was weiße Rassisten ihr unterstellen zu sein – eine Gemeinschaft von Blutsverwandten. [...] So wie ‚der Jude‘ eine Erfindung der Nazis ist, so ist ‚der Schwarze‘ eine Erfindung weißer Rassisten. [...] Die Rede von der die Menschen zwangläufig prägenden ‚Kultur‘ ist nur eine weitere Technik des Fernhaltens, die Bewahrung eines ‚exotischen Blicks‘ auf die ‚Fremden‘, die sich gefälligst den Vorstellungen zu fügen haben, die man sich von ihrer ‚Kultur‘ macht. Es muss zudem befürchtet werden, dass das ‚Verständnis‘ für einen auswärtigen Nationalismus oder eine auswärtige Folklore nur der Auftakt zu einem Versuch ist, ein eigenes Recht auf Nationalismus anzumelden. Wenn alle anderen vom ‚Stolz‘ auf ihre ‚Rasse‘ oder ‚Nation‘ sprechen dürfen oder sogar sollen, dann liegt es ja irgendwie in der Luft, dass Deutsche das auch schon bald ‚ohne schlechtes Gewissen‘ dürfen.“ (Jacob 1992: 485ff).

Ich unterstelle LaChappelle nicht, dass er ein Rassist ist, aber ich weise auf die rassistische *Tendenz* hin, die in einem Kurzschluss von *dem* schwarzen Tanz und der Verwendung der Filmaufnahmen von Riefenstahls enthalten ist. Deshalb ist es wichtig, darauf hinzuweisen, dass das Verhältnis von Ästhetik und Anerkennungsverhältnissen immer nur je partikular gedacht werden kann. Der partikulare Lebensstil des *Krumping* ist keine Notgemeinschaft, sondern eine eigenständige Kunstform, in der auf eigenständige Weise ein Tanz um Anerkennung stattfindet.

LITERATUR

- Butler, Judith (2003): *Kritik der ethischen Gewalt*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Cavell, Stanley (1990): *Conditions Handsome and Unhandsome. The Constitution of Emersonian Perfectionism*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Cavell, Stanley (2001): *Nach der Philosophie. Essays*, Hrsg. von Ludwig Nagl/Kurt R. Fischer. Berlin: Akademie Verlag 2001.
- Cavell, Stanley (2002a): *Die andere Stimme. Philosophie und Autobiographie*. Berlin: Diaphanes Verlag.
- Cavell, Stanley (2002b): *Die Unheimlichkeit des Gewöhnlichen und andere philosophische Essays*, Hrsg., mit einer Einleitung und Einführungen von Davide Sparti/Espen Hammer, mit einem Nachwort von Hilary Putnam. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Dewey, John: *Kunst als Erfahrung*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1980.
- Hegel, G.W.F. (1986): *Phänomenologie des Geistes*, Werke 3. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Honneth, Axel (1992): *Kampf um Anerkennung. Zur moralischen Grammatik sozialer Konflikte*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Husserl, Edmund (1995): *Cartesianische Meditationen. Eine Einleitung in die Phänomenologie*. Hamburg: Felix Meiner.
- Honneth, Axel (2003): *Unsichtbarkeit. Stationen einer Theorie der Inter-Subjektivität*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Honneth, Axel (2005): *Verdinglichung. Eine anerkennungstheoretische Studie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Jacob, Günther: „Zur Aktualität von Malcolm X“. In: Haley, Alex (Hrsg.): *Malcolm X. Die Autobiographie*. Mit Beiträgen von Yonas Endrias und Günther Jacob. Bremen: Verlag Jürgen Heiser, S. 476-500.
- Kant, Immanuel (1957): „Kritik der Urteilskraft“. In: Immanuel Kant: *Werke*, Bd. V, Hrsg. von Wilhelm Weischedel. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

- Kant, Immanuel (1968): „Reflexionen zur Logik“, Nr. 1820a. In: Werke in zehn Bänden, Bd.16, Hrsg. von Wilhelm Weischedel. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Kimminich, Eva (2003): Tanzstile der HipHop Kultur. Bewegungskult und Körper-Kommunikation. Begleittext zur DVD. Freiburg/Berlin (breakdanceDVD@aol.com).
- Leidenberger, Freimut A. (2001): Tanzfieber. Vom Walzer zum HipHop. Berlin: Henschel Verlag.
- Lévinas, Emmanuel (1989): Die Zeit und der Andere. Hamburg: Felix Meiner Verlag.
- Lévinas, Emmanuel (1987): Totalität und Unendlichkeit. Freiburg/München: Verlag Karl Alber.
- Lévinas, Emmanuel (1992): Jenseits des Seins oder anders als Sein geschieht. Freiburg/München: Verlag Karl Alber.
- Liechtenhan, Rudolf (1990): Ballettgeschichte im Überblick für Tänzer und ihr Publikum. Wilhelmshaven: Florian Nötzel Verlag.
- Liotard, Jean-Francois (1986): „Grundlagenkrise“. In: Neue Hefte für Philosophie 26, S. 1-33.
- Liotard, Jean-Francois (1989): Der Widerstreit. München: Fink Verlag.
- Mersch, Dieter: ‚Geschicht es?‘. Ereignisdenken bei Derrida und Lyotard, in: www.momo-berlin.de/Mersch_Ereignis.html.
- Nohl, Arndt-Michael (2003): „Interkulturelle Bildungsprozesse im Breakdance“. In: Jannis Androutopoulos (Hrsg.): HipHop. Globale Kultur – lokale Praktiken. Bielefeld: Transcript, S. 297-320.
- Rode, Dorit (2002): Breaking, Popping, Locking. Tanzformen der HipHop-Kultur. Marburg: Tectum-Verlag.
- Rorty, Richard (1989): Kontingenz, Ironie, Solidarität. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Salaverría, Heidi (2004): „Das Leib-Körper-Verhältnis und der Pragmatismus. Ein Forschungsbericht“. In: Zeitschrift für Semiotik, Band 26, Heft 1-2, S. 129-153.
- Salaverría, Heidi (2005): „Gedankenbildung zwischen Experiment und Gewohnheit – Ein pragmatistischer Entwurf“. In: Martens/Gefert/ Steenblock (Hrsg.): Philosophie und Bildung. Münster: LIT-Verlag, S. 173-185.
- Salaverría, Heidi (2006): „Das partikulare Selbst zwischen kritischem Common Sense und Multitude“. In: Dominika Szope/Pius Freiburghaus für perforum:ch (Hrsg.): Pragmatismus als Katalysator kulturellen Wandels. Erweiterung der Handlungsmöglichkeiten durch liberale Utopien. Wien/Zürich/Berlin: LIT Verlag, S. 103-135.
- Salaverría, Heidi (ersch. 2007): Orte des Selbst. Spielräume pragmatistischen Handelns. Berlin: Akademie-Verlag.
- Sartre, Jean Paul (1993): Das Sein und das Nichts. Hamburg: Reinbek.
- Shusterman, Richard (1994): KunstLeben. Die Ästhetik des Pragmatismus. Frankfurt/M.: Fischer.

- Shusterman, Richard (2001): *Philosophie als Lebenspraxis. Wege in den Pragmatismus*. Berlin: Akademie-Verlag.
- Shklar, Judith (1984): *Ordinary Vices*. Cambridge/Mass: Harvard University Press.
- Tommy the Clown: <http://www.tommythec clown.com>

VOM KREATIVEN UMGANG MIT RETARDIERENDEN MÄRKTEN. DIE ‚MACHER‘ DER TECHNO-PARTY-SZENE

RONALD HITZLER

‚Kreativ‘ nenne ich ein Handeln dann, wenn der Handelnde etwas tut oder lässt, das er zuvor noch nicht, jedenfalls so noch nicht getan hat, und dass er es auch nicht (einer wie auch immer gearteten Vorgabe bzw. Vorlage) ‚nach‘ macht.

1. THEORETISCHE VERORTUNG

Die Techno-Party-Szene ist nur eine von vielen und vielfältigen Szenen, die wir seit geraumer Zeit teilnehmend beobachten. Schon auf dem von uns unterhaltenen Internetportal www.jugendszenen.com finden sich derzeit weitere 16 strukturell vergleichbare Formen posttraditionaler Gemeinschaften.¹

Als „Szenen“ bezeichnen wir Gesellungsgebilde vorwiegend junger (was *nicht* zwangsläufig bedeutet: junger) Menschen, welche nicht aus vorgängigen gemeinsamen Lebenslagen oder Standesinteressen der daran Teilhabenden heraus entstehen, die einen signifikant geringen Verbindlichkeitsgrad und Verpflichtungscharakter aufweisen, die nicht prinzipiell selektiv und exkludierend strukturiert und auch nicht auf exklusive Teilhabe hin angelegt sind, die aber gleichwohl als thematisch fokussierte vergemeinschaftende und symbolisch markierte Erlebnis- und Selbststilisierungsräume fungieren. Wesentlich für die Bestimmung von Szenen ist darüber hinaus, dass sie Gesellungsgebilde von Akteuren sind, welche – und das unterscheidet Szenen von den meisten Lebensstilformationen – sich selbst als zugehörig zu einer oder verschiedenen Szenen begreifen.

1 Im Sommer 2005 ist auch die Expertise über Kompetenzbildungen in Szenen erschienen, die wir für den 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW unter dem Titel „Unsichtbare Bildungsprogramme?“ erstellt haben (siehe Hitzler/Pfadenhauer 2005). – Zum Konzept posttraditionaler Vergemeinschaftung vgl. Hitzler 1998.

Gegenüber anderen, sozusagen ‚anrainenden‘ Gesellungsgebilden wie Bewegungen, Subkulturen, Milieus usw. zeichnen sich Szenen generell durch fehlende oder zumindest sehr ‚niedrige‘ Ein- und Austrittsschwellen, durch Diffusität im Hinblick auf Inklusion und Exklusion und durch symptomatisch ‚schwache‘ Sanktionspotentiale aus.²

2. GEgebenheiten

In der Techno-Party-Szene³ versammeln sich unter der Bezeichnung „Events“ verschiedene Arten von Geselligkeiten – z. B. Club-Nächte, Partys in Diskotheken oder auf Kreuzfahrten, wochenendliche Gemeinschaftsausflüge, technobasierte Urlaubsreisen, Open-Air-Gatherings und Straßenumzüge. Ob solche Events nun aber im Club, in der Großraum-Disco, als Rave oder als Straßenumzug stattfinden, jedenfalls entstehen sie selbstredend nicht beiläufig oder gar ‚von selbst‘, sondern sie müssen erzeugt, produziert werden. D. h. sie setzen vor allem – mehr oder weniger aufwändige – *Leistungen* voraus: Planungs-, Vorbereitungs-, Durchführung-, Abwicklungs- und Nachbereitleistungen. Solcherlei Leistungen werden zum überwiegenden Teil von Leuten aus der Szene erbracht, von Leuten, die in der Regel seit vielen Jahren in der Szene unterwegs sind, infolgedessen über Insiderwissen verfügen und damit auch das notwendige Know-how zur Organisation von Partys mitbringen, denn diese sind – jedenfalls aus der Perspektive derer, die sie ‚machen‘ – typischerweise hochkomplexe, risikoreiche, zeit-, kosten- und personalintensive Unterfangen.

Das dergestalt persistierende unternehmerische Risiko wird nun dadurch weiter verschärft, dass, auch wenn – entgegen dem medial verbreiteten Oberflächen-Augenschein – die Lust der Party-People auf gut gemachte Events keineswegs nachzulassen scheint, einerseits deren Erwartungen und Ansprüche an die Location, an die Logistik, an die technische Anlage und vor allem an die Performance-Qualitäten der Künstler ständig steigen, dass vor allem in jüngerer Zeit andererseits aber zugleich auch ihre Sensibilität gegenüber den Preisen für Eintrittskarten und Getränke zunimmt. Infolgedessen stellt ein Event ohne *zusätzliche* Ressourcenausstattung zwischenzeitlich nicht selten ein ‚Nullsummenspiel‘ von Einnahmen und Ausgaben dar.

Waren *vor* dem vielbeklagten Einbruch des Tonträger-Umsatzes bei Veranstaltungen wie etwa der „Mayday“ in den Dortmunder Westfalahallen oder der Berliner „Loveparade“ zusätzliche Gewinne eben über

2 Zu unserem Szenen-Konzept vgl. v. a. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, vgl. auch Hitzler 2003; zu unserem Juvenilitätsverständnis vgl. z. B. Hitzler 2002 und Hitzler/Pfadenhauer 2004.

3 Zu unserer Ethnographie der Techno-(Party-)Szene vgl. z. B. Hitzler/Pfadenhauer 1998, 2001 und 2002.

das Merchandising und vor allem über den Verkauf von Tonträgern sozusagen feste Posten im Gesamtfinanzierungsplan, kann davon heute natürlich kaum noch die Rede sein. Alle unsere – durchweg zum Kern der deutschen Techno-Party-Szene gehörenden – Gewährsleute konstatieren vielmehr, dass mit Tonträgern *auch* in dem von ihnen bedienten Segment kaum noch Geld zu verdienen sei. Und das Merchandising-Geschäft sei ebenfalls deutlich rückläufig. Infolgedessen werden die entsprechenden Geschäftszweige typischerweise rückgebaut – sowohl beim Sortiment als natürlich auch beim hier tätigen Personal.

Das allein vermag aber natürlich nicht zu erklären, wie es den Veranstaltern gegenwärtig tatsächlich weitgehend gelingt, trotz steigender Produktionskosten die Eintrittspreise und nicht zuletzt dadurch auch die Teilnehmerzahlen relativ stabil zu halten.

Der wesentliche Aspekt dabei ist vielmehr der, dass (keineswegs nur die „Loveparade“, sondern) Techno-Events schlechthin essentiell auf – wie auch immer geartetes – *Sponsoring* angewiesen sind. Kurz: Ohne externe Sponsoren bzw. wie zumeist gern gesagt wird: ohne Wirtschaftspartner ist heutzutage kein anspruchsvolles Event mehr zu machen. Infolgedessen sind die Party-Organisatoren durchaus bemüht, den Ansprüchen der Geldgeber, zumindest im Hinblick auf deren Präsentationsmöglichkeiten, so gut wie möglich zu genügen. Gleichwohl wird es für die Event-Macher *grundsätzlich* immer schwieriger, Wirtschaftsunternehmen dazu zu bewegen, Techno-Partys im weitesten Sinne zu sponsern. Letzteres resultiert zum einen natürlich aus den andauernden Kürzungen der Werbe-Etats, zum anderen aber auch daraus, dass (anders als zur ‚Hoch-Zeit‘ von Techno) die mediale Aufmerksamkeit weitergewandert ist zu anderen juvenilen – und zunehmend eben auch senioralen – Exotika.

Das ist nicht weiter verwunderlich, denn Techno hat in den vergangenen 15 bis 20 Jahren eben die pop-typischen Entwicklungen (etwa interne Diversifizierung und Hierarchisierung, Subszenenbildung, Kommerzialisierung, Standardisierung etc.) durchlaufen und ist längst im etablierten Pop-Kanon angekommen, hat mithin den Nimbus des unerhört Neuen und Andersartigen verloren, hat sich also sozusagen veralltäglicht. Kurz: der ‚Zeitgeist‘ der ersten Jahre des neuen Milleniums ist nicht mehr sonderlich techno-affin – jedenfalls der ‚Zeitgeist‘ in *Deutschland* (in Süd- und Mittelamerika, in Südeuropa und vor allem in Osteuropa hingegen erleben wir derzeit eine nachgerade euphorische Techno-Aufbruchs-Stimmung). Und damit sind naheliegenderweise natürlich auch die *segmentspezifischen* Wirksamkeitserwartungen der Werbedudgetverantwortlichen in den Unternehmen rapide gesunken.

3. KONZEPTE

Mit welchen Ideen und Konzepten begegnen die hier in Frage stehenden ‚Macher‘ nun typischerweise diesem sozusagen retardierenden Markt?

Nun, sie reagieren zum einen mit einer Intensivierung der Werbung um Wirtschaftspartner. Und sie reagieren zum anderen üblicherweise mit einer Diversifizierung ihres Veranstaltungsangebots – mit einer Diversifizierung sowohl der Veranstaltungsarten als auch der Veranstaltungsorte über den deutschen Raum hinaus. Was damit gemeint ist, lässt sich vielleicht an den drei nicht zufällig, aber willkürlich herausgegriffenen Beispielen etwas konkretisieren:

Die „Mayday GmbH“, eine Tochter des Berliner Electro-Labels „Lowspirit“, veranstaltet, neben dem alljährlich in Dortmund mit konstanten Teilnehmerzahlen stattfindenden Traditionsevent „Mayday“,⁴ seit etlichen Jahren auch eine anhaltend erfolgreiche Club-Tour unter dem Etikett „Electric Kingdom“, und seit dem vergangenen Jahr nun auch die Open-Air-Party „Soundtropolis“. Zugleich erweist sich seit etlichen Jahren insbesondere das „Mayday“-Konzept als Exportschlager in Ländern wie Polen, Russland, Ungarn, Belgien, Griechenland und Mexiko.

Die noch relativ junge Agentur „Dancefield“ in Hennef bietet explizit Öffentlichkeitsarbeit, Rechtliche Beratung, Sponsoren-Acquisition, Konzepterstellung, Grafische Gestaltung, Mediaplanung, Presseberichterstattung, Internetpräsentationen, Künstlerbetreuung und Event-Organisation an. Ihr Hauptgeschäft aber sind zwischenzeitlich Clubtouren in Verbindung mit Marken- und Produktpräsentationen. Daneben ist „Dancefield“ als Booking-Agentur und im Bereich Stage-Management bei Großveranstaltungen tätig.

Der lange Jahre in München ansässig gewesene und 2004 nach Berlin umgezogene Traditionsveranstalter „Partysan“, dem vor allem durch das gleichnamige, im Franchising-System produzierte und vertriebene, kleinformatische Flyer-Heftchen eine zentrale Funktion für die Entwicklung der Techno-Party-Szene in den neunziger Jahren zugewachsen war, trifft nicht nur mit dem sozusagen ‚klassischen‘, alljährlich überbuchten Wochenend-Ausflugsevent „Rave on Snow“, mit der relativ exklusiven, ebenfalls ständig überbuchten Techno-Kreuzfahrt „Rave & Cruise“ – und seit einigen Jahren auch mit dem Party-People-Gemeinschaftsurlaub „Thai Break“ sowie seit 2005 mit einem Raver-Segeltörn in der Türkischen Ägäis – auf keineswegs nachlassende, sondern vielmehr auf steigende Nachfrage – und plant nun das kommende Jahr auch wochenendliche Club-Städte-Reisen.

4 Ab 2007 zeichnet nunmehr die Firma „i-Motion – Events & Entertainment“, mit Sitz in Mühlheim, die v. a. mit dem Open-Air-Spektakel „Nature One“ bekannt geworden ist, für die „Mayday“ verantwortlich.

Diese (letztgenannte), zwischenzeitlich in „Partysan Media & Events“ umbenannte Szenefirma untersuchen wir derzeit intensiv in einer ethnographischen Fallstudie, mit der wir an einem vom BMBF finanzierten Verbundprojekt über die Ausbildung innovativer Organisationskulturen und -milieus an der Schnittstelle zwischen technischer Dienstleistung und Kunden (NOVAMILLE) beteiligt sind. Ich recurriere auf einige unserer bisherigen Forschungsergebnisse, um damit die für die Szenemacher symptomatischen Handlungsweisen zu verdeutlichen: Die Protagonisten von „Partysan Media & Events“ verfolgen aus einer besonderen Werthaltung heraus eine Produktinnovationslogik, die auf der Gewissheit basiert, die idealen Kunden von „Partysan Media & Events“ seien eigentlich deren Inhaber und Mitarbeiter selbst. Sie und ihr wohlvernetzter, erweiterter Freundeskreis (Freunde von Freunden von Freunden⁵), die von den Partysanen als „Sympartysanten“ bezeichnet werden, stoßen mit immer neuen Ideen dazu, was ihnen selbst Spaß machen könnte, gleichsam experimentell in immer neue, durch ihre Neigungen und Interessen inspirierte Erlebniswelten vor. Die unternehmerische Motivation der Partysanen zielt dabei tatsächlich vor allem darauf ab, auch selbst ‚eine gute Party‘ zu haben, ohne dabei finanzielle Verluste zu erleiden.

Erst in einer zweiten Produkt-Verwertungsphase wird dann das dergestalt persönlich erprobte Konzept für einen breiteren und weitaus anonymeren Kundenkreis, der weit über die Techno-Szene hinausreicht, angeboten und hier nun mit dezidierten Gewinnabsichten (weiter) vermarktet. Obwohl die Events der Partysanen typischerweise so erfolgreich sind, dass sie sowohl hinsichtlich der Nachfrage als auch organisatorisch-logistisch mehrmals jährlich bzw. mit wesentlich höheren Teilnehmerzahlen durchgeführt werden könnten und somit augenscheinlich deutlich höhere Gewinnmargen zu erzielen wären, setzen die Partysanen generell – d. h. sobald ein Event etabliert ist und sich auf einem bilanztechnisch vertretbaren Teilnehmerniveau eingependelt hat – auf eine Verknappung des Angebots, gleichsam zum ‚Schutz‘ des Sympartysanten-Status vor einer Überschwemmung der Erlebniswelt mit Normal-Kunden. Diese wertrationale Strategie erhöht allerdings naheliegenderweise wieder den Anreiz für diejenigen, die ‚dazugehören‘, auch weiterhin dazugehören und bei neuen Event-Experimenten dabei sein zu wollen.

Wir erkennen bei „Partysan Media & Events“ also einen prinzipiell kontinuierlichen Entwicklungsprozess im unternehmerischen Umgang mit den eigenen kreativen Einfällen: Die Partysanen erscheinen als eine Art Innovationsfabrik, die auf eine gut ausgebaute Nachverwertungsindustrie setzt, welche sie ‚ernährt‘.

Was ich damit – und auch mit den Hinweisen auf die „Mayday GmbH“ und auf „Dancefield“ – zu illustrieren versucht habe, ist der Be-

5 Zur Bedeutung der Kategorie ‚Freunde‘ in der Techno-Party-Szene vgl. Hitzler/Pfadenhauer 2004a.

fund, dass vor dem Hintergrund eines als „immer schwieriger werdend“ eingeschätzten Marktes die Macher der Techno-Party-Szene gar nicht umhin kommen, ständig neue Ideen zu entwickeln und sich auch auf risikante Experimente *mit* diesen neuen Ideen einzulassen, also innovativ und kreativ zu sein. Dabei werden übrigens, um dies wenigstens anzudeuten, die Prinzipien des *Connecting* – d. h. der konzeptionellen Vernetzung von Menschen und Aktivitäten – und noch mehr natürlich die Prinzipien des *Branding* – also des Aufbaus von Markenzeichen bzw. Markennamen für in welchem Sinne auch immer besondere Arten und Qualitäten von Events – immer wichtiger, um für Party-Teilnehmer *und* für Sponsoren bzw. Industrie-Partner nicht nur attraktiv zu *werden*, sondern vor allem attraktiv zu *bleiben*.

4. AKTEURE

Dafür, in diesem Marktsegment erfolgreich zu agieren, scheint eine spezifische Attitüde keineswegs unwesentlich zu sein, die uns bei diesen Event-Machern in der Techno-Party-Szene eben immer wieder begegnet.⁶

Der typische Veranstalter in der Dance-Szene hat sozusagen ‚von Anfang an‘ selbst *erlebt*, worin der ‚Spaß‘ der Raving Community essentiell besteht. Und er hat oft schon in der Früh-Phase der Techno-House-Bewegung Raves auch (mit-)organisiert und sich dergestalt Zug um Zug komplexe Kompetenzen in der Produktion von Dance-Partys angeeignet.

Das *spezifische* Erfolgskonzept des Szene-Machers scheint mithin in dem zu liegen, was wir als „*spielerisches Unternehmertum*“ bezeichnen. Damit ist, grob gesprochen, die Integration der Lebensidee „Selbst-Spaß-haben“ in das Erwerbsziel „Anderen-ihren-Spaß-ermöglichen“ sowie die Kombination einer spielerischen Werthaltung mit unternehmerischem Kalkül gemeint. Das hat vor allem damit zu tun, dass insbesondere in Kulturbereichen, die von Dauerfluktuation gekennzeichnet sind, wie sie für jugendkulturelle Szenen typisch ist, der Event-Macher sozusagen prinzipiell einem hohen Innovationsdruck ausgesetzt ist. Und der spielerische Unternehmer verfügt eben symptomatischerweise über durch eigenes Mit-Tun als Szenegänger „inkorporierte“ Erfahrungen und Verhaltensweisen und ist gerade aufgrund seiner (relativ) intimen Szene-Kenntnisse in der Lage, (möglicherweise) relevante Trends früh zu erkennen, Veränderungen schon im Vorfeld zu registrieren und dann seinerseits im passenden Moment die „richtigen“, d. h. akzeptanz-evozierenden Akzente zu setzen.

6 Im Weiteren rekurriere ich auch nachhaltig auf die einschlägigen Untersuchungen von Michaela Pfadenhauer – vgl. z. B. Pfadenhauer 2000 und Pfadenhauer 2003: 195-206.

Unter betriebswirtschaftlichen Gesichtspunkten betrachtet mag es vielleicht überraschen, dass dieser spielerische Unternehmer zumindest in der Techno-Party-Szene – als einer fast *prototypischen* Jugendszene – symptomatischerweise erfolgreicher agiert als der rein rational kalkulierende Unternehmer herkömmlichen Zuschnitts. Soziologisch gesehen hingegen besteht sein relativer Vorteil gerade darin, dass er *nicht*, jedenfalls nicht nur, zweck-, sondern im Zweifelsfall eben *wertrational* handelt, denn das Gelingen eines Events ist tatsächlich eine schwer kalkulierbare Angelegenheit.

Zur Erinnerung: Im Gegensatz zum zweckrationalen Handeln, das sich eben durch das Abwägen von Zweck, Mitteln, Kosten, Folgen und Nebenfolgen kennzeichnen lässt, bedeutet wertrationales Handeln im Anschluss an Max Weber (1980: 12f.) die Realisierung festgesetzter Werte ohne Rücksicht auf Kosten und Nebenfolgen. Ins Konkrete rückübersetzt bedeutet das, dass ein Event nach ‚objektiven‘ Kriterien nicht nur wohldurchdacht, sondern sogar groß- bzw. einzigartig sein kann, also z. B. nach betriebswirtschaftlich relevanten Messgrößen wie Personalbedarf, Materialverbrauch, technischem und logistischem Aufwand, Sicherheitsvorkehrungen usw. vorbildlich gemacht sein und womöglich „alle Rekorde brechen“ kann; dass aber unbeschadet dessen ihm atmosphärisch eben das fehlen kann, was dem Raver *sein* Wohlgefühl vermittelt.

Anders ausgedrückt: Voraussetzung und wesentliche Bedingung für den Erfolg des Events ist letztlich einfach, dass dieses den *spezifischen* Leistungserwartungen und Leistungsbedürfnissen der *Event-Teilnehmer* entspricht. Und diese *besonderen* Neigungen und Erwartungen nicht nur pro forma, sondern essentiell zu begreifen und zu erfüllen, das setzt nach allem, was wir wissen, eben eine hohe, authentische Szene-Affinität voraus. Genau diese Kombination aber zeichnet den kompetenten Techno-Party-Macher aus: die Kombination aus *szene-intern* „überzeugender“ Überzeugung hie und „unschuldigem“ Geschäftssinn da.

LITERATUR

- Hitzler, Ronald (1998): „Posttraditionale Vergemeinschaftung. Über neue Formen der Sozialbindung“. In: Berliner Debatte INITIAL, 9. Jg., H. 1, S. 81-89.
- Hitzler, Ronald (2002): „Provokation ‚Jugendlichkeit‘. Wird die mentale Un-Erwachsenheit zum Zivilisationsrisiko?“ In: Journal der Jugendkulturen Nr. 06/Januar, S. 22-24.
- Hitzler, Ronald (2003): „Jugendszenen. Annäherungen an eine jugendkulturelle Gesellungsform“. In: Düx, Wiebken/Rauschenbach, Thomas/Züchner, Ivo (Red.): Kinder und Jugendliche als Adressatinnen und Adressaten der Jugendarbeit. Dortmund (Schriftenreihe: Jugendhilfe in NRW, H. 4), S. 11-21.

- Hitzler, Ronald/Bucher, Thomas/Niederbacher, Arne (2005): *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*, 2. aktualisierte Aufl., Wiesbaden: VS.
- Hitzler, Ronald/ Pfadenhauer, Michaela (1998): „Eine posttraditionale Gemeinschaft. Integration und Distinktion in der Techno-Szene“. In: Hillebrandt, Frank/Kneer, Georg/Kraemer, Klaus (Hrsg.) (1998): *Verlust der Sicherheit? Opladen: Westdeutscher Verlag*, S. 83-102.
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.) (2001): *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur*. Opladen: Leske + Budrich.
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (2002): „Existential Strategies: The Making of Community and Politics in the Techno/Rave Scene“. In: Kotarba, Joseph A./Johnson, John M. (Hrsg.): *Postmodern Existential Sociology*. Walnut Creek et al.: Altamira Press, S. 87-101.
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (2004): „Juvenilität als Identität. Zur Relevanz medialer Orientierungsangebote“. In: *merz (medien + erziehung)*. Zeitschrift für Medienpädagogik, 48. Jg., Nr. 4, S. 47-53.
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (2004): „Die Macher und ihre Freunde. Schließungsprozeduren in der Techno-Party-Szene“. In: Hitzler, Ronald/Hornbostel, Stefan/Mohr, Cornelia (Hrsg.): *Elitenmacht*. Wiesbaden: VS, S. 315-329.
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (2005): *Unsichtbare Bildungsprogramme? Zur Entwicklung und Aneignung praxisrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen*. Düsseldorf (Expertise zum 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW).
- Pfadenhauer, Michaela (2000): „Spielerisches Unternehmertum. Zur Professionalität von Event-Produzenten in der Techno-Szene“. In: Gebhardt, Winfried/Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): *Events. Soziologie des Außergewöhnlichen*. Opladen: Leske + Budrich, S. 95-114.
- Pfadenhauer, Michaela (2003): *Professionalität. Eine wissenssoziologische Rekonstruktion institutionalisierter Kompetenzdarstellungskompetenz*. Opladen: Leske + Budrich.
- Weber, Max (1980): *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie*. Tübingen: Mohr, Siebeck.

AUTORINNEN UND AUTOREN

Butler, Mark, geb. 1974 in New York, lebt seit 1995 in Berlin, wo er an der Humboldt Universität Kulturwissenschaft und Europäische Ethnologie studiert hat. Zurzeit ist er Doktorand in der Society and Technology Research Group der DaimlerChrysler AG. Neben seiner wissenschaftlichen Tätigkeit verwirklicht er unterschiedliche Performance- und Multimedia-Projekte und ist Gründungsmitglied des Berliner Künstlernetzwerks MEMENET.

Homepage: <http://www.tron23.org/>

E-Mail: marke23@disinfo.net

Geuen, Heinz, Prof. Dr., studierte Musik, Politikwissenschaft und Romanistik und lehrt Musikpädagogik an der Hochschule für Musik in Köln. Veröffentlichungen zu musik- und medienpädagogischen Themen sowie zu populärer Musik.

Homepage: <http://www.mhs-koeln.de>

E-Mail: hgeuen@web.de

Hitzler, Ronald, Prof. Dr., geb. 1950, ist Lehrstuhlinhaber für Allgemeine Soziologie am Fachbereich Erziehungswissenschaft und Soziologie der Universität Dortmund. Wichtigste Arbeitsgebiete: Lebensweltanalyse; dramatologische Anthropologie; hermeneutische Wissenssoziologie; Modernisierung als Handlungsproblem; materiale Kulturosoziologie; Soziologie des Politischen; Konsumsoziologie.

Homepage: www.hitzler-soziologie.de

Jacke, Christoph, Dr. phil. M.A., geb. 1968, wissenschaftlicher Mitarbeiter und Koordinator im Studiengang „Angewandte Kulturwissenschaften/Kultur, Kommunikation und Management“ der Universität Münster, Lehrbeauftragter im Studiengang „Populäre Musik und Me-

dien“ der Universität Paderborn, diverse weitere Lehraufträge, freier Autor, u. a. für die Frankfurter Rundschau, De:Bug, Testcard und Telepolis. Schwerpunkte in Forschung und Lehre sind Medienkulturtheorie, Kommunikationstheorie, Cultural Studies, Popkultur, Popmusik, Werbung, Sport und Medien.

Homepage: <http://egora.uni-muenster.de/kkm/personen/jacke.html>

E-Mail: jackech@uni-muenster.de

Kaya, Ayhan, Dr. habil., geb. 1968, PD für Internationale Beziehungen sowie Direktor des Zentrums für Internationale Migrationsforschung an der Istanbul Bilgi Universität. Forschungsschwerpunkte: Euro-Türken in Deutschland, Frankreich, Belgien und den Niederlanden; Tscherkessen-Diaspora in der Türkei; Konstruktion und Artikulation moderner Diaspora-Identitäten. Auszeichnungen: Jahrespreis 2003 der Türkischen Sozialwissenschaftlichen Vereinigung; Jahrespreis 2005 der Türkischen Wissenschaftsakademie.

Homepage: <http://cmr.bilgi.edu.tr>

E-Mail: ayhank@bilgi.edu.tr

Kimminich, Eva, Prof. Dr. habil., Kulturwissenschaftlerin, Romanistin und Beirätin für Jugend- und Subkulturen der Deutschen Gesellschaft für Semiotik lehrt an der Universität Freiburg im MA-Studiengang Creating Cultures. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Kultureller Wandel und Identität, Sub- und Jugendkulturen, Oraturen und Immigrationsliteratur.

Homepage: <http://www.romanistik.uni-freiburg.de/kimminich/>

E-Mail: kimminich@aol.com

Meier, Stefan, wiss. Assistent der Professur Medienkommunikation an der TU Chemnitz, studierte Germanistik und Geschichte und arbeitete bis 2002 bei der ecmc (Europäisches Zentrum für Medienkompetenz) GmbH in Marl als Multimedia-Designer. Ende 2006 Einreichung der Dissertationsschrift „(Multimodaler) Diskurs im Netz“. Im August 2006 veranstaltete er in Kooperation mit Europas größtem HipHop- und Reggae-Festival *Splash* die internationale Konferenz „HipHop meets ACADEMIA“ (<http://www.tu-chemnitz.de/hiphop/>).

Homepage: http://www.tu-chemnitz.de/phil/medkom/mk/personen_meier.php

E-Mail: stefan.meier@phil.tu-chemnitz.de

Pfänder, Stefan, Prof. Dr., geb. 1969, Lehrstuhlinhaber Romanische Sprachwissenschaft an der Universität Freiburg, einer der Leiter der

Masterstudiengänge Creating Cultures und European Linguistics in Freiburg.

Homepage: <http://www.romanistik.uni-freiburg.de/pfaender/>

E-Mail: stefan.pfaender@romanistik.uni-freiburg.de

Rappe, Michael, Prof., war als Kulturmanager, Rapper, Musikpädagoge und DJ tätig. Daneben war er zehn Jahre Lehrbeauftragter für Poptheorie an der Fachrichtung Musik der Universität Kassel. Seit dem Wintersemester 2004/05 ist er Professor für Geschichte und Theorie der Populären Musik an der Hochschule für Musik Köln. Darüber hinaus bietet er Seminare im Bereich der Lehrerfortbildung an (z. B. Arbeitskreis für Schulmusik, Verband Deutscher Schulmusik, Goethe Institut).

Homepage: <http://www.michael-rappe.de>

E-Mail: michael.rappe@gmx.net

Reszuta, Bartolomae, geb. 1967, studierte in Warschau Jura und am American Studies Center Popular Culture. Zurzeit bereitet er an der Adam Mickiewicz Universität in Posen an der Fakultät für Sozialwissenschaften seinen Ph.D vor. Seine Forschung verknüpft Aspekte der Soziologie der Erziehung, Sozialisation, Semiotik und der Populärkultur.

E-Mail: reszuta@gazeta.pl

Salaverría, Heidi, Dr., geb. 1969, ist Lehrbeauftragte für Philosophie in Flensburg und Vechta, freie Autorin, u. a. für den SWR und Übersetzerin von Richard Shusterman (Philosophie als Lebenspraxis. Wege in den Pragmatismus, Berlin 2001). Forschungsschwerpunkte: Pragmatismus, Poststrukturalismus, Popkultur, Körpertheorien, Anerkennungsproblematik. Neben ihrer wissenschaftlichen Arbeit ist sie Gründungsmitglied der philosophischen Performance-Gruppe FREI/Experiment Philosophie, die zurzeit regelmäßig im Staatstheater Stuttgart auftritt (www.experiment-philosophie.de).

E-Mail: salava@gmx.de

Stöger, Christine, Prof. Dr., promovierte zur Entwicklung künstlerischer Fächer im Rahmen der Reformpädagogik in Österreich. 1985 war sie Lehrbeauftragte bzw. Assistentin an der Universität für Musik und darstellende Kunst in Wien mit den Schwerpunkten Musiklehrerbildung, Entwicklung von Konzepten zur Musikvermittlung und Vernetzung von Studium und Beruf. Im Jahr 2000 nahm sie ein Forschungssemester in den USA zu Fragen der Kreativität in der Musikpädagogik wahr. Seit

2003 ist sie Professorin für Musikpädagogik und Kreativitätsforschung an der Hochschule für Musik in Köln.

Homepage: <http://www.mhs-koeln.de>

Winter, Rainer, Prof. Dr. studierte Psychologie, Philosophie und Soziologie in Trier, Frankfurt/Main und Paris, Cultural Studies an der University of Illinois (Urbana-Champaign) und an der University of Wisconsin (Madison), seit 2002 Professor für Medien- und Kulturtheorie an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt.

E-Mail: rainer.winter@uni-klu.ac.at

Cultural Studies

Claudia C. Ebner

Kleidung verändert

Mode im Zeichen der
Cultural Studies

Mai 2007, ca. 240 Seiten,
kart., ca. 24,80 €,
ISBN: 978-3-89942-618-2

Rainer Winter,
Peter V. Zima (Hg.)

Kritische Theorie heute

Mai 2007, ca. 300 Seiten,
kart., ca. 25,80 €,
ISBN: 978-3-89942-530-7

Rainer Winter,
Sonja Kutschera-Groinig

Widerstand im Netz?

Zur Herausbildung einer
transnationalen Öffentlichkeit
durch netzbasierte
Kommunikation

Mai 2007, ca. 150 Seiten,
kart., ca. 14,80 €,
ISBN: 978-3-89942-555-0

Eva Kimminich, Michael Rappe,

Heinz Geuen,
Stefan Pfänder (Hg.)

Express yourself

Europas kulturelle Kreativität
zwischen Markt und
Underground

April 2007, 254 Seiten,
kart., 25,80 €,
ISBN: 978-3-89942-673-1

Karin Bruns,
Ramón Reichert (Hg.)

Reader Neue Medien

Texte zur digitalen Kultur und
Kommunikation

April 2007, 542 Seiten,
kart., 39,80 €,
ISBN: 978-3-89942-339-6

Moritz Ege

Schwarz werden

»Afroamerikanophilie« in den
1960er und 1970er Jahren

März 2007, 180 Seiten,
kart., 18,80 €,
ISBN: 978-3-89942-597-0

Marcus S. Kleiner

Medien-Heterotopien

Diskursräume einer
gesellschaftskritischen
Medientheorie

2006, 460 Seiten,
kart., 35,80 €,
ISBN: 978-3-89942-578-9

Christoph Jacke,
Eva Kimminich,
Siegfried J. Schmidt (Hg.)

Kulturschutt

Über das Recycling von
Theorien und Kulturen

2006, 364 Seiten,
kart., 29,80 €,
ISBN: 978-3-89942-394-5

Marian Adolf

Die unverstandene Kultur

Perspektiven einer Kritischen
Theorie der Mediengesellschaft

2006, 290 Seiten,
kart., 27,80 €,
ISBN: 978-3-89942-525-3

Tanja Thomas,
Fabian Virchow (Hg.)

Banal Militarism

Zur Veralltäglichung des
Militärischen im Zivilen

2006, 434 Seiten,
kart., 28,80 €,
ISBN: 978-3-89942-356-3

**Leseproben und weitere Informationen finden Sie unter:
www.transcript-verlag.de**

Cultural Studies

Karin Lenzhofer

Chicks Rule!

Die schönen neuen Heldinnen
in US-amerikanischen
Fernsehserien

2006, 322 Seiten,
kart., 28,80 €,
ISBN: 978-3-89942-433-1

Johanna Mutzl

»Die Macht von dreien ...«

Medienhexen und moderne
Fangemeinschaften.

Bedeutungskonstruktionen
im Internet

2005, 192 Seiten,
kart., 25,80 €,
ISBN: 978-3-89942-374-7

Ruth Mayer

Diaspora

Eine kritische Begriffs-
bestimmung

2005, 196 Seiten,
kart., 19,80 €,
ISBN: 978-3-89942-311-2

Kien Nghi Ha

Hype um Hybridität

Kultureller Differenzkonsum
und postmoderne Verwertungs-
techniken im Spät-
kapitalismus

2005, 132 Seiten,
kart., 15,80 €,
ISBN: 978-3-89942-309-9

María do Mar Castro Varela,

Nikita Dhawan

Postkoloniale Theorie

Eine kritische Einführung

2005, 162 Seiten,
kart., 16,80 €,
ISBN: 978-3-89942-337-2

Gerhard Schweppenhäuser

»Naddel« gegen ihre

Liebhaber verteidigt

Ästhetik und Kommunikation
in der Massenkultur

2004, 192 Seiten,
kart., 23,80 €,
ISBN: 978-3-89942-250-4

Christoph Jacke

Medien(sub)kultur

Geschichten – Diskurse –
Entwürfe

2004, 354 Seiten,
kart., 26,80 €,
ISBN: 978-3-89942-275-7

Brigitte Hipfl, Elisabeth Klaus,

Uta Scheer (Hg.)

Identitätsräume

Nation, Körper und Geschlecht
in den Medien.

Eine Topografie

2004, 372 Seiten,
kart., 26,80 €,
ISBN: 978-3-89942-194-1

Birgit Richard

Sheroos

Genderspiele im
virtuellen Raum

2004, 124 Seiten,
kart., 15,00 €,
ISBN: 978-3-89942-231-3

Kerstin Goldbeck

Gute Unterhaltung,

schlechte Unterhaltung

Die Fernsehkritik und
das Populäre

2004, 362 Seiten,
kart., 26,80 €,
ISBN: 978-3-89942-233-7

Leseproben und weitere Informationen finden Sie unter:
www.transcript-verlag.de

Cultural Studies

Ruth Mayer,
Brigitte Weingart (Hg.)

VIRUS!

Mutationen einer Metapher

2004, 318 Seiten,
kart., 26,00 €,
ISBN: 978-3-89942-193-4

Ulrich Beck, Natan Sznajder,
Rainer Winter (Hg.)

Globales Amerika?

Die kulturellen Folgen der
Globalisierung

2003, 344 Seiten,
kart., 25,80 €,
ISBN: 978-3-89942-172-9

Jannis Androutsopoulos (Hg.)

HipHop

Globale Kultur –
lokale Praktiken

2003, 338 Seiten,
kart., 26,80 €,
ISBN: 978-3-89942-114-9

Rainer Winter,
Lothar Mikos (Hg.)

Die Fabrikation des Populären

Der John Fiske-Reader

2002, 374 Seiten,
kart., 25,80 €,
ISBN: 978-3-933127-65-5

Udo Göttlich, Lothar Mikos,
Rainer Winter (Hg.)

Die Werkzeugkiste der Cultural Studies

Perspektiven, Anschlüsse und
Interventionen

2002, 348 Seiten,
kart., 25,80 €,
ISBN: 978-3-933127-66-2

Leseproben und weitere Informationen finden Sie unter:
www.transcript-verlag.de