OPEN ACCESS
OPUS AUGSBURG

Universität Augsburg
Universitätsbibliothek

Kulturunternehmen HipHop: von der Szene zum Beruf

Anna Magdalena Ruile

Angaben zur Veröffentlichung / Publication details:

Ruile, Anna Magdalena. 2012. "Kulturunternehmen HipHop: von der Szene zum Beruf." Marburg: Tectum-Verlag.

Nutzungsbedingungen / Terms of use: **licgercopyright**

Dieses Dokument wird unter folgenden Bedingungen zur Verfügung gestellt: / This document is made available under these conditions:
Deutsches Urheberrecht
Weitere Informationen finden Sie unter: / For more information see:
https://www.uni-augsburg.de/de/organisation/bibliothek/publizieren-zitieren-archivieren/publiz/

Kulturunternehmen HipHop

Von der Szene zum Beruf

Anna Magdalena Ruile

Tectum

Die vorliegende Arbeit wurde am 14. Oktober 2011 in leicht veränderter Form in der Philologisch-Historischen Fakultät der Universität Augsburg als Inauguraldissertation eingereicht.

Tag der mündlichen Prüfung: 15. Dezember 2011

Erstgutachterin:	Prof. Dr. Sabine Doering-Manteuffel
Zweitgutachterin:	Prof. Dr. Michaela Pfadenhauer
Drittgutachter:	Prof. Dr. Friedemann Schmoll

Anna Magdalena Ruile

Kulturunternehmen HipHop

Anna Magdalena Ruile

Kulturunternehmen HipHop

Von der Szene zum Beruf

Tectum Verlag

Anna Magdalena Ruile

Kulturunternehmen HipHop. Von der Szene zum Beruf
© Tectum Verlag Marburg, 2012
Zugl. Diss. Universität Augsburg 2011
ISBN: 978-3-8288-3015-8

Umschlagabbildung: © Fotografie der Autorin
Druck und Bindung: CPI buchbücher.de, Birkach
Printed in Germany
Alle Rechte vorbehalten

Besuchen Sie uns im Internet
www.tectum-verlag.de

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über http://dnb.ddb.de abrufbar.

Inhaltsverzeichnis

I Einführung 9

II Gesellschaftliche und kulturelle Rahmenbedingungen 27

1 Gesellschaftliche Modernisierung 27

1.1 Politökonomischer Wandel: Etablierung eines globalen Kapitalismus 29

1.2 Soziokultureller Wandel: Pluralisierung von Vergemeinschaftungsformen 34

2 Wandel der Arbeitswelt 39

2.1 Vom Fordismus zum Postfordismus: Entstandardisierung der Erwerbsarbeit 39

2.2 Kultur als Wirtschaftsfaktor: Kultur- und Kreativwirtschaft 55

3 Krise im formalen Bildungssystem? 63

3.1 Leistungsdruck und entfremdete Lernformen: Differenzen zwischen schulischen Bildungsangeboten und jugendlichen Bildungserfordernissen 66

3.2 Von der Arbeitertochter zum Migrantensohn: ungleiche Chancen im formalen Bildungssystem 70

4 Jugendliche Lebenswelten zwischen Bildung und Arbeit 79

4.1 „Aus der Kirche in die Szene“: posttraditionale Gemeinschaften 80

4.2 Neue Bildungsorte: Kompetenzerwerb in Szenen 86

III Die HipHop-Kultur – eine Einführung 97

1 HipHop in den USA 97

1.1 *Back in the days*: die New Yorker Bronx in den 1970er Jahren 97

1.2 „HipHop ist kein Musikstil“: die vier Elemente der HipHop-Kultur 101

1.2.1 DJing 101
1.2.2 Rap 105
1.2.3 Graffiti 113
1.2.4 Tanzstile 124

2 HipHop in Deutschland 133
2.1 Anfänge in den 1980er Jahren: *Wild Style* und *Beat Street* 134
2.2 Kommerzieller Durchbruch: *Old School* versus *Fantastische Vier* 141
2.3 Sonderrolle: Jugendliche mit Migrationshintergrund 146
2.4 Gangster-Rap: HipHop nach der Jahrtausendwende 153

3 HipHop zwischen kultureller Alltagspraxis und kulturwirtschaftlicher Produktion 159
3.1 Kulturelle Praxis: permanente Weiterentwicklung des eigenen *Styles* 160
3.2 Weltweite Verbreitung: HipHop im Spannungsfeld von global und lokal 166
3.3 *Real HipHop*: Inszenierung von Authentizität und Ethnizität 170
3.4 Konstruktion von Geschlecht: traditionelle Rollenbilder 176
3.5 Gangster-Rap: Darstellung von Gewalt 186
3.6 Produkt HipHop: ökonomische Verwertungsprozesse 192

IV Empirische Untersuchung 200

1 Methoden und Forschungsdesign 200
1.1 Untersuchungsdesign 200
1.2 Erhebung und Auswertung der Daten 209

2 Darstellung der Ergebnisse 212
2.1 Vorstellung der Interviewpartner 213
2.2 Expressivität: Faszination des künstlerischen Inhalts 219
2.3 HipHop-Szene: Gemeinschaft von Gleichgesinnten 232
2.4 Wissen: Aneignung und Weitergabe 241
2.5 Handeln: Aktion und Autonomie 252
2.6 Arbeit: berufliche Verwertung 262

3 Auswertung 289
3.1 Zusammenfassung der Interviewergebnisse 289
3.2 Akteure der HipHop-Szene als Kulturunternehmer 308

V Ausblick 323

Literaturverzeichnis 329

Internetquellenverzeichnis 345

Tabellenverzeichnis 347

Danksagung 349

I Einführung

Forschungsgegenstand und zentrale Fragestellungen

ICH SEH DIE MASSEN DIE MICH DENKEN LASSEN
ZU VIELE LEUTE DIE ZU OFT VERPASSEN
WAS ICH SAGE SOMIT SCHLAGE ICH VOR
FOLGE MEINEM WORT, DER ANTWORT DEINER FRAGE DOCH BEVOR
ES ENTSTEHT WILL ICH DASS IHR MIR EIN ZEICHEN GEBT
WENN IHR HIP HOP ALS KULTUR SEHT
HEBT EURE ARME BEWEGT SIE VON RECHTS NACH LINKS
DOCH NICHT NUR IN DER ERSTEN REIHE ICH WILL ALLE AUCH DIE RINGS
HERUM STEHN, STUMM DEM GESCHEHEN ZUSEHN

Cora E., „Nur ein Teil der Kultur"
Maxi mit DJ Marius No. 1, Buback, 1994

HipHop überwindet Grenzen, und zwar sowohl sprachliche, räumliche, soziale und ethnische Grenzen als auch die Grenzen dessen, was als ‚Kunst', ‚guter Geschmack' oder ‚politisch korrekt' gilt. In ihrem Song „Nur ein Teil der Kultur" aus dem Jahr 1994 wendet sich die deutsche HipHop-Legende Cora E. gegen die synonyme Verwendung der Begriffe Rap und HipHop. HipHop ist für sie – und ebenso für die Mehrheit der HipHop-Akteure – eine Kultur, die aus musikalischen, bildnerischen und tänzerischen Elementen besteht. Im New York der 1970er Jahre entwickelten überwiegend Jugendliche afro- und lateinamerikanischer Herkunft auf sogenannten *Blockpartys* die für den HipHop typischen Ausdrucksformen. Die DJs legten nicht nur Platten auf, sondern schufen durch innovative Techniken wie das *Scratching* der Platten und das *Sampling* unterschiedlicher Musikstücke neue Soundkollagen. Begleitet wurden sie von den MCs (*Masters of Ceremony*), mittlerweile besser bekannt als Rapper, die das Publikum zum Tanzen brachten. Insbesondere bei den *Breaks*, den kurzen, überwiegend rhythmisch geprägten Soundausschnitten, die von den DJs aneinandergereiht und damit in die Länge gezogen wurden, begannen die Jugendlichen akrobatisch zu tanzen. Diese B(reak)-boys entwickelten einen innovativen Tanzstil, der später als Breakdance bezeichnet wurde. Parallel dazu hinterlie-

ßen junge Graffiti-*Writer*, im Bestreben, Berühmtheit zu erlangen, ihre bunten Zeichen im ganzen New Yorker Stadtgebiet.[1] Inzwischen eine der größten und beinahe weltweit verbreiteten (Jugend-)Szenen, stellt HipHop zum einen die kulturelle Alltagspraxis zahlreicher junger und nicht mehr so junger Akteure dar, zum anderen ist die HipHop-Kultur aber auch ein Produkt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Ihre Szenegänger gehen vielfältigen kreativen Tätigkeiten nach und entwickeln dabei zahlreiche Kompetenzen, die nicht nur in der Szene selbst, sondern auch im Alltag und im Berufsleben nützlich sind. Diese Tatsache wurde in einer vorangegangenen Untersuchung erstmals ansatzweise deutlich.[2] Die vorliegende Studie geht der Frage nach, welche Einstellungen es den Akteuren der HipHop-Kultur ermöglichen, ihre Szeneaktivitäten im Rahmen der Kultur- und Kreativwirtschaft beruflich zu nutzen. Darüber hinaus möchte sie verdeutlichen, dass diese Vorgänge in engem Zusammenhang mit politökonomischen und soziokulturellen Modernisierungsprozessen stehen. Eine zentrale Rolle spielen die grundlegenden Veränderungen in der Arbeitswelt. Diese befindet sich seit einigen Jahren in einer Phase der Umstrukturierung, die vor allem durch Flexibilisierung, Prekarisierung und Subjektivierung gekennzeichnet ist. Gegenüber starren Regeln, strengen Hierarchien und exakter Planbarkeit gewinnen Flexibilität, Subjektivität, Innovation und flache Hierarchien immer mehr an Bedeutung. In der Folge werden an der Stelle einmal erworbener, kanonartiger Qualifikationen der Arbeitnehmer in Selbstorganisation erworbene Kompetenzen benötigt.[3] Wie der Begriff Selbstorganisation bereits

---

1 Klein, Gabriele und Friedrich, Malte (2008), Is this real? Die Kultur des HipHop, 1. Aufl. [Nachdr.], (Frankfurt a.M.: Suhrkamp), S. 14-16.

2 Ruile, Anna Magdalena (2010), Lernen in Jugendszenen: Ein Ausweg aus sozialer Ungleichheit im formalen Bildungssystem? (Marburg: Tectum-Verl.).

3 Heyse, Volker und Erpenbeck, John (1997), Der Sprung über die Kompetenzbarriere: Kommunikation, selbstorganisiertes Lernen und Kompetenzentwicklung von und in Unternehmen (Bielefeld: Bertelsman Verlag), S. 39-40. Kompetenz wird hier verstanden als subjektzentrierte Kategorie der Fähigkeit zur flexiblen Problemlösung in verschiedenen Situationen. Vergleiche dazu Pfadenhauer, Michaela (2010), „Kompetenz als Qualität sozialen Handelns." In: Soziologie der Kompetenz, hrsg. von Thomas

andeutet, werden diese Kompetenzen nicht innerhalb des schulischen Systems auf formale Weise erworben bzw. entwickelt, sondern in Eigeninitiative entweder erst im Berufsleben oder – so die Annahme – auch schon in Jugendszenen wie der HipHop-Kultur.

Trotzdem ist und bleibt die Schule der bestimmende Faktor der Jugendphase, Jugendzeit ist vor allem Schulzeit. Die formale Ausbildung im Schulsystem und die erworbenen Bildungstitel sind weiterhin von zentraler Bedeutung für die spätere berufliche Positionierung.[4] Dieser hohen objektiven Bedeutung der Schule für den Lebenslauf steht jedoch das subjektive Empfinden der Jugendlichen gegenüber. Weniger als ein Drittel geht gern in die Schule. Besonders negativ bewerten die Schüler schulische Kernbereiche wie Zeugnisse, Tests und Leistungsdruck. Darüber hinaus wächst bei den Schülern die Überzeugung, dass die vermittelten Inhalte in Zeiten großer gesellschaftlicher Umbrüche und raschen Wandels ohnehin eher nutzlos sind. Der schulische Aufenthalt wird häufig als fremdbestimmt, erzwungen und sinnentleert empfunden, die in der Schule üblichen Interaktionsformen fördern gerade kein selbstgesteuertes und eigenaktives Lernen.[5] Darüber hinaus ist das formale Bildungssystem weiterhin durch die Perpetuierung sozialer Ungleichheit gekennzeichnet. Kinder und Jugendliche werden in der Schule nach sozialer Herkunft sortiert. Über Erfolg und Misserfolg im Bildungssystem und damit auch im späteren Berufsleben ent-

---

Kurtz und Michaela Pfadenhauer (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 149-172, S. 155.

4 Wahler, Peter et al. (2004), Jugendliche in neuen Lernwelten: Selbstorganisierte Bildung jenseits institutioneller Qualifizierung. Schriften des Deutschen Jugendinstituts (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 12-13.

5 Popp, Ulrike (2007), „Widersprüche zwischen schulischer Sozialisation und jugendlichen Identitätskonstruktionen: Zur ‚Identitätskrise' der Schule." In: Bildung und Berufsorientierung: Der Einfluss von Schule und informellen Kontexten auf die berufliche Identitätsentwicklung, hrsg. von Heike Kahlert und Jürgen Mansel (Weinheim: Juventa-Verl.), S. 19-35, S. 29-30 und Krüger, Hans-Hermann und Grunert, Cathleen (2005), „Jugend und Bildung." In: Handbuch Bildungsforschung, hrsg. von Rudolf Tippelt (Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwiss.), S. 495-512, S. 499.

scheiden vor allem der Bildungsstand und der sozioökonomische Status des Elternhauses.[6]

Den schulischen Krisenphänomenen stehen jugendliche Lebenswelten außerhalb der Schule gegenüber, in denen ‚sinnvolle' bzw. ‚sinnstiftende' Aktivitäten im Mittelpunkt stehen. In Zeiten der Individualisierung und Globalisierung, in denen traditionale Formen von Gemeinschaft und Bindung wie Schule, Nachbarschaft oder Kirchen an Bedeutung verlieren, rücken sogenannte posttraditionale Vergemeinschaftungsformen immer mehr ins Blickfeld. Vor allem in Szenen, in denen sich Gleichgesinnte um ein ‚Thema' (Musik, Sport, Ästhetik) sammeln, lernen Jugendliche das, was sie ihrer Meinung nach ‚wirklich' brauchen im Leben. Diese subjektive Annahme wird unterstützt von zwei Untersuchungen, die den Kompetenzerwerb in Jugendszenen in den Blick nehmen.[7] Neben Kompetenzen, welche vor allem für die erfolgreiche Teilhabe in der Szene relevant bzw. auch im Alltag von Nutzen sind, können in Szenen Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben werden, welche dem beruflichen Werdegang förderlich sind. In der Konsequenz stellt sich daraufhin die Frage, ob sich der berufliche Werdegang auch jenseits von formalen Ausbildungswegen durch ‚Szenekarrieren' bewältigen lässt.

Dieser Frage wird im Folgenden mit Blick auf die HipHop-Szene nachgegangen, die aufgrund einiger spezifischer Charakteristika als Untersuchungsgegenstand ausgewählt wurde. Zum einen handelt es sich um eine globale Jugendkultur, der sich zahlreiche Jugendliche zugehörig fühlen. Einer Studie von Trendscout zufolge waren es in Deutschland im Jahr 2004 rund ein Viertel aller Jugendlichen.[8]

---

6 Choi, Frauke (2009), Leistungsmilieus und Bildungszugang: Zum Zusammenhang von sozialer Herkunft und Verbleib im Bildungssystem. Schule und Gesellschaft 44 (Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften), S. 34.

7 Hitzler, Ronald und Pfadenhauer, Michaela (2004), Unsichtbare Bildungsprogramme? Zur Entwicklung und Aneignung praxisrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen. (Düsseldorf); Expertise zum 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW, S. 13 und Ruile 2010, S. 118-119.

8 Ikrath, Philipp (2009), „Die HipHop-Szene." http://www.tfactory.com/0500news-09_03_23.html (letzter Zugriff: 3. Juni 2011), S. 1. In einer repräsentativen Umfrage von 3000 Jugendlichen aus dem Jahr 2007 gaben sogar 40 Prozent der Befragten an, sie würden sich als Rap/HipHop-Fans dieser

Zudem ist HipHop eine etablierte Jugendkultur, die bereits seit über 30 Jahren existiert. Selbst wenn zur Zeit die Beliebtheit der Szene etwas nachgelassen hat, ist nicht mit ihrer Auflösung, sondern eher mit der Stagnation der Anzahl der Szenegänger zu rechnen. Zum anderen weist das Wertesystem der HipHop-Kultur einige spezifische Eigenschaften auf, die sie als besonders geeignet erscheinen lassen. Der Vermittlung von Wissensbeständen und Traditionen beispielsweise wird in der Szene eine große Bedeutung zugewiesen.[9] Das verbreitete Motto *each one teach one* verdeutlicht diesen Gedanken der expliziten Weitergabe von Wissen. Darüber hinaus zeichnet sich die Szene durch ihren performativen Charakter aus: Nur wer mindestens in einem der vier Elemente des HipHop auch selbst aktiv wird und seine Fähigkeiten ständig weiterentwickelt, wird auch zu einem akzeptierten Teil der Szene.[10] Dabei spielt stets der Gedanke eine Rolle, der Szene im Gegenzug für den erwiesenen Respekt und die Anerkennung für die Künste und *Styles* des Einzelnen etwas zurückzugeben. Zahlreiche Akteure engagieren sich in Projekten, welche die Infrastruktur der Szene unterstützen: Sie geben Zeitschriften heraus, organisieren *Jams* und Konzerte, gründen eigene Plattenfirmen. Dass dies nicht unentgeltlich funktionieren kann, ist eigentlich selbstverständlich. Wer so viel Zeit und Energie verbraucht und im Grund nur für die Szene und in der Szene lebt, muss auch in irgendeiner Form seinen Lebensunterhalt in und mit der Szene verdienen. Zahlreiche Akteure sind deshalb im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig, die sich um den Kern der künstlerisch Tätigen herum bildet und deren Schöpfungen nicht nur produziert, sondern auch vermarktet, distribuiert und letztendlich

---

Szene zugehörig fühlen: Wegener, Claudia (2008), „HipHop und Rap – Jugendkultur zwischen Tabubrüchen und Gewalt?“ In: Verlorene Werte? Medien und die Entwicklung von Ethik und Moral, hrsg. von Joachim von Gottberg und Elizabeth Prommer (Konstanz: UVK Verl.-Ges.), S. 119-132, S. 120. Die soziale Herkunft der Jugendlichen wurde in den beiden Studien nicht erhoben, bei der Darstellung der HipHop-Szene in Deutschland wird jedoch deutlich, dass ihre Szenegänger aus unterschiedlichsten Milieus stammen.

9 Androutsopoulos, Jannis (2003), „Einleitung.“ In: HipHop: Globale Kultur – lokale Praktiken, hrsg. von Jannis Androutsopoulos (Bielefeld: Transcript-Verl.), S. 9-23, S. 9-10.

10 Klein und Friedrich 2008, S. 155-156.

zum Konsumenten bringt. Für ihre Tätigkeiten in dieser Branche haben sie häufig keine formale Ausbildung genossen, sondern können vor allem auf ihr Szenewissen zurückgreifen. Dieses Charakteristikum bildet den Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit.

Ziel der Untersuchung ist es, die subjektiven Einstellungen der Akteure herauszuarbeiten, die sie dazu befähigen, in der HipHop-Szene Kompetenzen zu entwickeln und diese beruflich zu nutzen. Der Blick in eine (Jugend-)Szene wird dabei verknüpft mit dem Blick in die Arbeitswelt. Meine These ist, dass angesichts der Wandlungsprozesse der Arbeitswelt in Richtung Flexibilisierung und insbesondere Subjektivierung starke Wechselwirkungen zwischen den Sphären von Arbeit und Szene zu beobachten sind. Gerade in der HipHop-Szene finden sich zahlreiche Werte und Einstellungen wie Ehrgeiz, Leistungsbereitschaft, Individualität und Wettbewerbscharakter, die auch in der Arbeitswelt eine zentrale Rolle spielen. In der Szene geknüpfte Kontakte und erworbene Kompetenzen lassen sich beruflich-ökonomisch verwerten, sodass im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft die Grenzen zwischen Arbeitswelt und Lebenswelt[11]/Szene schließlich vollends verschwimmen. Der in Szenen stattfindende selbständige und flexible Kompetenzerwerb ist angesichts der gesellschaftlichen Entwicklungen im Rahmen voranschreitender Modernisierungsprozesse, die von den Individuen ein hohes Maß an Autonomie, Anpassungsfähigkeit und Flexibilität verlangen, von zukunftsweisender Bedeutung. An den Akteuren der HipHop-Kultur werden die neuartigen Anforderungen an die Subjekte prototypisch erkennbar. Ziel der Arbeit ist es deshalb, HipHop von Betrachtungsweisen zu lösen, die ihn entweder als Freizeitspaß belächeln, politisch oder pädagogisch instrumentalisieren oder ihn als beliebig, gefährlich bzw. ‚niveaulos' dis-

11 Der Begriff Lebenswelt wird in dieser Arbeit nicht im mundanphänomenologischen Sinne sondern wie in der Arbeitsethnologie verbreitet zur Beschreibung von Alltagspraktiken in Abgrenzung zur Arbeitswelt verwendet. Siehe dazu auch Schönberger, Klaus (2007), „Widerständigkeit der Biographie: Zu den Grenzen der Entgrenzung neuer Konzepte alltäglicher Lebensführung im Übergang vom fordistischen zum postfordistischen Arbeitsparadigma." In: Flexible Biografien? Horizonte und Brüche im Arbeitsleben der Gegenwart, hrsg. von Manfred Seifert (Frankfurt a.M.: Campus-Verl.), S. 63-94.

kreditieren wollen. HipHop ist all das, aber auch noch viel mehr. Die hier vorhandenen Ressourcen an Kreativität, künstlerischem Gespür, Fleiß, Ehrgeiz und Geschäftssinn sollen die ihnen angemessene Anerkennung erhalten.

Aufbau der Arbeit

Nach dem einführenden Kapitel werden im zweiten Kapitel die gesellschaftlichen und kulturellen Rahmenbedingungen der Untersuchung erläutert. Vorangestellt ist eine Schilderung reflexiver Modernisierungsprozesse, deren tiefgreifende Auswirkungen sich in den letzten vier Jahrzehnten in allen gesellschaftlichen Bereichen bemerkbar machen. Politökonomische Wandlungsprozesse wie die Etablierung einer neoliberalen Wirtschaftspolitik und eines digitalen Finanzmarktkapitalismus gehen einher mit veränderten sozialen Vergemeinschaftungsformen, die sich unter dem Stichwort Individualisierung zusammenfassen lassen.[12] Letztere bilden auch die Voraussetzung für die Entstehung von Szenen wie der HipHop-Kultur. Es folgt eine Darstellung des fundamentalen Wandels der Arbeitswelt von einer fordistischen zu einer postfordistischen Produktionsweise und den damit verbundenen Entgrenzungsprozessen. Diese führen zu veränderten Anforderungen an die Subjekte, insbesondere was die Fähigkeit zur flexiblen Problemlösung betrifft. Deutlich wird diese Entwicklung an der zunehmenden Bedeutung des Kompetenzbegriffs. Anschließend wird die Branche der Kultur- und Kreativwirtschaft vorgestellt. Diese verzeichnet in den letzten Jahren stark gestiegene Umsätze und ist zunehmend Gegenstand politischer und wissenschaftlicher Debatten. Ihre Darstellung ist aus zwei Gründen im Rahmen dieser Untersuchung sinnvoll. Zum einen lassen sich hier ganz exemplarisch die gestiegene Bedeutung von Subjektivität und Kreativität sowie die prekären postmodernen Arbeitsbedingungen erkennen.[13] Zum anderen

---

12 Doering-Manteuffel, Anselm und Raphael, Lutz (2010), Nach dem Boom: Perspektiven auf die Zeitgeschichte seit 1970, 2, erg. Aufl. (Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht), S. 8-9, Beck, Ulrich (2010), Risikogesellschaft: Auf dem Weg in eine andere Moderne, 1. Aufl., [Nachdr.] (Frankfurt a.M.: Suhrkamp), S. 205-206.

13 Manske, Alexandra und Schnell, Christiane (2010), „Arbeit und Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft." In: Handbuch Arbeitssoziolo-

sind die interviewten Akteure alle im Bereich dieser Branche tätig. Forschungen zur Entwicklung und Beschaffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft können somit wichtige Hinweise für das Verständnis der allgemeinen Lebenssituation der Befragten liefern. Im Anschluss an die Schilderung des Wandels der Arbeitswelt wird die aktuelle Situation des formalen Bildungssystems dargestellt, das von einigen Problemlagen gekennzeichnet ist. Neben vereinzelten Krisenphänomenen scheint die Schule nicht in der Lage zu sein, auf die geschilderten gesellschaftlichen Wandlungsprozesse einzugehen und die entsprechenden autonomen und flexiblen Lernhaltungen zu vermitteln. Darüber hinaus ist die Schule weiterhin von Chancenungleichheit geprägt, auch wenn deren Dimensionen einem historischen Wandel unterlegen sind. Prototyp der Benachteiligung ist nicht mehr das katholische Arbeitermädchen vom Lande, sondern vielmehr der städtische Migrantensohn.[14] Der Abschnitt über das formale Bildungssystem zeigt, dass die Schule trotz aller Probleme ein bestimmender Faktor der Lebensführung von Jugendlichen ist. Im folgenden Unterkapitel wird jedoch deutlich, dass auf der subjektiven Ebene Szenen als typische posttraditionale Gemeinschaften eine immer höhere Bedeutung erlangen. Sie stellen die Grundlage für vielfältige jugendliche Sozialisationsprozesse dar und sind darüber hinaus als Bildungsorte interessant.

Das dritte Kapitel widmet sich dem HipHop als (nicht nur jugendlicher) kultureller Alltagspraxis. Beginnend mit der Entstehung der HipHop-Kultur in den USA werden ihre verschiedenen Elemente sowie ihre Entwicklung in Deutschland nachgezeichnet, bevor einige Charakteristika der Szene, wie beispielsweise ihr Wertesystem, ihre Konstruktion von Geschlecht oder ihr Verhältnis zu Gewalt genauer beleuchtet werden. Die Auswahl dieser Aspekte orientiert sich zum einen an den erkennbaren allgemeinen Forschungs-

---

gie, hrsg. von G. Günter Voß, Günther Wachtler und Fritz Böhle (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 699-727, S. 699-670.

14 Geißler, Rainer (2008), „Die Metamorphose der Arbeitertochter zum Migrantensohn: Zum Wandel der Chancenstruktur im Bildungssystem nach Schicht, Geschlecht, Ethnie und deren Verknüpfungen." In: Institutionalisierte Ungleichheiten: Wie das Bildungswesen Chancen blockiert, hrsg. von Peter A. Berger und Heike Kahlert. 2. Aufl., Bildungssoziologische Beiträge (Weinheim: Juventa-Verl.), S. 71-100, S. 71-73.

schwerpunkten zu HipHop, zum anderen an in den Medien häufig erwähnten und kontrovers diskutierten Topoi sowie nicht zuletzt am persönlichen Interesse der Autorin. Dieses Kapitel nimmt aus verschiedenen Gründen einen relativ großen Platz ein. Dies hängt mit dem Stand der Forschung und den Publikationen zur HipHop-Kultur zusammen, die etwas weiter unten genauer geschildert werden. Die meisten Untersuchungen und Publikationen konzentrieren sich nur auf einzelne Aspekte von HipHop. Dies können beispielsweise Rap oder Graffiti sein oder auch inhaltliche Fragestellungen wie der Zusammenhang von HipHop und Geographie bzw. Rap als politische Ausdrucksform. In dieser Arbeit wird versucht, eine Zusammenschau verschiedener Untersuchungen zu erstellen, um einen Blick auf die HipHop-Kultur als komplexes Ganzes zu ermöglichen. Aufgrund der Fülle und hohen Heterogenität an Forschungsfragen und -informationen kann es sich jedoch tatsächlich nur um einen Versuch handeln, der keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Darüber hinaus scheint dieser ausführliche Überblick aber auch für die Untersuchung an sich unumgänglich, die sich auf Akteure der HipHop-Kultur und deren subjektive Sinnwelten und Relevanzsysteme konzentriert. Grundvoraussetzung für das Ansinnen, diese Deutungsmuster zu ergründen, muss ein tieferes Verständnis für die HipHop-Kultur, für ihre Geschichte, Entwicklung, ihre Charakteristika und Funktionsweisen sein, da sie die Einstellungen der Szenegänger wesentlich prägen.

Nachdem im zweiten und dritten Kapitel die Rahmenbedingungen der vorliegenden Studie im weitesten Sinne erarbeitet wurden, steht im vierten Kapitel schließlich die empirische Untersuchung im Zentrum. Nach der Schilderung der methodischen Vorgehensweise werden die Ergebnisse der Erhebung in Form des erarbeiteten Kategoriensystems präsentiert. Dieses gliedert sich in fünf Kategorien: Expressivität, Gemeinschaft, Wissen, Handeln und Arbeit. Um den anschließenden Interpretationsvorgang möglichst transparent zu gestalten, erfolgt die Auswertung in einem eigenen Kapitel; nach einer kurzen Zusammenfassung der Interviewergebnisse werden die Erkenntnisse der Erhebung mit den bisher resümierten Forschungen in Zusammenhang gebracht, um eine weitergehende Interpretation zu ermöglichen.

Forschungsstand

Die Veränderungen der Arbeitswelt werden von unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen analysiert. Neben der Soziologie, der Psychologie und der Geschichte wenden sich die Untersuchungen der Europäischen Ethnologie/Volkskunde insbesondere dem subjektiven Erleben dieses Wandels zu. Die „Kommission für Arbeiterkultur" in der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde veröffentlichte ein breites Spektrum vorwiegend von Aufsätzen, die sich insbesondere mit dem Arbeiteralltag, der Arbeiterbewegung und einer Theorie zur Arbeiterkultur auseinandersetzen. Beachtung fand außerdem die Arbeitswelt der Angestellten im Spannungsfeld von Unternehmens- und Angestelltenkultur. Mittlerweile (1998) in „Arbeitskulturen" umbenannt, soll die Kommission nun ihr Programm schichtspezifisch erweitern und thematisch öffnen.[15] Klaus Schönberger hält die Umbenennung in Arbeitskulturen jedoch für problematisch. Angesichts der Entgrenzung von Arbeit und Freizeit sollte die Empirische Kulturwissenschaft/Europäische Ethnologie seiner Meinung nach ihr Forschungsdesign nicht an alten Trennungen ausrichten und damit die Subjektperspektive zugunsten der Organisationsperspektive aufgeben. Auch Irene Götz stärkt die Subjektorientierung der kulturwissenschaftlichen Erforschung der Arbeitswelt und sieht hierin, gemeinsam mit ihrem multiperspektivischen Blick, die Stärke und Spezifik kulturwissenschaftlicher Ansätze. Ergänzend zu den sozialwissenschaftlichen Panoramastudien ermöglicht die Einzelfallorientierung den Blick ins Detail. Differenzierung und Tiefenschärfe bleiben jedoch stets verbunden mit dem gesellschaftlichen Makrokontext. Darüber hinaus gehend fordert Schönberger jedoch einen radikaleren Perspektivenwechsel, der bei der Untersuchung gewandelter Arbeitsverhältnisse auch andere soziale Sphären der Nicht-Arbeit mit einbezieht und damit die gesamte Lebensführung in den Blick nimmt.[16] Dieser Anspruch kenn-

---

15 Lauterbach, Burkhart (2000), „Die Volkskunde und die Arbeit: Rückblick und Vorschau." In: Arbeitskulturen im Umbruch: Zur Ethnographie von Arbeit und Organisation, hrsg. von Irene Götz und Andreas Wittel (Münster: Waxmann), S. 19-34, S. 20-34.

16 Schönberger, Klaus (2003), „Arbeit und Freizeit – Integration oder Entgrenzung? Wandel der Erwerbsarbeit: Überlegungen für eine subjektorientierte Empirische Kulturwissenschaft/Europäische Ethnologie." In: Kul-

zeichnet auch die vorliegende Untersuchung, welche die kulturellen Alltagspraktiken der HipHop-Szene in Verbindung mit den Wandlungsprozessen der Arbeitswelt bringt. Die Verknüpfung erwies sich als sehr produktiv für beide Forschungsfelder und soll sowohl der Arbeitsforschung als auch der Szeneforschung neue Impulse geben.

Was den Forschungsstand der anderen, in der Arbeit berührten Themenfelder betrifft, so sind die Hinweise zur aktuellen Situation im formalen Bildungssystem eher knapp gehalten. Die Grundlage bilden einzelne Untersuchungen zu Krisenphänomenen der Schule sowie Studien zur Perpetuierung von sozialer Ungleichheit im Bildungssystem.[17] Jugendszenen werden in Deutschland meist sporadisch erforscht. Es gibt zwar zahlreiche Einzelforschungen zu unterschiedlichen Jugendszenen, systematisch erforscht werden sie jedoch vor allem durch den Dortmunder Soziologen Ronald Hitzler. Sein Konzept von Szenen als Formen posttraditionaler Vergemeinschaftung bildet deshalb eine Grundlage der vorliegenden Arbeit.[18] Die Weiterentwicklung dieses Konzepts durch Ronald Hitzler und Michaela Pfadenhauer in Richtung der Analyse von Formen des Kompetenzerwerbs in Szenen blieb von Bildungs- oder Szenefor-

---

tur der Arbeit – Kultur der neuen Ökonomie: Kulturwissenschaftliche Beiträge zu neoliberalen Arbeits- und Lebenswelten, hrsg. von Sabine Hess und Johannes Moser (Graz: Institut für Volkskunde und Kulturanthropologie), S. 141-166, S. 158-160 und Götz, Irene und Lemberger, Barbara (2009), „Prekär arbeiten, prekär leben: Einige Überlegungen zur Einführung." In: Prekär arbeiten, prekär leben: Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf ein gesellschaftliches Phänomen, hrsg. von Irene Götz und Barbara Lemberger (Frankfurt a.M.: Campus-Verl.), S. 7-28, S. 9-11.

17 Helsper, Werner (2008), „Der Bedeutungswandel der Schule für Jugendleben und Jugendbiografie." In: Jugend und Bildung: Modernisierungsprozesse und Strukturwandel von Erziehung und Bildung am Beginn des 21. Jahrhunderts, hrsg. von Cathleen Grunert, Hans-Jürgen von Wensierski und Heinz-Hermann Krüger (Opladen: Budrich), S. 135-163, Mansel, Jürgen und Hurrelmann, Klaus (1994), Alltagsstreß bei Jugendlichen: Eine Untersuchung über Lebenschancen, Lebensrisiken und psychosoziale Befindlichkeiten im Statusübergang, 2. Aufl. Jugendforschung (Weinheim: Juventa-Verl.), Popp 2007, Choi 2009, Geißler 2008.

18 Hitzler, Ronald, Bucher, Thomas und Niederbacher, Arne (2005), Leben in Szenen: Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute (Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwiss.).

schern bis jetzt unbeachtet. Zu erwähnen sind die pionierhafte Expertise von Hitzler und Pfadenhauer (‚Unsichtbare Bildungsprogramme') sowie eine eigene Untersuchung zum Thema, welche durch die Expertise angeregt wurde.[19] Zur Frage nach Lernprozessen in außerschulischen Lebenswelten taucht bisweilen der in der Pädagogik entwickelte Begriff des informellen Lernens auf, der in dieser Untersuchung allerdings nicht fruchtbar gemacht werden kann, da er hauptsächlich im Kontext beruflicher Weiterbildungsprozesse Verwendung findet.

Zahlreiche Publikationen lassen sich mittlerweile zum Phänomen HipHop auffinden, und zwar sowohl auf dem US-amerikanischen als auch auf dem deutschen Buchmarkt. Neben Veröffentlichungen von akademischer Seite gibt es viele Werke von (Musik-)Journalisten oder Szeneangehörigen. Oftmals kommt es zu Kooperationen: Journalisten und Akademiker arbeiten zusammen bzw. verwenden wechselseitig das jeweilige Material. Ebenso sind einige Szeneangehörige als Publizisten tätig bzw. schreiben als Akademiker ihre Abschlussarbeiten zum Thema HipHop, was bei der vorliegenden Untersuchung jedoch nicht der Fall ist. Diese Veröffentlichungen können mit dem in der Szene weit verbreiteten Prinzip der expliziten Weitergabe von Wissen erklärt werden. Akademische Veröffentlichungen rufen bei den Szeneakteuren hingegen häufig Misstrauen hervor, was jedoch die seit Beginn bestehende Vermischung von Szene und akademischer Forschung ignoriert.[20] Der Versuch, die Geschichte der HipHop-Kultur in Deutschland nachzuzeichnen, stößt auf zahlreiche Schwierigkeiten. Die Zeugnisse sind spärlich, man ist auf die Erinnerungen einzelner Akteure und die darauf aufbauenden Berichte der Szene-Veröffentlichungen angewiesen, welche versuchen, die spezifischen Charakteristika der deutschen HipHop-Szene zu pointieren.[21] In diesem Zusammenhang ist der Geograph Christoph Mager durch seine äußerst akribischen Forschungen im Rahmen seiner Dissertation zum Thema ‚HipHop und

19 Hitzler und Pfadenhauer 2004 und Ruile 2010.

20 Androutsopoulos 2003, S. 9-12.

21 Ein wichtige Veröffentlichung aus der Szene ist die Arbeit von Verlan, Sascha und Loh, Hannes (2006), 25 Jahre HipHop in Deutschland [Aktualisierte Ausg.], (Höfen: Hannibal).

Geographie' hervorgetreten. Im Abschnitt zu HipHop in Deutschland werde ich mich aus diesem Grunde besonders auf seine Aussagen stützen. Eine weitere wichtige deutschsprachige Veröffentlichung ist die Arbeit ‚Is this real' von Gabriele Klein und Malte Friedrich, die vor allem bei der Beschreibung der Charakteristika der HipHop-Kultur fruchtbar gemacht werden konnte.[22]

Die meisten Publikationen sowohl im US-amerikanischen als auch im deutschen Raum befassen sich insbesondere mit dem musikalischen Bereich von HipHop, und hier vor allem mit dem Rap. Bisweilen erscheinen die Begriffe HipHop und Rap sogar synonym. Die Analysen konzentrieren sich entweder auf die Texte und ihre lyrische Qualität bzw. ihre politischen Aussagen oder auf die Musik und ihre Traditionen und Entwicklungsmöglichkeiten. Zu erkennen ist außerdem, dass die Graffiti-Szene häufig als eigenständige Szene ohne Verbindung zu HipHop beforscht und mit Problemen der Legalität bzw. Illegalität in Verbindung gebracht wird. Der tänzerische Bereich der HipHop-Kultur erfährt zumindest in Veröffentlichungen jedoch kaum Aufmerksamkeit, nur ganz vereinzelt finden sich Untersuchungen oder Bearbeitungsversuche, worunter die Publikationen von Eva Kimminich besonders hervorzuheben sind.[23] Die Konzentration auf die musikalische Seite des HipHop ist das Ergebnis des großen finanziellen Erfolgs der Rap-Musik, der jener viel Aufmerksamkeit sichert.

Die Arbeiten US-amerikanischer Wissenschaftler über HipHop sind geprägt von den African American Studies, die Rap-Musik als typische Ausdrucksform afroamerikanischer Jugendlicher propagieren und die anderen Ausdrucksformen der HipHop-Kultur vernachlässigen. Die sogenannten ‚Black Studies' entwickelten sich infolge

---

22 Mager, Christoph (2007), HipHop, Musik und die Artikulation von Geographie (Stuttgart: Steiner) und Klein und Friedrich 2008.

23 Kimminich, Eva (2003a): „Tanzstile der HipHop-Kultur: Bewegungskult undKörper-Kommunikation." http://www.3sat.de/nano/cstucke/51986/dvd.pdf (letzter Zugriff: 31. Dezember 2009) und Kimminich, Eva und Pfänder, Stefan (2009), „Improvisation und sozialer Wandel in Jugend- und Subkulturen: Breakdance und Tango." In: Improvisation: Kultur- und lebenswissenschaftliche Perspektiven, hrsg. von Maximilian Gröne et al., Rombach Wissenschaften Reihe Scenae 11 (Freiburg Breisgau/Berlin/Wien: Rombach Verlag KG), S. 159-174.

einer zunehmend ethnisch differenzierten Studentenschaft, die sich vor allem seit der schwarzen Bürgerrechtsbewegung in den 1960er Jahren beobachten ließ. Der Begriff bezeichnet auch eine neue Form wissenschaftlichen Arbeitens, die durch ihre Interdisziplinarität und die Vermischung unterschiedlichster Quellen auffällt. Die Vertreter der African American Studies interpretierten zum ersten Mal Hip-Hop auch aus akademischer Sicht als typisch afroamerikanische Kulturform, welche soziale, ökonomische, politische und auch kulturelle Erfahrungen junger Afroamerikaner offenbart. Insbesondere die Rap-Musik ist in dieser Einschätzung eine genuin ‚schwarze', subkulturelle Äußerung von Kreativität, die von ‚weißer' Ausbeutung und Kommerzialisierung bedroht ist. Tricia Rose beispielsweise hat Rap als ein originär politisches Ausdrucksmedium afroamerikanischer Jugendlicher im Kontext der postindustriellen Ära dargestellt. Diese übertrugen ihrer Meinung nach typische Elemente afroamerikanischer Musik in moderne Musiktechnologien. Rap sei als Sprachrohr marginalisierter schwarzer Jugendlicher zu verstehen und generiere ethnische Identität und schwarzes Gruppenbewusstsein. Die verkürzte und ethnisierende Sichtweise der African American Studies, die HipHop auf eine bestimmte Ethnie (Afroamerikaner) und auf einen bestimmten Ort (Nordamerika) festlegt, übersieht jedoch die Mobilität, Veränderbarkeit und ständige Neuinterpretation von Musik und Kultur.[24] Aus diesem Grund wird stets mit Umsicht und einem gewissen Vorbehalt aus den Arbeiten dieser Forschungsrichtung zitiert.[25]

Methodisches Vorgehen

Wie aus dem Forschungsstand ersichtlich wurde, ist das theoretische Vorwissen zum Erwerb und der beruflichen Nutzung von Kompetenzen in Jugendszenen eher gering einzuschätzen. Dement-

---

24 Mager 2007, S. 75-77.

25 Siehe z.B. Rose, Tricia (1994), Black noise: Rap music and black culture in contemporary America (Middletown, Conn.: Wesleyan Univ. Press), Perry, Imani (2004), Prophets of the hood: Politics and poetics in hip hop (Durham: Duke Univ. Press), Dyson, Michael Eric (2007), Know what I mean? Reflections on hip-hop (New York: Basic Civitas), Ogbar, Jeffrey Ogbonna Green (2007), Hip-hop revolution: The culture and politics of rap (Lawrence: University Press of Kansas).

sprechend schenken auch die unterschiedlichen Analysen der Hip-Hop-Kultur diesem Aspekt keine Beachtung. Die vorliegende Untersuchung hatte also nicht die Überprüfung vorhandener Hypothesen zum Ziel. Vielmehr war es angeraten, durch eine explorative Herangehensweise empirisches Material zu erheben und erste Ideen zur Frage nach der beruflichen Verwertung von Szeneaktivitäten in der HipHop-Kultur zu generieren. Hierfür sind in der Regel qualitative Forschungsansätze zu empfehlen, insbesondere in der Europäischen Ethnologie/Volkskunde, die sich

> „als historisch argumentierende gegenwartsbezogene Kulturwissenschaft [versteht], deren Gegenstandsbereich die Alltagskultur, das selbstverständliche Handeln, Erleben und Deuten von Subjekten in ihrer Lebenswirklichkeit ist. Gefragt sind damit methodische Verfahren mit besonderer Nähe zu den Forschungssubjekten. Genau hier, in der Nähe zum Gegenstand und der Ermittlung subjektiver Lebensentwürfe, Deutungs- und Handlungsmuster liegen die Stärken qualitativer Forschungsansätze.[26]

Eine prominente Forschungsrichtung, die sich unter anderem durch ihre offene und flexible Herangehensweise auszeichnet, ist die Grounded Theory. Anselm Strauss und Barney Glaser entwickelten das Verfahren in den 1960er Jahren mit dem Ziel, Theoriebildung und empirische Forschung enger miteinander zu verknüpfen, um am Gegenstand entlang Theorien zu konzipieren. Datenerhebung und -analyse sowie Theoriebildung erfolgen parallel und ermöglichen die ständige Anpassung des Forschungsprozesses an das Feld. Dies verhindert, dass theoretische Abstraktionen die Rückbindung an das empirische Material und damit an die Realität verlieren. Die Grounded Theory unterscheidet sich von anderen qualitativen Verfahren vor allem durch das Theoretical Sampling und seine Kodierstrategien. Das Theoretical Sampling bezeichnet die gleichzeitige Erhebung und Auswertung des Datenmaterials. Die Auswahl der untersuchten Fälle erfolgt nicht vorab, sondern orientiert sich an ersten Auswertungsergebnissen. Sie gilt als abgeschlossen, wenn ein Zustand der theoretischen Sättigung erreicht ist und keine weiter-

---

26 Schmidt-Lauber, Brigitta (2007), „Das qualitative Interview oder: Die Kunst des Reden-Lassens." In: Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie, hrsg. von Silke Göttsch-Elten. Berlin: Reimer, S. 169-284, S. 169.

führenden Ergebnisse mehr gewonnen werden können. Das auf drei Ebenen ansetzende Kodierverfahren ermöglicht die Systematisierung und schrittweise Auswertung der erhobenen Daten bis hin zur Entwicklung einer gegenstandsbezogenen Theorie.[27]

Die enge Verknüpfung von Theoriebildung und Forschungsprozess sowie die flexibel einsetzbaren Instrumente zur Analyse qualitativer Daten sind zentrale Stärken der Grounded Theory. Die vorliegende Untersuchung folgt deshalb ihren methodischen Prinzipien. Die Grundlage der empirischen Untersuchung bilden elf qualitativ geführte Interviews, deren Erhebung nach dem Vorbild des explorativen Interviews von Anne Honer erfolgte. Sie schlägt einen Interviewablauf vor, der sich in drei Phasen gliedert. In der ersten Phase versucht der Interviewer bzw. die Interviewerin in einem ‚quasi-normalen' Gespräch eine gewisse Vertrautheit zum Interviewpartner herzustellen. Damit soll vermieden werden, dass das Interview in ein Frage-Antwort-Schema gerät, bei dem der Befragte versucht, möglichst knapp und präzise auf die Fragen zu antworten, ohne seinen eigenen Bedürfnissen und Interessen folgen zu können. In der zweiten Phase, die auch zeitlich getrennt von der ersten erfolgen kann, werden entweder durch ein Experteninterview oder durch ein narratives Interview die Wissensbestände des Interviewpartners erhoben, wobei auch beide Interviewformen kombiniert werden können. Dabei muss der Interviewer flexibel vorgehen und es dem Interviewpartner ermöglichen, für ihn bedeutsame Themen aufzugreifen und damit die Untersuchungsgegenstände selbst mitzubestimmen. In der dritten Phase reflektiert der Forscher bzw. die Forscherin schließlich die Interviewergebnisse und klärt in Form eines fokussierten Interviews noch offene Fragen bzw. neu entstandene Forschungsfragen.[28]

---

27 Przyborski, Aglaja und Wohlrab-Sahr, Monika (2008), Qualitative Sozialforschung: Ein Arbeitsbuch (München: Oldenbourg), S. 186-189 und Lampert, Claudia (2007), „Grounded Theory." In: Mediennutzung, Identität und Identifikationen: Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen, hrsg. von Lothar Mikos (Weinheim: Juventa-Verl.), S. 516-526, S. 516-522.

28 Honer, Anne (1994), „Das explorative Interview: zur Rekonstruktion der Relevanzen von Expertinnen und anderen Leuten." Schweizerische Zeitschrift für Soziologie 20, Nr. 3, S. 623-640, S. 629-635.

Die Auswertung des Interviewmaterials erfolgte mithilfe des Kodierverfahrens der Grounded Theory. Dieses entwickelt aus dem Material heraus Kodes, die zu Kategorien zusammengefasst werden, aus denen sich schließlich die Theorie entwickelt. In der vorliegenden Arbeit kristallisierte sich bereits nach den ersten Interviews das spätere Kategoriensystem heraus, das im Zuge der weiteren Erhebung und Auswertung jedoch immer weiter überarbeitet wurde. Die Aussagen der Interviewten ließen sich fünf zentralen Kategorien zuordnen, die unter den Schlagworten Expressivität, Gemeinschaft, Wissen, Handeln und Arbeit zusammengefasst werden können. Im Schluss der Arbeit wurden die Untersuchungsergebnisse mit den eingangs geschilderten gesellschaftlichen Modernisierungsprozessen in Zusammenhang gebracht. Dabei stellte sich heraus, dass die in den Interviews deutlich werdenden inneren Einstellungen der HipHop-Akteure eine Reaktion auf gesellschaftliche Modernisierungsprozesse, insbesondere in der Arbeitswelt, sind.

II Gesellschaftliche und kulturelle Rahmenbedingungen

1 Gesellschaftliche Modernisierung

Der Wandel der Arbeitswelt sowie der sozialen Vergemeinschaftungsformen in den letzten vier Jahrzehnten bilden wichtige Rahmenbedingungen der Untersuchung. Die gegenwärtigen Veränderungen in diesen beiden gesellschaftlichen Bereichen sind Teil des Modernisierungsprozesses, welcher nach der Etablierung der Industriegesellschaft in der Mitte des 20. Jahrhunderts nicht an sein Ende gelangt ist, sondern weiter voranschreitet. Nebenfolgen dieses Modernisierungsprozesses stellen die Grundlagen der klassischen, industriegesellschaftlichen Hoch- oder Ersten Moderne zunehmend infrage. Beispiele hierfür sind unter anderem neue technologische Risiken (siehe Atomkraft), die nachholende Modernisierung antimoderner Strukturen der Industriegesellschaft wie Kleinfamilie und marktferne Frauenrolle, die Erosion von Rationalitätsgrundlagen durch ihre kritische Reflexion sowie die Pluralisierung gesellschaftlicher Basisunterscheidungen von Leben und Tod, Gesundheit und Krankheit, Organisation und Markt. Diese forcierten Modernisierungsprozesse führen zur Erosion von Basisunterscheidungen und Grundinstitutionen der industriellen Moderne und damit zu einem Prozess der Entgrenzung. Der Modernisierungsprozess wird reflexiv.[29]

Der Übergang in eine reflexive Zweite Moderne am Ende des 20. Jahrhunderts erfolgt jedoch nicht als Bruch, sondern als Verflechtung von Bruch und Kontinuität. Basisprinzipien der Ersten Moderne wie die rationale Begründbarkeit von Entscheidungen oder das politische Konzept von Staatlichkeit haben weiterhin Bestand. Basisinstitutionen wie der Nationalstaat hingegen, welche den jeweiligen

29 Beck, Ulrich, Bonß, Wolfgang und Lau, Christoph (2004), „Entgrenzung erzwingt Entscheidung: Was ist neu an der Theorie reflexiver Modernisierung?“ In: Entgrenzung und Entscheidung: Was ist neu an der Theorie reflexiver Modernisierung?, hrsg. von Ulrich Beck, Christoph Lau und Wolfgang Bonß (Frankfurt a.M.: Suhrkamp), S. 13-62, S. 14-20.

Prinzipien zugeordnet wurden, unterliegen einem diskontinuierlichen Wandel, da ihre Grundlagen abhanden kommen. Die Erste Moderne war vor allem durch die anhaltende funktionale Differenzierung und die Inklusion der Gesellschaftsmitglieder in die entsprechenden funktionalen gesellschaftlichen Teilsysteme gekennzeichnet. Jenseits dieser Funktionssysteme herrschte ein komplexes Muster an Grenzziehungen und Unterscheidungen, welches durch ein System der Dualismen und Dichotomien geordnet wurde. Jedes Gesellschaftsmitglied hatte einen eindeutigen Platz, entstehende Ambivalenzen wurden durch Neuordnungen aufgehoben. Eine zentrale Funktion dieser institutionellen Grenzziehungen war die klare Zuordnung von Verantwortung und die gleichzeitige Entlastung von Verantwortung für schwer kalkulierbare Bereiche wie technologische Risiken. Andere Funktionen waren die der Standardisierung und Normalisierung von Zusammenleben, Arbeit, Staatlichkeit oder Wissen. Bestehenden Abweichungen von der Norm wurde die institutionelle und gesellschaftliche Anerkennung verweigert.[30] Diese bis dato klaren Grenzziehungen und Standardisierungen befinden sich nun in einem Zustand der Auflösung bzw. Entgrenzung. Der Übergang in eine reflexive Moderne erweist sich als ein Strukturbruch revolutionären Ausmaßes, dessen erste Manifestationen sich in den 1970er Jahren verorten lassen. Politökonomische Wandlungsprozesse wie die Veränderung der industriellen Produktion und eine schwankende, krisenhafte Wirtschaftsentwicklung gehen seit jener Zeit einher mit soziokulturellen Umwälzungen wie veränderten Werthaltungen und neuen Formen von Zusammenleben und Vergemeinschaftung. Im Fokus des folgenden Kapitels stehen die hochkomplexen Wandlungsprozesse in der Arbeits- und (jugendlichen) Lebenswelt, welche eine wichtige Voraussetzung für die Herausbildung der HipHop-Kultur bildeten. Diese entstand in den 1970er Jahren auf der Grundlage tief greifender politökonomischer und soziokultureller Wandlungsprozesse im Kontext reflexiver gesellschaftlicher Modernisierung, deren Schilderung vorangestellt ist.

30 Beck, Bonß und Lau 2004, S. 20-25.

1.1 Politökonomischer Wandel: Etablierung eines globalen Kapitalismus

Nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges begann auf der Grundlage des Marshall-Plans von 1947 der wirtschaftliche Wiederaufbau Europas. Ziel der Vereinigten Staaten von Amerika war es, Westeuropa wirtschaftlich zu stabilisieren und in das US-amerikanisch dominierte Welthandels- und Weltwährungssystem einzubinden. Darüber hinaus war mit dem Marshall-Plan ein grundlegendes Ordnungskonzept von Wirtschaft und Gesellschaft verknüpft, das durch die Verbindung von Marktwirtschaft und parlamentarischer Demokratie die Verbreitung eines liberalen Konsenses zwischen Arbeit, Kapital und Staat förderte. In der sich herausbildenden Nachkriegsordnung Westeuropas wurden Wirtschaft, Staat und Gesellschaft in einem Zusammenhang gesehen. Durch die Steuerung der makroökonomischen Situation und die wissenschaftliche Planung der nationalen Wirtschaft sollten Produktivität, Vollbeschäftigung und Wohlstand erreicht werden. Als Rahmenbedingungen dieses Planungs- und Steuerungsdenkens fungierten der nationale Staat, die europäische Integration, das westliche Bündnis unter der Führung der USA und das Weltwährungssystem von Bretton Woods mit dem Dollar als Leitwährung. Diese Infrastruktur bildete sich in den Jahren zwischen 1944/47 und 1952/1957 unter den Voraussetzungen des Kalten Krieges heraus und war die Grundlage für den nun folgenden großen Boom des Westens.[31]

In der Bundesrepublik Deutschland war der allgemeine westeuropäische wirtschaftliche Aufschwung besonders dynamisch, da hier erhebliche Produktivitätsreserven verfügbar waren und infolge der Bevölkerungsverschiebungen nach dem Zweiten Weltkrieg ein großes Angebot an qualifizierten und motivierten Arbeitskräften herrschte. Hinzu kamen weitere Aspekte wie die amerikanische Wirtschaftshilfe und die kräftige Ausweitung des Binnenmarktes infolge der gestiegenen Realeinkommen. Das sogenannte ‚Wirtschaftswunder' äußerte sich in der Folge in immensen Wachstums-

31 Conze, Eckart (2009), Die Suche nach Sicherheit: Eine Geschichte der Bundesrepublik Deutschland von 1949 bis in die Gegenwart (München: Siedler), S. 36-37, Doering-Manteuffel und Raphael 2010, S. 15-16.

raten zwischen 1958 und 1967. Gleichzeitig mit dem Wirtschaftsaufschwung entstand in den 1960er Jahren allerdings auch ein enormer Reformdruck, der beispielsweise die Reformierung und Ausweitung des Bildungssystems forderte. Als Reaktion auf den sogenannten ‚Sputnik-Schock' von 1957 entwickelte sich eine internationale Debatte, in der zahlreiche Bildungsexperten die Sicherung der internationalen Konkurrenzfähigkeit durch verbesserte Bildungsmöglichkeiten propagierten. Dabei kritisierte die OECD insbesondere das deutsche Bildungssystem, das in der Tat durch seine geringe Durchlässigkeit und seine hohe soziale Selektivität eine große Reformnotwendigkeit aufwies. Die Veröffentlichungen von Georg Picht über die ‚deutsche Bildungskatastrophe' 1964 sowie von Ralf Dahrendorf (‚Gesellschaft und Demokratie in Deutschland' 1965) trugen mit dazu bei, dass die Reformierung des Bildungssystems ganz oben auf der politischen Agenda landete.[32]

Zum selben Zeitpunkt entstand in allen westlichen Ländern eine Bewegung der ‚Neuen Linken', die sich als Aufbruch in eine bessere und andere Zukunft verstand, als die von den Vertretern der Globalsteuerung geplanten. Verbindend wirkten trotz länderspezifischer Differenzen die Ablehnung von autoritären Strukturen in allen gesellschaftlichen Bereichen sowie die Propagierung von Freiheit und Selbstbestimmtheit. Die vielfältigen studentischen Proteste brachten die Stabilität der Nachkriegsordnung ins Wanken, ein Prozess der noch verstärkt wurde durch den Ansehensverlust der USA infolge des Vietnamkriegs und der Relativierung der Bedrohung durch den Kommunismus und die Sowjetunion. Bereits in den späten 1950er Jahren hatte sich in der Jugendkultur der Halbstarken eine Aufbruchstimmung bemerkbar gemacht, die auch die studentischen Proteste der 1960er Jahre kennzeichnete. Die Kritik am ‚Establishment' und an bürgerlichen Lebensweisen führte schließlich zu einer Lebensstilrevolution, die schichtenübergreifend die jüngeren Altersgruppen prägte und auch dem politischen Reformwillen der

32 Wirsching, Andreas (2005), Deutsche Geschichte im 20. Jahrhundert, 2. Aufl. (München: C.H. Beck), S. 98-99, Wolfrum, Edgar (2006), Die geglückte Demokratie: Geschichte der Bundesrepublik Deutschland von ihren Anfängen bis zur Gegenwart, 2. Aufl. (Stuttgart: Klett-Cotta), S. 241-243, 264-265, Conze 2009, S. 243-244.

1970er Jahre zahlreiche wichtige Impulse gab. Die Gesellschaftspolitik jener Zeit machte die Modernisierung zu ihrem Programm und reformierte vor allem das Bildungswesen und den Gesundheitsbereich, aber auch den Städtebau, das Verkehrswesen und andere gesellschaftliche Felder. Neben inneren Reformen in Richtung einer größeren Liberalisierung, beispielsweise der Rechtsnormen, waren die 1970er Jahre vor allem durch den Ausbau des Sozialstaates gekennzeichnet. Trotz aller grundsätzlichen politischen Debatten um die Reformpolitik lässt sich festhalten, dass sie insgesamt von einer breiten Schicht der Gesellschaft akzeptiert wurde, welche die Notwendigkeit einer politischen Umsetzung gewandelter soziokultureller Werte erkannte.[33]

Bereits zum Zeitpunkt dieses expansiven Ausbaus warnten Ökonomen jedoch vor seiner möglicherweise schwierig werdenden Finanzierung angesichts der demographischen Entwicklungen und der unsicher werdenden ökonomischen Rahmenbedingungen. So stand der Wohlfahrtsstaat mit der Ölkrise von 1973/74 vor seiner ersten Bewährungsprobe. Die stärksten Gegner der sozialliberalen Reformpolitik waren jedoch strukturelle Gegenkräfte infolge weltweiter ökonomischer Turbulenzen. Als 1971 die Wechselkursbindung an den Dollar aufgegeben werden musste, zerbrach der Rahmen der internationalen Wirtschaftsordnung der Nachkriegszeit. In der Konsequenz erhielt eine strikt antikeynesianische Wirtschaftstheorie Oberwasser. Dieses monetaristische Konzept zielte auf die Reduzierung der staatlichen Einflüsse ab und gab der Geldpolitik der Zentralbank Vorrang vor der Wirtschaftspolitik der Staaten.[34] Der wirtschaftstheoretische Übergang vom keynesianischen zum monetaristischen Modell war die Reaktion auf internationale Strukturveränderungen des Wirtschaftssystems, welche eine ganz neue Herausforderung darstellten. Verschiedene Industriezweige, angefangen von der Steinkohlegewinnung über die Werften und Eisenhütten bis zu den Webereien und Spinnereien, gerieten in die Krise. Der Ölpreisschock des Winters 1973/74 verstärkte den Strukturwandel und schärfte das Bewusstsein für ein Ende der Aufwärts-

33 Wolfrum 2006, S. 264-265, Wirsching 2005, S. 106-108 und Conze 2009, S. 239-240, 332-341, 391-405.

34 Conze 2009, S. 401, 466-467.

entwicklung. Nach der zweiten Ölkrise 1979 erfolgte ein weltwirtschaftlicher Einbruch, der mit gestiegenen Energie- und Rohstoffpreisen, Unsicherheit auf den Finanzmärkten und sinkender Nachfrage die Krisenbranchen noch weiter in die Knie zwang. Die Stilllegung unrentabler Betriebe sowie die Aufgabe bzw. Automatisierung von Produktionszweigen maschinell-manueller Fertigung waren die Folge. Sie erzeugten eine die folgenden zwei Jahrzehnte prägende Arbeitslosigkeit, die das Ideal der Vollbeschäftigung in weite Ferne rücken ließ.[35] Mit dem Niedergang der traditionellen Industrien und der Arbeiterkultur gingen jedoch auch eine noch produktivere Industrieproduktion in dynamischen und innovativen Branchen wie der Büro- und Datentechnik, der Kunststoffherstellung und –verarbeitung sowie der elektrotechnischen Industrie einher. Die körperliche Schwerarbeit verschwand zugunsten industrieller Produktion auf der Ebene der Mikroelektronik, und computergestützte Erwerbsarbeit breitete sich aus. Neben den insgesamt sinkenden Beiträgen des primären und sekundären Sektors am Bruttoinlandsprodukt zwischen 1970 und 1990 ließ sich ein wachsender Anteil an Dienstleistungen (von 49,0 auf 57,6 Prozent) im selben Zeitraum erkennen. Diese Verlagerung von der Warenproduktion hin in den Bereich der Dienstleistungen wurde durch die wirtschaftliche Schwäche der Bundesrepublik zu Beginn der 1980er Jahre noch forciert. Die geschilderten Entwicklungen führten unter anderem schließlich zur Entstandardisierung des (männlich dominierten) Normalarbeitsverhältnisses. An den Rändern der sozialrechtlich geschützten Arbeit wuchsen neue Formen ungeschützter und auch halb- bzw. illegaler Beschäftigungen. Mitbedingt durch das Einströmen von Frauen in den Arbeitsmarkt nahmen vor allem zeitlich befristete Angebote und Teilzeitarbeit zu. Der Einstieg in den Arbeitsmarkt fiel gerade den jüngeren Bevölkerungsmitgliedern unabhängig von ihrer Qualifikationsstufe immer schwerer, und auch der Ausstieg aus dem Berufsleben erfolgte durch die steigende (Dauer-)Arbeitslosigkeit häufig unfreiwillig.[36]

---

35 Doering-Manteuffel und Raphael 2010, S. 34-38 und Conze 2009, S. 549-552.

36 Wirsching, Andreas (2006), Abschied vom Provisorium. 1982-1990 (München: Random House), S. 229-231 und 313-322.

Als Reaktion auf die gewandelten weltwirtschaftlichen Verhältnisse und den Strukturwandel der industriellen Produktion griff die Wirtschaftspolitik schließlich auf neoliberale Maximen zurück und konzentrierte sich darauf, die auf eine Globalisierung drängenden Finanz- und Warenströme zu fördern. Der Sozialstaat blieb weiterhin eine Selbstverständlichkeit, aber seine Kosten wuchsen. Die daraus folgenden Sparzwänge kamen dem neoliberalen Ordnungsmodell auch programmatisch entgegen. Der Rückzug des Staats aus der Wirtschaft versprach die notwendigen Entlastungen; die Privatisierung von Staatsbetrieben und die Deregulierung bisher streng regulierter Wirtschaftssektoren waren vielerorts die Folge. Das neue Produktionsregime war jedoch nicht nur ein Konzept der Unabhängigkeit von Markt und Staat. Seine Durchschlagkraft erhielt es durch die neue und revolutionäre Technik der Mikroelektronik, die hervorragend zu den Prinzipien von Marktfreiheit und dem freien Fluss von Kapitalströmen passte. Der revolutionäre Charakter des technischen Wandels wurde schließlich mit der Einführung des Internets Mitte der 1990er Jahre und der Entstehung eines digitalen Finanzmarkt-Kapitalismus deutlich. Hinter der sogenannten ‚New Economy' steckte die Idee, dass in der Verknüpfung von digitaler Revolution und Globalisierung eine neue Wirtschaftsform mit einer Ökonomie der Information im Zentrum begründet würde. Dem steilen Anstieg der New Economy folgte jedoch ein jäher Absturz, als die Spekulationsblase um die Jahrtausendwende platzte. Der Staat hatte zwar seine Steuerungsoptionen abgegeben, die Folgen verlorener Kapitalsummen, insolventer Unternehmen und gestiegener Arbeitslosenzahlen musste er jedoch zu diesem Zeitpunkt ebenso wie nach der Weltwirtschaftskrise 2008 trotzdem tragen. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass in den vergangenen vier Jahrzehnten zahlreiche materielle und ideelle Triebkräfte ineinandergriffen und einen tiefgreifenden politökonomischen Strukturwandel hervorbrachten, der schließlich in den gegenwärtigen digitalen Finanzmarktkapitalismus mündete. Dieser ist jedoch eine Folge der strukturellen Veränderungen und nicht ihr Ursprung.[37]

37 Doering-Manteuffel und Raphael 2010, S. 45-56 und Conze 2009, S. 823-824.

1.2 Soziokultureller Wandel: Pluralisierung von Vergemeinschaftungsformen

In engem Zusammenhang mit den geschilderten strukturellen Wandlungen des politökonomischen Systems stehen zentrale soziokulturelle Veränderungen. Die Verknüpfung dieser beiden Sphären macht auch die Komplexität der gesamtgesellschaftlichen Modernisierungsprozesse aus. Im Zuge der zunehmenden Entgrenzungsprozesse, die an der Stelle des ‚Entweder-oder' ein ‚Sowohl-als-auch' entstehen lassen, wird ein hierarchisch geordneter Pluralismus erkennbar: Unter einer Fülle von Optionen wird zwar eine den anderen übergeordnet und vorgezogen, die Alternativen sind jedoch ebenfalls anerkannt als dauerhafte Ergänzungen zur Norm. Ein Beispiel hierfür sind die unterschiedlichsten Formen des Zusammenlebens wie nichteheliche Lebensgemeinschaften oder die sogenannten ‚Patchwork-Familien', welche die bürgerliche Kleinfamilie als traditionelle Form des Zusammenlebens ergänzen. Ein weiteres ist die Tatsache, dass neben das sogenannte ‚Normalarbeitsverhältnis' zahlreiche weitere Beschäftigungsformen treten, die ebenfalls als ein anerkannter Bestandteil der Arbeitswelt gelten. Hinzu kommt, dass Tätigkeiten jenseits der Erwerbsarbeit nun in die Nähe des klassischen Typs von Arbeit gerückt werden. Diese Entwicklungen haben zur Folge, dass das gesellschaftliche Verständnis von Arbeit pluralisiert und heterogenisiert wird und konsequenterweise traditionelle Konzepte trotz ihres Fortbestehens relativiert werden. Ein weiteres im Rahmen dieser Untersuchung interessantes Beispiel ist die Aufwertung von nicht-wissenschaftlichem Wissen wie Erfahrungs- oder intuitives Wissen. Damit verliert der Anspruch der Wissenschaft auf die exklusive Produktion von gültigem und nützlichem Wissen seine Geltung.[38] Diese Entwicklung bildet zum einen die Grundlage für die Relativierung des Qualifikationsbegriffs zugunsten des subjektzentrierten Kompetenzbegriffs, die im nächsten Abschnitt dargestellt wird. Zum Anderen ist sie die Voraussetzung für die Wahrnehmung von (Jugend-) Szenen wie der HipHop-Kultur als Bildungsorte.

38 Beck, Bonß und Lau 2004, S. 35-38.

Als drittes Beispiel, das an dieser Stelle ausführlicher beleuchtet wird, lässt sich die Pluralisierung von Vergemeinschaftungsformen anführen, welche zu einem Bedeutungsanstieg von posttraditionalen Formen der Vergemeinschaftung wie beispielsweise der Hip-Hop-Szene führt. Diese Pluralisierung ist eine Folge des Individualisierungsprozesses. Der Begriff der Individualisierung beschreibt die Wandlung des sozialen Binnengefüges der Gesellschaft, also von sozialen Klassen, Familienformen, Geschlechtslagen, Ehe, Elternschaft oder Beruf in Richtung einer Freisetzung der Individuen aus den herkömmlichen Sozialformen. Individualisierung ist nicht einfach eine Veränderung des Bewusstseins oder der Lebenssituation der Menschen, sondern viel weiter gehend eine neue Form der Vergesellschaftung, also eine tief greifende Veränderung des Verhältnisses zwischen Individuum und Gesellschaft. Individualisierte Lebensstile fanden sich zwar bereits im Mittelalter, der Renaissance oder dem Protestantismus, neu ist jedoch, dass Individualisierungsprozesse nicht mehr Einzelne, sondern den Großteil der Akteure betreffen und darüber hinaus zentrale gesellschaftliche Institutionen wie der Arbeitsmarkt, die Rentenvorsorge oder das Arbeits- und Sozialrecht Prozesse der Individualisierung geradezu erzwingen. Modernisierung führt also nicht nur zur Entstehung einer zentralen Staatsgewalt, zu erhöhter Mobilität, Massenkonsum und anderem, sondern auch zu einer allgemeinen Individualisierung, die sich durch drei Aspekte kennzeichnen lässt. Während sich die Individuen aus vorgegebenen sozialen Bindungen und Herrschaftsformen lösen (Freisetzungsdimension), gehen traditionelle Sicherheiten in Bezug auf Handlungen, Glauben und Normen verloren (Entzauberungsdimension), und neue Formen der sozialen Einbindung entstehen (Kontroll- bzw. Reintegrationsdimension).[39]

Ein bedeutender Aspekt für die Freisetzung des Individuums ist die Entstandardisierung der Erwerbsarbeit, die neben der Familie ein zentraler Bezugspunkt des Lebens und der sozialen Erfahrungen war. Die Verkürzung und Flexibilisierung der Arbeitszeiten und die Zunahme von zeitlich befristeten Verträgen und Teilzeitarbeit stellten unter anderem die männliche Normalerwerbsbiographie grundlegend infrage. Konkrete wirtschafts- und sozialpolitische Maßnah-

39 Beck 2010, S. 21, 115, 205-209.

men wie das Rentensystem und steuerliche Regelungen förderten diese Entwicklung ebenso wie gewandelte subjektive Werthaltungen, die infolge von Bildungsexpansion, gestiegenem Wohlstand und Tertiarisierung der Arbeitswelt verantwortungsvolle und kreative Erwerbsarbeit als ein Mittel zu Selbstentfaltung und Identitätsfindung interpretieren.[40]

Neben der Entstandardisierung der Erwerbsarbeit ist die *„Herauslösung aus ständisch geprägten sozialen Klassen* [Hervorhebung im Original]"[41] ein wichtiger Kristallisationspunkt für die Freisetzung des Individuums. Der erhöhte materielle Lebensstandard, die gestiegene soziale und geographische Mobilität und die Bildungsexpansion, welche ein Mindestmaß an Selbstfindungs- und Reflexionsprozessen ermöglicht, lösen die Bindungen an Familie, Nachbarschaften, Berufe, Kollegen usw. auf. Die Lebenslagen diversifizieren und individualisieren sich, Klassenbindung und Klassenidentitäten verlieren ihre Verbindlichkeit. Die Anhebung des Lebensstandards und die Herauslösung aus Klassenzugehörigkeiten dürfen allerdings nicht darüber hinweg täuschen, dass soziale Ungleichheit weiter besteht und sich durch die tendenzielle Ablösung vom Vollbeschäftigungsverhältnis in Richtung von flexiblen, vielfältigen, individualisierten und auch häufig prekären Beschäftigungsformen sogar noch verschärft. Neben den sozialen Klassen befindet sich jedoch auch die klassische Kleinfamilie, welche in der Industriegesellschaft noch den privaten Rückzugsraum als Puffer zur Härte des Berufslebens gebildet hatte, im Zustand der Auflösung. Zu dieser Entwicklung trägt vor allem die veränderte Lage der Frauen bei, die ebenfalls zum Gegenstand nachholender Modernisierungs- und Individualisierungsprozesse wurden. Das Ineinandergreifen materieller, rechtlicher und mentaler Vorgänge relativierte die ehemaligen Zentralinstanzen weiblicher Standardbiographien wie Ehe, Kinder und Familie. Der Sozialstaat übernahm einige Funktionen der Familie, das liberalisierte Ehescheidungsrecht vergrößerte die individuellen Wahlmöglichkeiten, neue Methoden der Empfängnisverhütung lösten die Sexualität von der Reproduktionsfunktion. Seit den

---

40 Wirsching 2006, S. 313-317. Zur Subjektivierung der Arbeitswelt später mehr.

41 Beck 2010, S. 208.

1970er Jahren verloren traditionelle Einstellungen und Konventionen an Bedeutung, das Heiratsalter und die Zahl der Scheidungen stiegen, während die Zahlen der Eheschließungen und Kinder sanken und alternative Familienformen wie Alleinerziehende und nichteheliche Lebensgemeinschaften zunahmen. Die Familie löste sich aus den Versorgungszusammenhängen und wurde zu einer Verbindung auf Zeit, in der die unterschiedlichen bildungs-, arbeitsmarkt- und berufsorientierten Situationen der beteiligten Individuen unter einen Hut gebracht werden müssen.[42]

Die Freisetzung der Individuen hat jedoch nicht nur die Lösung aus traditionellen Bindungen zur Folge, sondern auch die Entzauberung von herkömmlichen Handlungssicherheiten und damit den Verlust des Gefühls von Sicherheit und Geborgenheit. Dieser Vorgang lässt sich beispielhaft am Übergang von einer einfachen zu einer reflexiven Verwissenschaftlichung ablesen. Bis in die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts erlaubte ein ungebrochener Fortschritts- und Wissenschaftsglaube klare Grenzziehungen zwischen Laien und Experten. Die gegenwärtigen Risiken wie Kernkraft sind allerdings Folgen des wissenschaftlich-technischen Fortschritts und Gegenstand wissenschaftlicher und sozialer Konstruktion. Durch die Konfrontation mit ihren eigenen Produkten und den daraus entstehenden Folgen wird der Umgang mit Wissenschaft reflexiv. Dies führt dazu, dass die Ansprüche auf wissenschaftliche Erkenntnis ihre Monopolstellung verlieren. Die Anwendung des methodischen Zweifels auf die eigenen Grundlagen und ihre praktischen Folgen bedeutet eine schwindende Reichweite und Verbindlichkeit der eigenen Aussagen.[43] Damit einher geht die Aufwertung von alternativen Wissensformen wie dem Erfahrungswissen, das im praktischen Handeln erworben und angewandt wird und im Gegensatz zu wissenschaftlich begründetem Wissen nicht auf wissenschaftliche Erzeugung und Überprüfung angelegt ist. Dies führt in der Folge zur Entgrenzung von als instrumentell leistungsfähig geltendem Wissen. Dass diese

---

42 Wirsching 2006, S. 309-322, Beck 2010, S. 121-129, 208-209 und Schroer, Markus (2007), Das Individuum der Gesellschaft: Synchrone und diachrone Theorieperspektiven, 1. Aufl. [Nachdr.] (Frankfurt a.M.: Suhrkamp), S. 397-401.

43 Beck 2010, S. 254-257.

Entgrenzung von Wissen zumindest partiell auch in den Bildungsinstitutionen wahrgenommen wird, zeigt die Diskussion um informelle Bildung insbesondere in der beruflichen Weiterbildung.[44] Die berufliche Verwertung von Kompetenzen, die in der HipHop-Szene erworben und weiterentwickelt werden, ist ebenfalls eine Folge dieses Entgrenzungsprozesses.

Individualisierung bedeutet jedoch nicht nur die Herauslösung aus traditionellen Bindungen und damit in Zusammenhang stehend den Verlust herkömmlicher Handlungssicherheiten, sondern auch die Reintegration des Individuums in neue Sozialformen bzw. seine erhöhte Abhängigkeit von gesellschaftlichen Institutionen. Zunächst wird der Individualisierungsschub nicht mehr durch soziale Bezugseinheiten, sondern direkt durch die Individuen aufgefangen. Jeder Akteur scheint somit seines eigenen Glückes Schmied, er ist verantwortlich für seine marktvermittelte Existenzsicherung und die Organisation seiner Biographie. Parallel zur Ausbildung individueller Lebenslagen lässt sich jedoch eine hochgradige Standardisierung erkennen. Das Individuum unterliegt einer Neueinbindung durch Prozesse der Verrechtlichung, Ausbildung oder Verwissenschaftlichung, die auf alle Lebensbereiche übergreifen. Individuelle Lebenslagen sind damit abhängig von der Kontrolle durch Institutionen, also abhängig vom Arbeitsmarkt, von Bildungssystemen, Konsumangeboten, sozialrechtlichen Regelungen, Verkehrsplanung oder medizinischer, psychologischer und pädagogischer Beratung. Von der erhöhten Freiheit und den zunehmenden Wahlmöglichkeiten profitieren insbesondere jene Akteure, die über Erwerbssicherheit verfügen. Verlierer des Wandels sind diejenigen, deren Erwerbsbiographie von wirtschaftlichen Krisen getroffen wird oder die im Bildungssystem benachteiligt sind; sie erfahren die neue Freiheit der Entscheidung vielmehr als Zwang zur Entscheidung. Das Bewusstsein von individueller Verantwortlichkeit für die eigene Lebensplanung verschleiert dabei die Abhängigkeit des Einzelnen

---

44 Böhle, Fritz et al. (2004), „Der gesellschaftliche Umgang mit Erfahrungswissen: Von der Ausgrenzung zu neuen Grenzziehungen." In: Entgrenzung und Entscheidung: Was ist neu an der Theorie reflexiver Modernisierung?, hrsg. von Ulrich Beck, Christoph Lau und Wolfgang Bonß (Frankfurt a.M.: Suhrkamp), S. 95-122, S. 95-98, 118.

von institutionellen Phänomenen, auf die er keinen Einfluss hat. So führen beispielsweise Jugendliche auch angesichts der sozialen Ungleichheit im Bildungssystem schulisches Versagen in der Regel überwiegend auf individuelles Unvermögen zurück.[45]

Der voranschreitende Modernisierungsprozess stellt alle ehemaligen Gewissheiten infrage: Das (männlich dominierte) Normalarbeitsverhältnis verliert angesichts eines strukturellen Wandels von Arbeit seine Verbindlichkeit, ebenso wie die bürgerliche Kleinfamilie als standardisierte Lebensform in Auflösung begriffen ist. Herkömmliche Gemeinschaften verlieren ihre Bindungskraft, der Wertewandel ruft bei den Akteuren unter den Schlagworten von Selbstverwirklichung und Selbstentfaltung neue Ansprüche an sich selbst und an ihre Umwelt hervor. Das Ineinandergreifen dieser Veränderungsprozesse auf der materiellen und auf der ideellen Ebene erhöht die Komplexität des Modernisierungsprozesses, politökonomische und soziokulturelle Wandlungen bedingen und verstärken sich gegenseitig. Klare Grenzziehungen von Arbeit und Nicht-Arbeit, Wissen und Nicht-Wissen verschwinden, der Einzelne scheint auf sich allein gestellt, was die Organisation seiner Biographie (Bildung, Arbeit, Zusammenleben, Konsum etc.) angeht. Nichtsdestotrotz bilden jedoch strukturelle Voraussetzungen wie das Bildungssystem oder der Arbeitsmarkt wichtige Rahmenbedingungen für individuelle und kollektive Biographien. Neue Freiheiten gehen ebenfalls mit neuen Zwängen und Abhängigkeiten einher, die den Individuen jedoch häufig nicht bewusst sind.

2 Wandel der Arbeitswelt

2.1 Vom Fordismus zum Postfordismus: Entstandardisierung der Erwerbsarbeit

Historischer Wandel des Arbeitsverständnisses

Das Verhältnis des Menschen zur Arbeit war von der Antike bis ins Mittelalter zweigeteilt. Auf der einen Seite galt Arbeit als mühevolle

45 Schroer 2007, S. 407-420, Wirsching 2006, S. 312-313, Mansel und Hurrelmann 1994, S. 43-44.

Last und wurde beispielsweise in der Genesis als Strafe für den Sündenfall dargestellt. Auf der anderen Seite sah das mittelalterliche Christentum die Arbeit auch als Mittel zur Heilsgewinnung an. Diese Ambivalenz lässt sich bis heute an der Gegenüberstellung der Begriffe ‚Arbeit' und ‚Werk' ablesen, die ganz unterschiedlich konnotiert sind.[46] Bis ans Ende des Mittelalters dominierten negative bis skeptische Einstellungen zur Arbeit; eine folgenreiche Neuinterpretation des Arbeitsverständnisses ereignete sich erst aufgrund der neuzeitlichen Raumrevolution. Die Gestaltung der ‚Mutter Erde' wurde nicht mehr als Entheiligung begriffen, sondern vielmehr als göttlicher Auftrag und damit als Akt der Selbsterlösung. Durch die scheinbare Machbarkeit der Welt eröffneten sich ganz neue Räume, welche bisher himmlische Regionen in die diesseitige Welt zu holen schienen. Sichtbar wird dies an den Utopien von Thomas Morus und Francis Bacon. Die Arbeitskraft erschien in dieser Deutung als ein Weg innerweltlicher Erlösung. Zu dieser Säkularisierung trug auch die Reformation bei, welche im Zuge einer Neudeutung der biblischen Schriften zu einem neuen Arbeitsverständnis gelangte. Arbeit wurde hier nicht mehr als Mühsal, sondern als Beruf und Dienst an Gott gedeutet und damit höher bewertet als die mönchische Kontemplation. Die protestantische Umdeutung von Arbeit konnte jedoch nur im Kontext der allgemeinen Öffnung des Raumes und des Möglichkeitshorizontes menschlicher Tätigkeiten in der Neuzeit erfolgen, was Max Webers These vom Protestantismus als Ursprung des kapitalistischen Geistes relativiert.[47]

Darüber hinaus wurde im Zuge einer technologischen Revolution seit dem frühen 17. Jahrhundert Arbeit vermehrt durch komplexe mechanische Systeme geleistet. Anwendungsorientierte Naturwissenschaften sollten zu neuen Arbeitsverfahren beitragen. Durch

---

46 Jochum, Georg (2010), „Zur historischen Entwicklung des Verständnisses von Arbeit." In: Handbuch Arbeitssoziologie, hrsg. von G. Günter Voß, Günther Wachtler und Fritz Böhle (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 81-125, S. 81-94.

47 Hirschfelder, Gunther (2004), „Die historische Dimension der Arbeitskulturen." In: Die Virtualisierung der Arbeit: Zur Ethnographie neuer Arbeits- und Organisationsformen, hrsg. von Gunther Hirschfelder und Birgit Huber (Frankfurt a.M.: Campus-Verl.), S. 27-52, S. 30 und Jochum 2010, S. 96-104.

Wissenschaft und Arbeit erhielt der Mensch bei Francis Bacon die Möglichkeit, den paradiesischen Ursprungszustand wiederherzustellen. Diese Verwandlung der christlichen Eschatologie in ein wissenschaftlich-technisches Projekt prägte das neuzeitliche Verständnis von Arbeit zutiefst. In der Folgezeit wurde mit der Herausbildung der liberalen Nationalökonomik der Arbeitsbegriff ausschließlich im Hinblick auf die Schaffung von Mehrwert gedeutet und in der Konsequenz vollständig ökonomisiert. Damit einher ging eine äußerst positive gesellschaftliche Bewertung. Die Erzeugung von Mehrwert, bis dato als Mangel interpretiert, bildete nun die Grundlage für die positive Einschätzung von Arbeit.[48] Im Zuge der Industrialisierung erfuhr der Arbeitsbegriff eine weitere Erhöhung, insbesondere in England, dem Motor dieses dynamischen Prozesses. Thomas Carlyle trat hier gar für die Gleichsetzung von Arbeit mit Religion ein. Arbeit in Form von Erwerbsarbeit wurde vom generellen Lebensvollzug abgekoppelt und als eigene Sphäre konstituiert, Arbeitsplatz und Familie/Haushalt waren von nun an getrennt. Das Teilsystem der Arbeit funktionierte vermehrt nach marktwirtschaftlichen Regeln unter der Kontrolle von Vorgesetzten. Arbeit im Sinne von Erwerbsarbeit wurde unterschieden von Nicht-Arbeit, welche auch die Arbeit in Haushalt und Familie vorwiegend von Frauen umfasste. Erstmals wurde Arbeitslosigkeit von Arbeit auch begrifflich unterschieden und als problematisch erachtet.[49]

Das enge Verständnis von Arbeit als industrieller Erwerbsarbeit lässt sich angesichts der veränderten industriellen Produktionsprozesse sowie der Entstandardisierung von Erwerbsarbeit nicht länger aufrechterhalten. Darüber hinaus forderte auch der Feminismus mit Recht die Anerkennung der Reproduktionsarbeit in der Familie als Arbeit, sodass inzwischen Arbeits- und Industriesoziologen die Ausweitung und Neubestimmung des Arbeitsbegriffs rege diskutieren.[50] So notwendig diese Erweiterung und Neubestimmung des

48 Jochum 2010, S. 104-108.

49 Hirschfelder 2004, S. 31 und Kocka, Jürgen (2000), „Arbeit früher, heute, morgen: Zur Neuartigkeit der Gegenwart." In: Geschichte und Zukunft der Arbeit, hrsg. von Jürgen Kocka, Claus Offe und Beate Redslob (Frankfurt a.M.: Campus-Verl.), S. 476-492, S. 480.

50 Jochum 2010, S. 110-111.

Arbeitsbegriffs auch ist, so liegt der Fokus im Folgenden jedoch auf dem Wandel der Erwerbsarbeit in den letzten Jahrzehnten, dessen Auswirkungen sich sowohl bei der Entstehung als auch bei einigen Charakteristika der HipHop-Kultur bemerkbar machen.

Vom Fordismus zum Postfordismus?

Zwischen 1850 und 1950 entwickelte sich in den Industriegesellschaften ein ganz spezifisches Arbeitsverhältnis, das Lohnarbeitsverhältnis. Dieses hat weitreichende faktische und symbolische Bedeutung für die Gesellschaft. Auf der ökonomischen Ebene ist die Erwerbsarbeit ein zentraler Produktionsfaktor, auf der sozialen Ebene ein Medium für gesellschaftliche Anerkennung und Prestige, das als Integrationsmechanismus fungiert. Doch auch die kulturell-symbolische Bedeutung von Erwerbsarbeit als existentielle Sinndeutung sowie Arbeit als politische Ressource von Macht und Konflikthandeln dürfen nicht unterschätzt werden.[51]

In den letzten Jahrzehnten hat die Erwerbsarbeit einen tief greifenden Wandel erfahren, der als Übergang von einem fordistischen zu einem postfordistischen Arbeitsparadigma gedeutet wird. Diese Periodisierungsbegriffe entstammen der sozial- und politikwissenschaftlichen Regulationstheorie der 1980er Jahre. Sie versucht die Makro- und die Mikroebene der Ökonomie zu verknüpfen und dabei nicht nur den Wandel der kapitalistischen Produktionsweise in einer historischen Perspektive darzustellen, sondern auch auf soziale, politische und kulturelle Faktoren des gesellschaftlichen Wandels einzugehen. Antonio Gramsci prägte den Begriff des ‚Fordismus', der zwei unterschiedliche Dimensionen hat. Zum einen beschreibt er die von Henry Ford in der Automobilindustrie entwickelte tayloristische Produktionsweise, die sich vor allem durch Totalstandardisierung und wissenschaftliche Rationalisierung der Produktion auszeichnet. Zum anderen ist damit jedoch auch die Integration der Arbeiterklasse durch entsprechende Löhne, Arbeitszeiten und Preisgestaltung gemeint, sodass der Begriff im Grund ein

51 Schmidt, Gert (2010), „Arbeit und Gesellschaft." In: Handbuch Arbeitssoziologie, hrsg. von G. Günter Voß, Günther Wachtler und Fritz Böhle (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 127-147, S. 131-132.

besonderes Verhältnis von Massenproduktion und Massenkonsumption bezeichnet.[52]

Weitere Merkmale fordistischer Gesellschaften sind darüber hinaus der Aufbau eines keynesianischen Wohlfahrtsstaates (der soziale Sicherheit, Konsumkultur und Wirtschaftswachstum fördert) sowie der Versuch des Erhalts einer internationalen Wirtschafts- und Währungsstabilität durch regulierende Eingriffe. Die 1950er und 1960er Jahre in der Bundesrepublik Deutschland können beispielsweise als eine fordistische Phase, geprägt von der Förderung des Massenkonsums und des Wirtschaftswachstums, bezeichnet werden. Kennzeichnend für diese Zeitspanne war unter anderem ein bestimmtes Familienmodell mit einem männlichen Ernährer und der die Kinder versorgenden Hausfrau. Damit in Zusammenhang stand ein bestimmtes Konzept der alltäglichen Lebensführung, dessen wichtigstes Merkmal die Trennung von (Erwerbs-)Arbeit und Freizeit unter anderem auf räumlicher Ebene war. Dies war in der geschilderten Idealform natürlich nur ein Leitbild, welches jedoch für die unterschiedlichsten sozialen Gruppen einen wichtigen Bezugspunkt darstellte. Der eingangs geschilderte politökonomische Strukturwandel stellt diese klassischen Formen industrieller Arbeit und die daran geknüpften sozialstaatlichen Arrangements an der Wende vom 20. zum 21. Jahrhundert in fast allen sogenannten Industriegesellschaften Europas, Nordamerikas und Ostasiens infrage. Tayloristische bzw. fordistische Produktionsformen scheinen passé zu sein und werden in der Arbeits- und Industriesoziologie meist der Vergangenheit zugeordnet. Die Diskussion um den sogenannten ‚Postfordismus' fasst die beobachtbaren Veränderungen zusammen.[53] Als dessen Merkmale können gelten:

- „Flexibilisierung der Arbeitsorganisation mit Arbeitsgruppen und Aufgabenintegration
- Produktion in kleineren Serien und starke Produktdifferenzierung
- De-Hierarchisierung, Dezentralisierung und Entbürokratisierung

52 Schönberger 2007, S. 65-66.

53 Schmidt 2010, S. 132-137 und Schönberger 2007, S. 66-67.

- zunehmende Bedeutung von Wissen gegenüber materiellen Ressourcen und Produktionsmitteln
- Reduzierung der staatlichen Sicherungssysteme und Privatisierung der Absicherung
- Individualisierung aller Bereiche der Lebensorganisation“[54]

Grundsätzlich lassen sich drei Prozesse der Entgrenzung erkennen, die den Postfordismus charakterisieren. Das Schlagwort der Prekarisierung beschreibt die Zunahme prekärer Arbeitsverhältnisse in Abgrenzung zum fordistischen Normalarbeitsverhältnis. Diese in ihrer Anzahl seit den 1970er Jahren wachsenden prekären Arbeitsverhältnisse (Wegfall des Kündigungsschutzes, zeitliche Befristungen etc.) bestehen parallel zu den Normalarbeitsverhältnissen, deren Zahl konstant bleibt. Unter Flexibilisierung wird auf der Ebene der Arbeitsorganisation der Übergang zu einer deregulierten Organisation der Lohnarbeit beispielsweise mit flacheren Hierarchien verstanden. Darüber hinaus meint Flexibilisierung jedoch auch einen umfassenderen Zugriff auf die Arbeitskraft und ihre größere zeitliche Verfügbarkeit. Die Trennung von Arbeit und Freizeit verschwindet dabei, der Alltag ist von Arbeit geprägt. Letztendlich wird mit dem Begriff der Subjektivierung die zunehmende Bedeutung von Subjektivität im Postfordismus bezeichnet. Hierbei sind zwei Ebenen zu erkennen: Durch die veränderten betrieblichen Nutzungsformen von Informations- und Kommunikationstechnik muss immer mehr auf die subjektiven Fähigkeiten der Arbeitnehmer (soziale und kommunikative Kompetenzen) rekurriert werden. Auf der anderen Seite stellen die Arbeitnehmer im Zuge des Wertewandels mehr subjektive Anforderungen an ihre Arbeit. Diese Entwicklung macht sich auch bei den interviewten Akteuren der HipHop-Kultur bemerkbar, weshalb sie im folgenden Abschnitt ausführlicher geschildert wird.[55]

Der Wandel vom Fordismus hin zum Postfordismus lässt sich an den Sozialstrukturdaten ablesen. So steigt die Mobilität von Arbeitskraft nicht nur in räumlicher Hinsicht, sondern auch zwischen Branchen und Organisationsformen. Darüber hinaus lassen sich

54 Schmidt 2010, S. 137.

55 Schönberger 2007, S. 75-78.

auch starke Sektorenbewegungen in Richtung einer Tertiarisierung erkennen: Der Anteil der im verarbeitenden Sektor Beschäftigten ging von 47 Prozent im Jahre 1955 auf 31 Prozent im Jahr 2004 zurück, während der Anteil der Beschäftigten im Dienstleistungssektor stark anstieg von 38 Prozent 1955 auf 67 Prozent im Jahr 2004. Bei der Qualifikationsstruktur der Bevölkerung lässt sich ein tief greifender Wandel hin zu einer Polarisierung zwischen niedrig und hoch Qualifizierten erkennen. Im Jahre 1970 machten Personen ohne formalen Abschluss und mit Hauptschulabschluss plus Berufsausbildung noch weit über 80 Prozent der Bevölkerung aus. Dieser Anteil sank bis 2000 auf nur mehr 50 Prozent, während sich im gleichen Zeitraum der Anteil der Akademiker von 4 Prozent auf über 10 Prozent mehr als verdoppelte.[56]

Der Übergang einer fordistischen zu einer postfordistischen Produktionsweise ist ein Phänomen des beschriebenen Strukturbruchs im Zuge voranschreitender und reflexiv werdender Modernisierungsprozesse. Der geschilderte Wandlungsprozess sollte jedoch nicht als eine Art lineares Phasenmodell interpretiert werden, in der eine Produktionsweise schlicht von der anderen abgelöst wird. Stattdessen ist mehr von einem Sowohl-als-auch von Elementen aus Fordismus und Postfordismus auszugehen. Es handelt sich also weniger um eine Kehrtwende der Industrialisierung als vielmehr um eine Entgrenzung von Erwerbsarbeit im Zuge einer Transformation des Fordismus.[57]

Subjektivierung von Arbeit

Der Begriff Subjektivität beschreibt eine spezifische Konstellation von Wissen, Einstellungen, Motiven und Fertigkeiten einer Person, die zwar individuell besonders, aber auch gesellschaftlich geprägt sind. Die spezifischen Ressourcen einer Person sind in dieser Lesart stets beeinflusst von sozialen Prozessen. Subjektivität bezeichnet also nicht die Person selbst, sondern ihr Verhältnis zu sich und ihrer Umwelt. Diese Relationen werden in Auseinandersetzung mit der sozialen Umwelt hergestellt und entspringen nicht einfach dem Individuum. Subjektivität ist demzufolge das (veränderbare) Pro-

56 Wirsching 2006, S. 229-231 und Schmidt 2010, S. 137-139.

57 Schmidt 2010, S. 137-139.

dukt der Verbindung von Individuum und Gesellschaft, welches den Akteur in seiner sozialen Umwelt positioniert.[58]

Das Schlagwort von der Subjektivierung der Arbeitswelt beinhaltet zwei Ebenen: zum einen fasst der Begriff einer ‚normativen Subjektivierung' von Arbeit die gestiegenen Ansprüche der Arbeitnehmer an ihre Tätigkeit zusammen. Im Zuge des Wertewandels findet sich insbesondere bei jüngeren Generationen eine Kombination aus hedonistischen und materialistischen Werten in Verbindung mit einer Orientierung an Wohlergehen und Spaß am Leben bei ausreichender materieller Versorgung. Die Individuen streben die Nutzung von verantwortungsvoller, kreativer und subjektiv sinnstiftender Erwerbsarbeit als ein Mittel von Selbstentfaltung und Identitätsfindung an. Zahlreiche Arbeiter und Angestellte entwickeln im Verhältnis zu ihrer Tätigkeit Gefühle von Stolz und Selbstbewusstsein, deren Ursprung in der kompetenten Beherrschung komplexer Aufgabenbereiche liegt. Arbeit soll nicht nur Spaß machen, sondern auch der Erweiterung persönlicher Kompetenzen dienen und Anerkennung garantieren. Die Berufsrolle wird damit für weite Teile der Bevölkerung zu einem integralen Bestandteil persönlicher Konstruktionen und Stabilisierungen von Identität. Damit einher geht jedoch auch die Relativierung der betrieblichen Bindung. Kann die jeweilige Tätigkeit die subjektiven Ansprüche nicht erfüllen, so sucht der Beschäftigte eben einen anderen Arbeitsplatz bzw. verlagert sein Potenzial mehr in die Freizeit.[59]

Zum anderen beschreibt Subjektivierung von Arbeit jedoch auch eine veränderte Strategie von Seiten der Unternehmen. Im Taylorismus wurde Subjektivität im Arbeitshandeln vor allem als potenzieller Störfaktor gesehen, der durch Kontrolle und Vereinheitlichung möglichst minimiert werden sollte. Dies änderte sich mit der wachsenden Komplexität technischer und organisatorischer Struk-

---

58 Kleemann, Frank, Matuschek, Ingo und Voß, G. Günter (2002), „Subjektivierung von Arbeit – ein Überblick zum Stand der soziologischen Diskussion." In: Subjektivierung von Arbeit, hrsg. von Manfred Moldaschl (München: Hampp), S. 53-100, S. 56-57.

59 Wirsching 2006, S. 312 und Baethge, Martin (1991), „Arbeit, Vergesellschaftung, Identität – Zur zunehmenden normativen Subjektivierung der Arbeit." Soziale Welt 42, Nr. 1, S. 6-19, S. 6-10.

turen, die subjektive Eingriffe der Beschäftigten erforderlich machten. Der Idealtypus des aktiv und selbstverantwortlich handelnden Arbeitskraftunternehmers löst den bisherigen fordistischen Arbeitnehmer allmählich ab mit dem Ziel, die Subjektivität der Arbeitenden noch intensiver zu nutzen und ökonomisch zu verwerten. Bei der Transformation von latenter Arbeitskraft der Beschäftigten in manifeste Arbeitsleistung erhöhen die Unternehmen die Verantwortung der Arbeitskräfte beispielsweise durch Team- und Projektarbeit, um mehr Flexibilität und Innovation zu ermöglichen. Den Abbau von direkter Steuerung kompensieren sie durch indirekte Kontrollen (also subjektive Fähigkeiten der Selbstorganisation und Selbstkontrolle). Diese zunehmende Selbst-Kontrolle ergänzen die Beschäftigten durch einen Prozess der Selbst-Ökonomisierung, in dem sie ihre Fähigkeiten gezielt an ökonomische Anforderungen anpassen und verwerten. In der Folge gestalten sie auch den Alltag effizienzorientierter und rationalisieren ihn damit. Die neuen und indirekten Steuerungsmechanismen wie Arbeitsmarkt und subjektiviertes Arbeitshandeln ermöglichen also mehr Handlungsautonomie und Flexibilität, sie stellen aber auch eine Erweiterung der Herrschaftsformen dar. Der Zwang zu mehr Selbständigkeit kann durchaus negative Folgeerscheinungen wie Stress, Depressionen und Angstzustände zeitigen. Subjektivität wird damit zu einer vermehrt genutzten gesellschaftlichen Ressource, deren ehemals emanzipatorisches Potenzial nun zunehmend funktionalisiert und ökonomisiert wird und zu neuen Formen von Entfremdung und (Selbst-)Ausbeutung führen kann.[60]

Bei der Subjektivierung der Arbeitswelt handelt es sich um einen höchst ambivalenten Prozess, der das Ergebnis unterschiedlicher Entwicklungen ist. Auf der einen Seite ist zu erkennen, dass die zunehmende Technisierung und bürokratisch-rationale Organisa-

60 Kleemann, Frank und Voß, G. Günter (2010), „Arbeit und Subjekt." In: Handbuch Arbeitssoziologie, hrsg. von G. Günter Voß, Günther Wachtler und Fritz Böhle (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 415-450, S. 433-434, Voß, G. Günter (2010), „Subjektivierung und Mobilisierung: Und: Was könnte Odysseus zum Thema ‚Mobilität' beitragen?" In: Mobilität und Mobilisierung: Arbeit im sozioökonomischen, politischen und kulturellen Wandel, hrsg. von Irene Götz et al. (Frankfurt a.M.: Campus-Verl.), S. 95-136, S. 103-106 und Kleemann, Matuschek und Voß 2002, S. 88.

tion von Arbeitsprozessen an ihre Grenzen stoßen. Im Unterschied zum Versuch der Ausschaltung von Subjektivität am Arbeitsplatz in der Vergangenheit, haben nun die Betriebe ein Interesse an der gesamten Persönlichkeit ihrer Arbeitnehmer. Damit steigen aber auch die Erwartungen an die Qualität und Quantität der Leistungen der Arbeitnehmer deutlich an. Auf der anderen Seite gehen mit dem Bröckeln des ‚Normalarbeitsverhältnisses' und eines institutionalisierten Lebenslaufes eine gewachsene Verantwortung für die eigene Biographie einher. Infolge dieser gestiegenen Anforderungen und dem sogenannten Wertewandel entwickeln die Individuen selbst das Bedürfnis nach persönlicher Entfaltung. Nicht mehr die Anpassung an die Vorgaben eines festen Arbeitsplatzes steht nun im Vordergrund, sondern die individuelle Anpassung der Position in Gesellschaft und Arbeitswelt an eigene Ansprüche und umgekehrt.[61]

Folgen des Wandels der Arbeit für die alltägliche Lebenswelt

Die geschilderten Tendenzen von Subjektivierung, Flexibilisierung und Prekarisierung im Zuge postfordistischer Arbeitsparadigmen tragen zu einer Entstandardisierung der Lebensläufe bei. Immer mehr lassen sich seit den 1980er Jahren ständige Umstellungen zwischen Phasen des Jobbens, der Elternschaft, Arbeitslosigkeit oder Weiterbildung etc. in den unteren, aber auch mittleren Schichten der Bevölkerung beobachten. Der fordistische Zusammenhang von bestimmten Tätigkeiten und bestimmten Altersphasen befindet sich damit in Auflösung. Wie sich die genannten Tendenzen auf den Einzelnen auswirken, ob sie zu mehr Handlungsfreiheit und Autonomie oder im Gegenteil zu vermehrter Heteronomie und der Verstärkung bereits vorhandener sozialer Spaltungen führen, lässt sich nicht allgemein beantworten. Bestimmende Elemente sind die jeweiligen ökonomischen Rahmenbedingungen (Ressourcen, Qualifikationen, Arbeitsinhalte, Arbeitsmarktsituation etc.), die jeweiligen Lebensformen (Familie, Single, Alleinerziehende(r) etc.) sowie individuelle Ressourcen (strategisches Wissensmanagement, Motivation, Selbstdisziplin). Je nach Situation sind die Veränderungen im

61 Kleemann, Matuschek und Voß 2002, S. 88-89.

Zuge des Postfordismus entweder erzwungen, beruhen auf bestimmten Anreizen oder werden jeweils ausgehandelt.[62]

Zwei ethnologische Studien über Jugendliche mit problematischen Berufsübergängen zeigen exemplarisch auf, dass diese sich bereits nicht mehr an einer bürgerlichen Normalkarriere orientieren.[63] Sie erleben ihren misslungenen Berufseinstieg nicht einfach als ein Scheitern. Die jeweilige Bewältigung dieser schwierigen Situation hängt von mehreren objektiven und subjektiven Faktoren ab. Zahlreiche Jugendliche, die (objektiv gesehen) keine Lehrstelle bekommen hatten, flüchteten in ein weiteres Schuljahr interpretierten dieses subjektiv als einen neuen gemeinschaftlichen Schonraum, in dem sie sich mehr Zeit nehmen konnten. Lokale Gemeinschaften spielten für die untersuchten Jugendlichen dabei eine wichtige Rolle. Irene Götz charakterisiert diese als ‚defensive Gemeinschaften', die als eine Art Schutzwall gegen die schwierige Wirtschaftsordnung dienen. Jugendliche, denen die Integration in eine von Lohnarbeit geprägte Lebensform nur schwer gelingt, suchen eine alternative identitätsstiftende Orientierung vor allem in sozialen Netzwerken. Sie werden hier zwar aufgefangen, lernen jedoch nicht, mit den Anforderungen postfordistischer Arbeitsmaximen umzugehen. Die individuellen Bewältigungsstrategien postfordistischer Lebensumstände von Jugendlichen ohne höhere Bildungsabschlüsse und aus unterschichtlichen Familien sind also keinesfalls selbstgewählt (auch wenn sie im Selbstbild so dargestellt werden), sondern die Folge von Exklusion, Mangel und Orientierungslosigkeit.[64]

---

62 Schönberger 2007, S. 78-84.

63 Heid, Michaela (2007), „Lebensplanung und Berufseinstieg von Jugendlichen: Zum Verhältnis von Zukunftsperspektiven und Wertorientierungen bei Jugendlichen einer Schweizer Schulklasse." In: Flexible Biografien? Horizonte und Brüche im Arbeitsleben der Gegenwart, hrsg. von Manfred Seifert (Frankfurt a.M.: Campus-Verl.), S. 31-47 und Reiners, Diana (2007), „No future: Marginalisierte Jugendliche ohne Arbeitsmarktchancen." In: Flexible Biografien? Horizonte und Brüche im Arbeitsleben der Gegenwart, hrsg. von Manfred Seifert (Frankfurt a.M.: Campus-Verl.), S. 49-61.

64 Heid 2007, S. 37-40, 44-46, Reiners 2007, S. 56-59, Götz, Irene (2007), „Lokale und periphere Gemeinschaften als Rückzugsorte postfordistischer Lebensführung." In: Flexible Biografien? Horizonte und Brüche im Arbeits-

Entgegen der pessimistischen Sichtweise dieser Studien versucht die vorliegende Untersuchung jedoch nachzuweisen, dass soziale Netzwerke wie die HipHop-Szene auch in der Lage sein können, Kompetenzen zu vermitteln, die genau auf die Ansprüche einer flexibilisierten, subjektivierten und prekarisierten Arbeitswelt zugeschnitten sind.

Betrachtet man die Selbstdarstellung von Akteuren mit einer Lebensweise, die vollkommen an die Anforderungen einer gewandelten Arbeitswelt angepasst ist, erkennt man bisweilen eine überraschende Euphorie. Mit der Propagierung einer ‚digitalen Bohème', die ihre kulturellen und künstlerischen Produkte und Dienstleistungen über das Internet verbreitet, wird beispielsweise ein Lebensstil zelebriert, der sich durch ein hohes Maß an Selbständigkeit, freies Denken und Unabhängigkeit auszeichne. Die Festanstellung führt in dieser Sichtweise zu Abhängigkeit und ‚struktureller Verblödung', während die berufliche Selbständigkeit sich einer karriereföndernden Anpassung verweigere. Diese Formulierungen der Vertreter der ‚digitalen Bohème' führten beinahe zwangsläufig zu vehementer Kritik. Ihre Darstellung ist jedoch nicht ganz so einseitig wie auf den ersten Blick vermutet. Den durchaus prekären Lebensbedingungen zahlreicher ‚Bohémiens' wird ebenso Rechnung getragen wie der Tatsache, dass viele dieser Akteure (zumindest was den Bildungshintergrund angeht) privilegierten Elternhäusern entstammen und ihre Lebens- und Arbeitsweisen keineswegs massentauglich sind angesichts der Funktionsweise der staatlichen Altersfürsorge.[65]

Die hier vorgestellten Studien und Überlegungen stellen natürlich nur einen kleinen Ausschnitt der Untersuchungen über die lebensweltlichen Folgen einer gewandelten Arbeitswelt dar. Da es sich bei den ethnologischen Untersuchungen in diesem Bereich in den meisten Fällen um heterogene Einzelfallstudien handelt, ist es jedoch schwierig, zu einem abschließenden Fazit zu gelangen. Es wird -

---

leben der Gegenwart, hrsg. von Manfred Seifert (Frankfurt a.M.: Campus-Verl.), S. 21-29, S. 21-24.

65 Friebe, Holm und Lobo, Sascha (2007), Wir nennen es Arbeit: Die digitale Bohème oder: intelligentes Leben jenseits der Festanstellung, 5. Aufl. (München: Heyne), S. 28-36, 54-59, 284-285.

immerhin deutlich, dass die mal mehr, mal weniger gelingende Bewältigung gewandelter Arbeitsverhältnisse von unterschiedlichen Aspekten wie Alter, Schicht, Geschlecht, Qualifikation und anderem abhängt.

Von Qualifikationen zu Kompetenzen

Nach der eher allgemein gehaltenen Schilderung der Rahmenbedingungen von Erwerbsarbeit unter den Vorzeichen von Flexibilisierung, Subjektivierung und Prekarisierung folgt mit der Vorstellung des Kompetenzbegriffs der Blick in ein wichtiges Detail. Sowohl in der Arbeitswelt als auch in der Bildung lässt sich eine Bedeutungsverschiebung vom Qualifikationsbegriff hin zum Kompetenzbegriff beobachten. Dies hängt mit mehreren Entwicklungen zusammen. In Zusammenhang mit der fordistischen Produktionsweise etablierte sich die Formalisierung und Zertifizierung von Bildung durch staatliche Organisationen. Diese in den Sozialwissenschaften als kredentialistisch bezeichnete Organisation von Bildung soll den Unternehmen Arbeitskräfte bereitstellen, die bereits in ihrer Ausbildung an ihre späteren Tätigkeiten herangeführt wurden. Ihre formalen Kenntnisse und ihre Motivation sind dabei an einem Zertifikat ablesbar. Qualifikationen werden also durch das Absolvieren eines Bildungsprogramms erlangt und meinen das Vorhandensein eines abrufbaren Faktenwissens. Diese bildungsökonomische Perspektive, die sich im Qualifikationsbegriff ausdrückt, wurde insbesondere in den 1950er Jahren forciert, als unter anderem infolge des Sputnik-Schocks der Ausbau des Bildungssystems angestrebt wurde, um wirtschaftlich konkurrenzfähig bleiben zu können.[66]

Durch den Wandel der Arbeitswelt verändern sich jedoch die Anforderungen an die Individuen. Die Unternehmen erwarten von ihren Angestellten nicht mehr starre Zielstrebigkeit, den Einsatz einmal erworbener Wissensbestände und das Festhalten an Regeln und Überlieferungen, sondern vielmehr die Bereitschaft zu lebens-

66 Traue, Boris (2010), „Kompetente Subjekte: Kompetenz als Bildungs- und Regierungsdispositiv im Postfordismus." In: Soziologie der Kompetenz, hrsg. von Thomas Kurtz und Michaela Pfadenhauer (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 49-67, S. 49-51 und Sevsay-Tegethoff, Nese (2007), Bildung und anderes Wissen (Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften), S. 142-145.

langem Lernen und Teamarbeit, geistige Beweglichkeit, interne und externe Flexibilität sowie Eigeninitiative. Arbeitsgruppen und Individuen sollen sich durch Autonomie, Kreativität und Flexibilität auszeichnen. Innovationsfähigkeit und Experimentierfreude, die Toleranz von Fehlern, die Wahrnehmung von Entwicklungsmöglichkeiten und das Hinterfragen bewährter Abläufe gewinnen an Bedeutung. Im Zuge des Konjunkturrückgangs und steigender Arbeitslosigkeit ließen sich außerdem seit Ende der 1970er Jahre keine zuverlässigen und präzisen Prognosen hinsichtlich des benötigten Qualifikationsbedarfs der Arbeitnehmer bzw. des Arbeitskräftenachwuchses mehr machen. Konsequenterweise wurde der Qualifikationsbegriff zunehmend infrage gestellt. Gleichzeitig lässt sich eine rasche Ausweitung und Spezialisierung von Wissen beobachten, die Hand in Hand geht mit der Entgrenzung von wissenschaftlich erzeugtem Wissen, welche wiederum eine Aufwertung ehemals marginalisierter Wissens- und Erkenntnisformen mit sich bringt. Diese Tendenzen führen in ihrer Kombination zu einer Überflutung mit Wissen und Informationen. Die schiere Menge und Komplexität des in Alltag und Beruf benötigten Wissens, seine ständige Dynamik und Erneuerung machen es unmöglich, das ‚notwendige' sachliche Wissen herauszufiltern und in Form geregelter Weiterbildungsprozesse zu vermitteln. Stattdessen wird Subjektivität zur zentralen Ressource, um auf unerwartete und nicht vorhersehbare Herausforderungen zu reagieren. Diese Subjektivierung von Wissen wird durch den Kompetenzbegriff offensichtlich, der mehr und mehr an die Stelle des Qualifikationsbegriffs tritt. Er scheint besser an die Anforderungen postfordistischer Arbeitsverhältnisse angepasst zu sein als der Qualifikationsbegriff, der aus einer Zeit fordistischer Arbeitsparadigmen stammt.[67]

---

67 Heyse und Erpenbeck 1997, S. 39-40, Sevsay-Tegethoff 2007, S. 145-146, Dewe, Bernd (2010), „Begriffskonjunkturen und der Wandel vom Qualifikations- zum Kompetenzjargon." In: Soziologie der Kompetenz, hrsg. von Thomas Kurtz und Michaela Pfadenhauer (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 107-118, S. 110, Knoblauch, Hubert (2010), „Von der Kompetenz zur Performanz: Wissenssoziologische Aspekte der Kompetenz." In: Soziologie der Kompetenz, hrsg. von Thomas Kurtz und Michaela Pfadenhauer (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 237-255, S. 250-252, Kurz, Constanze (2002), „Innovation und Kompetenzen im Wandel in-

Zwischen Qualifikationen und Kompetenzen lassen sich also wesentliche Unterschiede feststellen: Kompetenzen meinen den autonomen Umgang mit Wissen, sie sind in inneren Eignungen begründet, liegen im Verantwortungsbereich des Akteurs und können nur von diesem mit Unterstützung anderer entfaltet werden. Der Einzelne ist für ihre ständige Aktualisierung selbst verantwortlich, Subjektivität und Verantwortung werden damit zu zentralen Begrifflichkeiten. Während Qualifikationen als Positionsbestimmungen im Sinne von Leistungsparametern überprüfbar und verbesserbar sind und durch staatliche oder staatlich geprüfte Stellen zertifiziert werden können, ist dies bei Kompetenzen nicht möglich. Gerade die Subjektivität von Kompetenz erschwert ihre Beobachtung ungemein bzw. macht sie im Grund sogar unmöglich. Von selbstorganisativen und kreativen, sprich kompetenten Individuen wird die Bereitschaft zu neuen, überraschenden Lösungsansätzen erwartet. Hier interessiert also nicht primär ein Leistungsresultat, sondern die Disposition, eine solche Leistung zu erbringen. Kompetenzen können folglich ausschließlich aus der Verwirklichung der Dispositionen erschlossen und eruiert werden. Möglich ist nur die Beobachtung der Performanz, der Manifestierung subjektiven Wissens in objektivierten Leistungen, Handlungen, Produkten oder Äußerungen.[68]

Doch was beschreibt der Begriff Kompetenz nun konkret? Etymologisch leitet sich Kompetenz aus dem lateinischen *competere* ab, das so viel heißt wie „zusammentreffen", „etwas gemeinsam erstreben", „gesetzlich fordern" oder auch „zustehen". Das Adjektiv *competens* wurde vor allem im Kontext des Römischen Rechtes gebraucht und bezeichnete Personen, welche zuständig oder befugt waren und sich Gott und ihren Mitmenschen gegenüber angemessen verhielten. In der Neuzeit wurde diese Bedeutung durch den Aspekt des Wettbewerbs ergänzt und vermehrt im bürokratisch-juristischen Sinne von „zuständig" oder „sachverständig" verwendet. Im 19. Jahrhundert beschrieben im Staatsrecht Kompetenzen die Rechte, Pflichten und

---

dustrieller Organisationskulturen." Mitteilungen aus der Arbeitsmarkt- und Berufsforschung 35, Nr. 4, S. 601-615, S. 604-605.

68 Traue 2010, S. 52-54, Knoblauch 2010, S. 252-253 und Heyse und Erpenbeck 1997, S. 48.

die Zuständigkeit von Staatsorganen. Aber auch Personen konnten kompetent sein, wenn sie aufgrund ihres Kenntnisstandes in adäquater Weise ein Urteil über eine bestimmte Angelegenheit fällen konnten. Darüber hinaus bezeichnete Kompetenz in der Psychologie seit den 1950er Jahren aber auch eine subjektive Fähigkeit eines Individuums.[69] Gegenwärtig benennt Kompetenz in der Alltagssprache zum einen die Berechtigung oder Befugnis, sich um Sachverhalte zu kümmern. Zum anderen ist damit aber auch die Befähigung zur Bewältigung unterschiedlicher Anforderungen gemeint, die ergänzt wird durch die Bereitschaft eines Individuums, ein Problem zu lösen. Kompetentes Handeln erfordert also nicht nur die übliche Bereitschaft, einen Handlungsentwurf in die Tat umzusetzen, sondern die explizite Einnahme einer Haltung mit dem Ziel, den Sachverhalt analytisch zu durchdringen. Als dritter Aspekt kommt die Zuständigkeit hinzu, die nicht nur meint, dass der Betreffende in einem Akt der Zuschreibung von außen als zuständig erklärt wird, sondern sich selbst auch als zuständig begreift. Der Akteur ist damit für sein Handeln, aber auch seinem Gegenüber verantwortlich. Befähigung, Bereitschaft und Zuständigkeit sind also die drei zentralen Komponenten von Kompetenz, die das Individuum nicht nur zufällig einsetzt. Im Gegenteil, das Individuum besitzt sein Problemlösungsvermögen und kann es weiter entwickeln. Ein kompetentes Individuum zeichnet sich dadurch aus, dass es sein Problemlösungsvermögen immer wieder und beabsichtigt in unterschiedlichen Situationen und bei verschiedenen Anforderungen anwenden kann.[70]

Darüber hinaus differenziert die Forschung unterschiedliche Dimensionen von Kompetenz aus. Weit verbreitet ist die Unterscheidung von geistigem, instrumentellem, kommunikativem und reflexivem Handeln, dem jeweils eine spezifische Kompetenzform zugeordnet wird. Geistig selbstorganisiertes Handeln erfordert demnach Fachkompetenz, instrumentell selbstorganisiertes Handeln Methodenkompetenz. Die Voraussetzung für kommunikativ selbstorganisiertes Handeln ist dementsprechend Sozialkompetenz, und gesamtheitlich selbstorganisiertes Handeln wird als Personalkompe-

69 Knoblauch 2010, S. 238-239.

70 Pfadenhauer 2010, S. 149-155.

tenz bezeichnet. Diese Auffächerung in Fach-, Methoden-, Sozial- und personale Kompetenz ist inzwischen weit verbreitet, sie findet in der Praxis jedoch häufig keine Entsprechung und dient eher einer heuristischen Sensibilisierung.[71]

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Kompetenzbegriff nicht nur in der Arbeitswelt, sondern auch in der Bildungsforschung zunehmend an Ansehen gewinnt. Seine gestiegene Relevanz lässt sich durch seine Subjektgebundenheit erklären, die im Zuge der Entstandardisierung und Subjektivierung von Arbeit gegenwärtigen Anforderungen mehr entspricht als herkömmliche Qualifikationen. Zu diesem Bedeutungsgewinn trägt vermutlich auch der zunehmend reflexive Prozess der Verwissenschaftlichung bei, der zu einer Entgrenzung von Wissen und zu einer Aufwertung alternativer Wissensformen wie Erfahrungswissen führt, die nicht mehr länger als Nicht-Wissen marginalisiert werden können. Im Zuge dieser Entwicklung ist es den Akteuren aus der HipHop-Kultur möglich, ihre in der Szene erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten insbesondere im Rahmen der Kultur- und Kreativwirtschaft auch beruflich zu verwerten.

2.2 Kultur als Wirtschaftsfaktor: Kultur- und Kreativwirtschaft

Angesichts der schwankenden und bisweilen rückläufigen Umsätze in der industriellen Produktion erreichen die Innovationsfähigkeit und Kreativität der Bevölkerung eine neue Bedeutung. Ein Beispiel hierfür ist die Kultur- und Kreativwirtschaft, in der die geistigen Produktionen von Künstlern und Kulturakteuren Wertsteigerungen und Arbeitsplätze schaffen. Dieser Hinweis auf die Bedeutung von Kreativität für die Sicherung der wirtschaftlichen Prosperität in den westlichen Industrienationen ist jedoch nichts Neues. Spricht man von *Creativity* in Zusammenhang mit Städten, so geht es häufig um die Wettbewerbsfähigkeit und Innovationskraft der urbanen Zentren. In Zeiten von Deindustrialisierung soll vor allem urbane Musik bei der Regeneration der Städte und dem Aufpolieren städtischer Images ihren Beitrag leisten. Hauptstichwörter sind in diesem Dis-

71 Pfadenhauer 2010, S. 157, Kurz 2002, S. 603 und Sevsay-Tegethoff 2007, S. 151-157.

kurs die Begriffe *Creative Class*, *Creative Industries* und *Creative Cities*.[72] Eingeführt wurden diese im Jahr 2002 durch den US-amerikanischen Wirtschaftswissenschaftler Richard Florida.[73] Floridas Gedanke einer durch spezifische Eigenschaften gekennzeichneten sozialen Gruppe als Träger von *Creativity* weicht von herkömmlichen Theorien ab. Seine *Creative Class* besteht aus hochqualifizierten Vertretern unterschiedlicher Berufe (Musiker, Künstler, Wissenschaftler), die eines gemeinsam haben: Probleme auf originelle Art und Weise zu lösen, wodurch Inhalte mit innovativem Charakter entstehen. Diese neue Klasse der Kreativen zeichnet sich insbesondere durch ihr Bedürfnis nach Organisation und einer klar strukturierten Umgebung aus. Ihre Motivation ist zwar auch intrinsischer Natur, ihre Kreativität wird aber vor allem eingesetzt, um sich den Lebensunterhalt zu verdienen. Ihre kreativen Leistungen sind aus diesem Grund auch eine ökonomisch verwertbare Ressource und meist das einzige Kapital dieser Klasse, das ihnen die Befriedigung ihrer Grundbedürfnisse, aber auch das Führen eines bestimmten (abwechslungsreichen) Lebensstils erlaubt. Die geeigneten Rahmenbedingungen findet Floridas *Creative Class* in der abwechslungsreichen und lebendigen Umgebung urbaner Zentren. Dieses Verhältnis ist symbiotischer Natur, da auch die Klasse der Kreativen durch ihre Offenheit, Toleranz und Kommunikationsfreude zum städtischen Flair beiträgt. Doch auch in ökonomischer Hinsicht ist diese soziale Gruppe durch ihre Innovationskraft von hoher Bedeutung für die Städte, die unter anderem durch ihre Städteplanung Florida zufolge die *Creative Class* an sich binden sollten. Deren Kreativität wirkt

---

72 Gorny, Dieter und Scheytt, Oliver (2008), „Im Wandel begegnen wir unserer Kreativität: Zur Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft durch die Europäische Kulturhauptstadt RUHR.2010." In: Jahrbuch für Kulturpolitik 2008, hrsg. von Thomas Röbke und Bernd Wagner (Essen: Klartext), S. 73-81, S. 73-75, Barber-Kersovan, Alenka (2007), „Creative Class, Creative Industries, Creative City: Ein musikpolitisches Paradigma." In: Sound and the city: Populäre Musik im urbanen Kontext, hrsg. von Dietrich Helms und Thomas Phleps, Beiträge zur Popularmusikforschung 35 (Bielefeld: Transcript-Verl.), S. 11-30, S. 11, Kurz 2002, S. 601-602.

73 Florida, Richard L. (2006), The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life, [Nachdr.] (New York, NY: Basic Books).

nicht nur identitätsstiftend und gemeinschaftsbildend, sondern verbessert auch das Image der Städte und optimiert dadurch deren Standortfaktor.[74]

Einige der Charakteristika der *Creative Class* wie die hohe intrinsische Arbeitsmotivation und die Orientierung an einem abwechslungsreichen Lebensstil, der von kreativen Tätigkeiten geprägt ist, lassen sich auch bei europäischen Kulturakteuren wiederfinden. Insgesamt lässt sich das Konzept aber nicht auf die Verhältnisse in Europa übertragen. Florida geht es um eine berufssoziologisch definierte Gruppe, die circa ein Drittel der berufstätigen Bevölkerung umfasst. Der in Deutschland verwendete Begriff der Kultur- und Kreativwirtschaft hat hingegen eine ganz andere empirische Basis (nämlich die Betriebe) und auch einen anderen kulturgeographischen Hintergrund.[75]

Kultur- und Kreativwirtschaft

Im 1998 von der Britischen Regierung ausgearbeiteten *Creative Industries Mapping Document* werden als *Creative Industries* alle Aktivitäten benannt, welche aus individueller Kreativität hervorgehen und das Potenzial in sich bergen, Arbeit und Wohlstand zu schaffen. Dazu werden im ästhetischen Bereich z.B. Architektur, Bildende und Darstellende Kunst, Film und Fernsehen, Graphik, Design, Mode oder Werbung gezählt. Zu erkennen sind Überschneidungen mit dem Telekommunikationssektor und vor allem die Bedeutung des Internets als zentralem Produktions- und Distributionsfaktor. Neuartig sind vor allem die Verflechtung von Kunst, Kultur, Wirtschaft und Arbeitsmarkt und die daraus folgende Aufhebung des Gegensatzes von Kunst und Kommerz. Künstler erzeugen somit nicht nur kulturelles, sondern zugleich auch ökonomisches Kapital. Das *Creative Cluster* betont diesen Zusammenhang durch die Benennung von Verlagen, Medienkonzernen und Vertretern der Unterhaltungsindustrie, die neben industriellen Großbetrieben zu den erfolg-

74 Florida 2006, S. 67-82, Barber-Kersovan 2007, S. 12-14.

75 Haselbach, Dieter (2008), „Kulturwirtschaft und Kulturpolitik – Plädoyer für begriffliche Sorgfalt." In: Jahrbuch für Kulturpolitik 2008, hrsg. von Thomas Röbke und Bernd Wagner (Essen: Klartext), S. 175-185, S. 177.

reichsten Unternehmen gehören mit Zuwachsraten zwischen 6 und 20 Prozent.[76]

In Deutschland werden die Begriffe Kulturwirtschaft und Kreativwirtschaft parallel gebraucht, da beide Branchen als eng vernetzt gelten. Gemeinsam umfassen sie die Branchen der Kulturwirtschaft: Musikwirtschaft, Literatur-, Buch- und Pressemarkt, Kunstmarkt, Film-, Video- und Rundfunkwirtschaft, Design- und Architekturmarkt und der Markt für kulturelles Erbe sowie die kreativen Branchen der Werbung sowie der Software- und Computerherstellung.[77] Insgesamt ist die Bruttowertschöpfung dieser ‚neuen' Branche relativ hoch. In Deutschland betrug sie Angaben des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (BMWi) zufolge im Jahr 2007 63 Mrd. Euro, was einem Anteil von 2,6 Prozent des Bruttoinlandproduktes entspricht. Damit liegt die Kultur- und Kreativwirtschaft zwischen der Automobilindustrie (77 Mrd. Euro, 3,2 Prozent des BIP) und der Chemischen Industrie (53 Mrd. Euro, 2,2 Prozent des BIP). Nach einem Höchststand von 65 Mrd. Euro im Jahr 2008 sank laut dem BMWi der Bruttowertschöpfungsbetrag aufgrund der insgesamt schwierigen wirtschaftlichen Entwicklung auf knapp unter 63 Mrd. Euro im Jahr 2009. Zu diesem Zeitpunkt existierten circa 237.000 Unternehmen, die zusammen ein Umsatzvolumen von 131,4 Mrd. Euro erzielten und 787.000 abhängig Beschäftigten einen Voll- oder Teilzeitarbeitsplatz boten. Rechnet man noch die Zahl der Selbständigen hinzu, so arbeiten in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland über eine Million Erwerbstätige. Trotz der Wirtschaftskrise ist die kurzfristige Entwicklung dieser Branche den Angaben des BMWi zufolge positiv. In drei von vier Kategorien, nämlich Anzahl der Unternehmen, Erwerbstätigkeit und Beschäftigung, konnte die Kultur- und Kreativwirtschaft Zuwächse verzeichnen. Sie überstand also die Wirtschaftskrise des Jahres 2009 vergleichsweise gut, der Umsatzrückgang von 3,5 Prozent war wesentlich geringer als der gesamtwirtschaftliche von mehr als 8 Prozent. Der hohe gesamtwirtschaftliche Rückgang war vor allem

76 Barber-Kersovan 2007, S. 17-18.

77 Schwencke, Olaf, Bühler, Joachim und Wagner, Marie Katharina (2009), Kulturpolitik von A – Z: Ein Handbuch für Anfänger und Fortgeschrittene (Berlin: B&S Siebenhaar), S. 83-84.

durch den Produktionssektor geprägt, der in Schlüsselindustrien wie der Automobilindustrie oder dem Maschinenbau zweistellige Umsatzrückgänge hinnehmen musste. Der Dienstleistungssektor hingegen hatte nur einstellige Rückgänge, während einzelne Branchen wie die Telekommunikationsindustrie sogar Zuwächse verzeichnen konnten. Insgesamt ist der Produktionssektor zwar weiterhin von zentraler Bedeutung für die gesamtwirtschaftliche Entwicklung, Söndermanns Bericht des BMWi betont jedoch die stabilisierenden Effekte des Dienstleistungssektors für die wirtschaftliche und beschäftigungsbezogene Lage und streicht dabei den bedeutenden Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft heraus.[78]

Im Jahr 2010 lag der Gesamtumsatz bei 137,22 Mrd. Euro, die Bruttowertschöpfung betrug 63,7 Mrd. Euro.[79] Aus diesen Zahlen wird deutlich, dass Kultur auch ein bedeutender Wirtschaftsfaktor sein kann. In Deutschland galten Kultur und Wirtschaft lange als unvereinbar, befürchtet wurde z.B. der Ausverkauf von Kultur. Diese Einstellung war bis in die 1980er Jahre zu beobachten, wozu auch der negativ behaftete Begriff der Kulturindustrie aus Max Horkheimers und Theodor W. Adornos „Dialektik der Aufklärung" beitrug. Der Annahme, dass die Eigenlogik von Kultur eben auf der fehlenden Orientierung an ökonomischer Verwertbarkeit basiere, wurde in den 1980er Jahren in Nordrhein-Westfalen die Parole ‚Kultur schafft Arbeit' entgegengesetzt. Erste Untersuchungen zur Kulturwirtschaft wurden durchgeführt, gleichzeitig wurde die Bedeutung von Kultur als Standortfaktor von Städten und Regionen für die Ansiedelung von Unternehmen entdeckt.[80] Dass die Förderung der Branche mittlerweile ein wichtiges Anliegen auch der Wirtschaftspolitik ist, macht die „Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft" des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie deutlich. Diese hat sich zum Ziel gesetzt, die Wettbewerbsfähigkeit der Branche zu fördern, ihr Arbeitsplatzpotenzial noch weiter auszuschöpfen sowie

---

78 Söndermann, Michael (2010), „Monitoring zu wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2009." Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi), Nr. 594, S. 8-11.

79 http://kultur-kreativ-wirtschaft.de/KuK/Navigation/kultur-kreativwirtschaft,did=329926.html (letzter Zugriff: 18. Februar 2012).

80 Schwencke, Bühler und Wagner 2009, S. 89.

die Erwerbschancen innovativer kleiner Kulturbetriebe und freischaffender Künstlerinnen und Künstler zu verbessern.[81]

Charakterisierung der Kultur- und Kreativwirtschaft

Der Kultursektor ist entgegen alltäglicher Vermutungen also eine Wachstumsbranche, die zahlreiche Arbeitsplätze bietet, vor allem für Selbständige. Noch während der 1980er Jahre war der gesamte Arbeitsmarkt stark durch abhängige Beschäftigung geprägt, klassische selbständige Berufe waren die Freien Berufe, Handwerker, Landwirte und freiberufliche Künstler, welche durch das Künstlersozialversicherungsgesetz von 1983 geschützt wurden. Um der steigenden Arbeitslosigkeit zu begegnen, förderten in den letzten Jahren die Bundesagentur für Arbeit sowie die Regierungen des Bundes und der Länder zahlreiche Programme zur Existenzgründung. Die Zahl der Selbständigen stieg in der Folge insgesamt sowie auch im Kulturbereich. Rund 16 Prozent aller Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft arbeiten als Selbständige. Rechnet man hierzu die geringfügig Tätigen hinzu, so kommt man auf einen Anteil von 27 Prozent. Im Vergleich mit der Gesamtwirtschaft ist der Anteil der Selbständigen in dieser Branche fast dreimal so hoch. Dagegen ist der Anteil der sozialversicherungspflichtig abhängig Beschäftigten mit 53 Prozent im Vergleich zur Gesamtwirtschaft mit 71 Prozent wesentlich geringer.[82]

Die hohe Zahl Selbständiger resultiert allerdings nicht nur aus sozialpolitischen Maßnahmen. Weitere Gründe sind zum einen in den Einsparungen von Personalkosten bei abhängig Beschäftigten vor allem bei öffentlichen Kultureinrichtungen zu suchen, deren Budgets immer knapper werden. Darüber hinaus arbeiten auch privatwirtschaftliche Kulturunternehmen vermehrt mit Selbstständigen zusammen, da sie so flexibler auf konjunkturelle Schwankungen reagieren können. Zum anderen werden aber immer spezifischere

---

81 http://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/KuK/Navigation/Initiative/ziele,did=327880.html (letzter Zugriff: 2. August 2011).

82 Fuchs, Max und Zimmermann, Olaf (2008), „Höhen und Tiefen des Arbeitsmarktes Kultur." In: Jahrbuch für Kulturpolitik 2008, hrsg. von Thomas Röbke und Bernd Wagner (Essen: Klartext), S. 327-335, S. 329 und Söndermann 2010, S. 25-26.

Dienstleistungen und Tätigkeiten benötigt, die von Selbständigen besser geleistet werden können. Es dominieren in der Folge Teilzeitstellen, befristete Arbeitsverträge, häufig wechselnde Arbeitgeber und Projektarbeiten. Die Kulturakteure üben häufig mindestens zwei Tätigkeiten gleichzeitig aus. Generell geht der Trend weg von der Beschäftigung im öffentlichen Kultursektor hin zu Tätigkeiten in der Kulturwirtschaft und selbständiger Beschäftigung. Die Kulturwirtschaft und der öffentliche Sektor sind dabei eng miteinander verflochten, sie stehen im Verhältnis von 100 zu 10.[83]

Das Feld der Kultur- und Kreativwirtschaft hat sich in den letzten Jahrzehnten nicht nur vergrößert, sondern auch diversifiziert. Hier lassen sich fast alle postfordistischen Transformationsprozesse erkennen: Feminisierung, Akademisierung, Flexibilisierung und Entgrenzung von Arbeit und Lebenswelt, entstandardisierte Lebensläufe und eigenständige Bewältigung riskanter Strukturen, die aufgrund der hohen intrinsischen Motivation auch eine geringe Bezahlung in Kauf nimmt. Die Kultur- und Kreativwirtschaft weist folglich einen prototypischen Charakter für künftige Arbeitsmärkte auf. Kulturarbeit gilt als besonders marktfähig, was an der hohen Bedeutung der Freiberuflichkeit bzw. der Ein-Personen-Selbständigkeit und der befristeten, projektbezogenen Beschäftigung in der Branche liegt. Künstlerische und kreative Berufe werden als Begabungsberufe interpretiert, die sich vor allem durch intrinsische Motive und Autonomiestreben auszeichnen. Die Erwerbstätigen müssen dabei besondere personale Ressourcen vorweisen, um ihre Erwerbsbiographie erfolgreich gestalten und bewältigen zu können. Die Forschung nennt an dieser Stelle Flexibilität, Berufsethos, Arbeitszufriedenheit, Leistungsbereitschaft und Lernfähigkeit. Hinzu kommen soziales und kulturelles Kapital, die ebenfalls dabei behilflich sein sollen, die schwierigen Arbeitsbedingungen (temporäre Verträge und hoher Wettbewerb) zu bewältigen.[84] Die Lebenssituation der

---

83 Fuchs und Zimmermann 2008, S. 330-331, Mandel, Birgit (2008), „Die Neuen Kulturunternehmer – Prekariat oder Vorreiter und Visionäre eines sich wandelnden Kulturbetriebs?“ In: Jahrbuch für Kulturpolitik 2008, hrsg. von Thomas Röbke und Bernd Wagner (Essen: Klartext), S. 345-355, S. 345-346 und Haselbach 2008, S. 179, 181.

84 Manske und Schnell 2010, S. 699-702.

Kulturunternehmer ist differenziert einzuschätzen. Der Kernbereich der künstlerischen Berufe, also Maler, Schriftsteller, Komponisten und Ähnliches, befindet sich finanziell in einer meist prekären Lage. Das Durchschnittseinkommen der Berufsgruppe Bildende Kunst in der Künstlerversichertenkasse betrug im Jahr 2010 13.185 Euro im Jahr. Am höchsten war das Durchschnittseinkommen im Bereich Wort mit 16.983 Euro, am niedrigsten im Bereich Musik mit 11.781 Euro. Rechnet man alle Berufsgruppen zusammen, liegt der Jahresdurchschnitt bei 13.689 Euro.[85] Die Mehrzahl der Versicherten hat eine akademische Ausbildung genossen und verdient damit unter dem Durchschnitt. Trotz dieses geringen Verdienstes lässt sich eine hohe Identifikation der freiberuflichen Künstlerinnen und Künstler mit ihrer Tätigkeit beobachten. Auch wenn einige sich eine Festanstellung wünschen, sind doch viele mit ihrer Selbständigkeit zufrieden und wollen sie weiter ausbauen. Immerhin garantiert sie den Akteuren Freiheit, Selbstbestimmtheit und Unabhängigkeit. Im Vergleich dazu klagen Festangestellte im öffentlichen Kulturbetrieb häufig über mangelnde Möglichkeiten zur Entfaltung eigener Ideen, Mobbing und den schlechten Führungsstil von Vorgesetzten. Dagegen verstehen viele Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft die eigene Tätigkeit weniger als eine Möglichkeit des Geldverdienens, sondern mehr als Lebensprojekt, bei dem die Grenzen zwischen Arbeit und Privatem, Wohnung und Arbeitsplatz verschwimmen. Private Kontakte sind häufig auch berufliche Kontakte, die Netzwerkarbeit dient dem Marketing und der Akquise. Ein kreatives Umfeld (Gleichgesinnte, eine lebendige Kneipenszene und eine breite öffentliche Kulturlandschaft) ist aus diesem Grund von großer Bedeutung. Unter Erfolg verstehen viele selbständige Kulturunternehmer konsequenterweise in der Regel nicht unbedingt finanziellen Gewinn, stattdessen nennen sie Arbeitszufriedenheit, Selbstverwirklichung und die funktionierende Umsetzung der eigenen Ideen und Projekte.[86] Diese Einstellungen fanden sich zum Großteil

---

85 http://www.kuenstlersozialkasse.de/wDeutsch/ksk_in_zahlen/ statistik/ durchschnittseinkommenversicherte.php (letzter Zugriff: 4. Oktober 2011).

86 Fuchs und Zimmermann 2008, S. 331-333, Mandel, Birgit (2007), Die neuen Kulturunternehmer: Ihre Motive, Visionen und Erfolgsstrategien (Bielefeld: Transcript-Verl.), S. 37-46, 51-53 und Mandel 2008, S. 347-351.

auch bei den interviewten Akteuren der HipHop-Kultur, die ebenfalls als Alleinselbständige unterschiedlichen kreativen Tätigkeiten nachgehen.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass die Kulturunternehmer in Eigeninitiative Arbeitsplätze schaffen, das Kulturangebot von Städten vergrößern und Defizite des öffentlichen Kulturbetriebs ausgleichen. Sie tragen zur Professionalisierung und Modernisierung des Kulturbetriebs bei und erweitern den Einflussbereich von Kunst und Kultur in der Gesellschaft. Neben einigen Unterstützungsformen durch die Kulturpolitik geht es den Kulturunternehmern vor allem jedoch darum, dass ihre Leistungen in der Öffentlichkeit Anerkennung finden, nicht nur als ökonomischer Faktor, sondern auch als Bereicherung der Kulturlandschaft in Deutschland.[87]

3 Krise im formalen Bildungssystem?

Parallel zur Freisetzung des Individuums aus traditionellen Bindungen wächst seine Abhängigkeit von Institutionen wie dem Arbeitsmarkt und dem Bildungssystem, die eng miteinander verbunden sind. Für den Einstieg in die Arbeitswelt sind in der Regel Bildungstitel notwendig, im Zuge der Bildungsexpansion lässt sich außerdem eine zunehmende Akademisierung der Bevölkerung erkennen. Das formale Bildungssystem ist folglich von hoher biographischer Bedeutung für die Individuen und ein bestimmender Faktor der Jugendphase, die überwiegend von schulischen Lernprozessen geprägt ist.

Dies war nicht immer so. Erst im Zuge der Entstehung der Industriegesellschaft seit der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts entwickelten sich Erziehungssysteme mit professionellem Personal. Diese ersetzten weitgehend die elterliche Erziehung, indem sie den Jugendlichen das komplexer werdende gesellschaftliche Wissen (grundlegende Wissensbestände, aber auch neue Arbeitsmethoden) vermittelten. Bildung und Erziehung wurden aus der Familie ausgelagert, die Schule erhielt eine immer größere Bedeutung als Soziali-

87 Mandel 2008, S. 353-354.

sationsinstanz. Jugendzeit wurde damit in der modernen Industriegesellschaft zur Schulzeit und ist es auch heute noch. Dabei hat sich seit dem Zweiten Weltkrieg der Schulbesuch der Jugendlichen immens verlängert. In den 1950er Jahren waren 69 Prozent der Jugendlichen im Alter von 15 bis 17 Jahren berufstätig, bei den 18- bis 20-Jährigen waren es sogar schon 85 Prozent. In den 1980er Jahren sanken diese Zahlen auf 19 Prozent (15- bis 17-Jährige) und 56 Prozent (18- bis 20-Jährige). Mittlerweile sind zwischen dem 7. und dem 16. Lebensjahr nahezu 100 Prozent der Jugendlichen in schulische Bildungsprozesse eingebunden, weniger als die Hälfte der männlichen Jugendlichen zwischen 15 und 20 Jahren sowie nurmehr ein Drittel der weiblichen Jugendlichen im selben Alter sind erwerbstätig. Auch die Erwerbsquote der Altersgruppe zwischen 20 und 25 Jahren ist in den letzten Jahrzehnten zurückgegangen. Diese Entwicklung macht deutlich, dass der Schülerstatus das bestimmende Merkmal der Altersgruppe Jugend geworden ist und Erwerbstätigkeit sowie finanzielle Unabhängigkeit sich immer weiter hinausschieben.[88]

Das heutige Bildungssystem in Deutschland besteht in seiner Grundstruktur seit ungefähr 100 Jahren. Nach dem Zweiten Weltkrieg orientierte sich die DDR vor allem am Vorbild der Einheitsschule, während die Bundesrepublik Deutschland auf das dreigliedrige Schulsystem der Weimarer Republik zurückgriff. Aufgrund des föderalistischen Aufbaus der BRD unterscheiden sich die Schulsysteme der einzelnen Bundesländer bisweilen stark. Zur Vereinheitlichung der Grundsätze des Schulwesens gibt es einige Gremien, deren bedeutendstes die Ständige Konferenz der Kultusminister ist. Charakteristisch für das deutsche Bildungssystem sind mehrere Aspekte. Zum einen lässt sich erkennen, dass nach oben hin die Auswahl verschiedener Bildungswege immer ausdifferenzierter ist und der Schulbesuch sich stark verlängert. Außerdem ist das Schulsystem mehrgliedrig: Nach dem gemeinsamen Grundschulbesuch werden die Schüler auf die unterschiedlichen Schulformen verteilt, -

88 Wahler et al. 2004, S. 12-16, Zinnecker, Jürgen (1987), Jugendkultur 1940-1985 (Opladen: Leske u. Budrich), S. 313-314, Albert, Mathias (2010), Jugend 2010. Eine pragmatische Generation behauptet sich. Shell-Jugendstudie 16 (Frankfurt a.M.: Fischer-Taschenbuch-Verlag), S. 70-71.

in der Regel auf Hauptschulen, Realschulen und Gymnasien. Zusätzlich gibt es noch die Gesamt- und Sonder-/Förderschulen. Darüber hinaus ist das deutsche Schulsystem durch die Trennung von beruflicher und allgemeiner Bildung gekennzeichnet. Die berufliche Ausbildung ist nicht mit den allgemein bildenden Schulen verbunden, ebenso wie diese nicht für die Ausübung eines bestimmten Berufs qualifizieren. Besonders bemerkenswert sind nicht zuletzt die bereits angesprochene föderalistische Struktur des Bildungswesens und der relativ geringe Einfluss des Bundesministeriums für Bildung und Forschung auf die Schulen.[89]

Aufgabe der Schule als Bildungsort ist vor allem die Vorbereitung auf das spätere Berufsleben, aber auch die Integration in das vorherrschende Werte- und Normensystem sowie die Vertrautmachung mit der Funktionsweise einer Leistungs- und Wettbewerbsgesellschaft. Das schulische Prinzip der Selektion durch Leistung lässt die Schüler bereits Erfahrungen von Erfolg und Misserfolg des späteren Berufslebens machen. Für die Schüler selbst steht die Schule jedoch unter einem völlig anderen Vorzeichen. Hier haben sie die Möglichkeit, mit anderen Gleichaltrigen zusammenzutreffen, die sich in derselben Situation befinden, nicht nur was die Ansprüche von schulischer Seite aus angeht, sondern auch die vielfältigen Probleme und Anforderungen in Zusammenhang mit Identitätsfindungsprozessen. Denn neben der Vorbereitung auf das Erwerbsleben ist der Aufbau einer ausgewogenen Ich-Identität im Spannungsfeld von Individuation und Integration in die Gesellschaft eine zentrale Entwicklungsaufgabe der Jugendphase. Diese Persönlichkeitsentwicklung findet jedoch zunehmend jenseits der Schule und anderer klassischer Sozialisationsinstanzen in der Freizeit und unter Gleichaltrigen statt, die durch eigene medienvermittelte Moden und Stile wiederum eigene Normen und Werte entwickeln. Das Schulsystem unterstützt die Herausbildung einer eigenständigen und eigenwertigen Jugendphase indirekt, indem sie zum einen Treffpunkte für Jugendliche bereitstellt, zum anderen indem

89 Steinbach, Anja (2009), Welche Bildungschancen bietet das deutsche Bildungssystem für Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund? (Oldenburg: BIS-Verl. der Carl-von-Ossietzky-Univ.), S. 17-18, Albert 2010, S. 71.

sie den Heranwachsenden im Vergleich zu späteren Lebensphasen immer noch ein relativ hohes Maß an freier Zeit zugesteht.[90] Gleichzeitig gerät die Schule aus Sicht der Jugendlichen in eine schwierige Situation. Im Zuge der Erschließung neuer Handlungsfelder in der Jugendphase relativieren sich vormalig erworbene Motivationsstrukturen; es entstehen neue Prioritäten, Sinnbezüge und Interessenlagen. Die Jugendlichen stellen bisherige Interaktionssituationen, beispielsweise in der Familie, vor allem aber in der Schule, infrage. Dabei verändert sich auch das schulische Lernverhalten, die Schüler werden distanzierter und kritischer. Sie relativieren schulische Anforderungen zunehmend im Vergleich zu außerschulischen Interessen und beurteilen Lehrer und Lehrstoff kritischer, Krisenphänomene häufen sich. Die Schüler-Rolle ist nur noch eine Dimension jugendlicher Lebensformen. Es ergeben sich Konflikte mit der Institution Schule, die zum einen sehr hohe Erwartungen hat, zum anderen aber nicht nur fördert, sondern auch selektiert. Das Verhältnis von Schule und Jugend wird insgesamt sehr ambivalent, da die Schule einerseits Bildungsmöglichkeiten und Freiräume zur Verfügung stellt, andererseits aber auch zum Ort von Fremdbestimmung und Zwang wird.[91]

3.1 Leistungsdruck und entfremdete Lernformen: Differenzen zwischen schulischen Bildungsangeboten und jugendlichen Bildungserfordernissen

Im selben Ausmaß, wie der jugendliche Alltag verschult wird und die Bedeutung der Schule für den künftigen Lebensweg wächst, nimmt die Schulfreude der Jugendlichen ab. Im Zeitraum von 1962 bis 1983 sank der Anteil der Jugendlichen, die gern zur Schule gingen, von 75 auf 43 Prozent. 1998 gaben sogar nur 27 Prozent der 14- bis 16-jährigen Jugendlichen an, Freude an der Schule zu haben.[92] Diese Störung im Verhältnis von Jugendlichen und Schule lässt sich ab dem Alter von 12 bis 13 Jahren beobachten. Dass es sich hierbei

90 Hurrelmann, Klaus (2010), Lebensphase Jugend: Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung, 10. Aufl. (Weinheim: Juventa-Verl.), S. 30-31 und Wahler et al. 2004, S. 17-18.

91 Helsper 2008, S. 136-138 und Wahler et al. 2004, S. 21-22.

92 Krüger und Grunert Cathleen 2005, S. 499.

nicht einfach um eine entwicklungsgesetzliche Notwendigkeit handelt, zeigt der internationale Vergleich. Pädagogische Bemühungen um ein verbessertes Schul- und Klassenklima haben positive Auswirkungen. Entsprechende Maßnahmen lassen sich im deutschen Schulsystem jedoch nicht erkennen. Konsequenterweise sind die Kritikpunkte vielfältig. Heranwachsende kritisieren zum Beispiel die Lebensferne und die Abstraktheit der vermittelten Inhalte. In der Folge berichtet die Hälfte der Schüler über Langeweile im Unterricht, unabhängig von Alter, Leistung oder besuchter Schulart. Die Wahrscheinlichkeit des Auftretens von Langeweile ist hingegen deutlich geringer, wenn der Lehrer es schafft, einen Bezug des Unterrichtsinhaltes zur realen Lebenswelt und den Interessen der Schüler herzustellen. Negativ erfahren werden auch die geringen Partizipationsmöglichkeiten. Trotz erweiterter Beteiligungsmöglichkeiten etwa im Rahmen der Schülermitverwaltung schätzen die Schüler ihre faktischen Mitwirkungsmöglichkeiten als gering ein. Die schulischen Interaktionsformen bleiben durch eine deutliche Machtasymmetrie gekennzeichnet und wirken einer flexiblen Identitätsarbeit und eigenständigen Selbstorganisation entgegen. Als Reaktion entwickeln die Schülerinnen und Schüler Identitätskonzepte, die darauf ausgerichtet sind, den schulischen Alltag zu überstehen. Aufgrund des Abprüfsystems setzen sie beispielsweise eine Technik des Auswendiglernens ein und lernen den Lehrstoff überwiegend für gute Noten und zufriedene Eltern bzw. Lehrer. Die Schüler machen in der Folge entfremdete Lernerfahrungen, die einer positiven Einstellung gegenüber lebenslangem und selbstgesteuertem Lernen stark entgegen wirken.[93]

Für einige Schülergruppen erweist sich der Schulbesuch darüber hinaus als sehr belastend. In der Vergangenheit war vor allem die Aussicht auf beruflichen Erfolg Grundlage der Lernmotivation, in Zeiten wirtschaftlicher Schwierigkeiten zunehmend auch die Angst vor Arbeitslosigkeit. Bei Leistungsschwierigkeiten tritt die Befürchtung ein, keinen Schulabschluss zu erhalten und nicht erfolgreich

93 Holler-Nowitzki, Birgit und Meier, Ulrich (1997), „Langeweile – (K)ein Thema für die Unterrichtsforschung? Ergebnisse einer Schülerbefragung." Pädagogik 49, Nr. 9, S. 31-35, S. 30-33, Popp 2007, S. 26-30, Helsper 2008, S. 147-148.

ins Berufsleben eintreten zu können. Ganze Lebensplanungen sind von dieser Infragestellung der eigenen beruflichen Wünsche bedroht. Aber auch erfolgreiche Schüler sind hohen Erwartungen ausgesetzt. Hier zeigt sich die Kehrseite der Bildungsexpansion. Genügte in der Vergangenheit ein Hauptschulabschluss durchaus, um eine qualifizierende berufliche Ausbildung zu erwerben, ist hierfür ein mittlerer Bildungsabschluss zur Voraussetzung geworden. Die Hauptschule entwickelt sich in der Konsequenz mehr und mehr zur ‚Restschule', deren Besuch sich auf die Lebenschancen eher negativ auswirkt. Von der Entwertung der Bildungsabschlüsse sind jedoch auch Jugendliche im Bereich der höheren Bildung betroffen. Abitur und Hochschulabschluss sind keine Garanten für beruflichen Erfolg mehr. Stattdessen steigt der Druck, immer bessere Noten zu bekommen und exklusivere Gymnasien zu besuchen, um im Zuge verstärkter Leistungs- und Kompetenzvergleiche erfolgreich zu bestehen.[94] Das allgegenwärtige Leistungsprinzip löst bei den Schülern vermehrt Angst und Stress aus. Hierunter leiden sowohl die psychosoziale Befindlichkeit als auch die Gesundheit der Jugendlichen. Antizipierte oder tatsächliche Leistungsschwierigkeiten sowie Konflikte mit den Eltern aufgrund zu hoher Leistungserwartungen stehen in engem Zusammenhang mit einem verminderten Selbstwertgefühl, psychosomatischen Beschwerden oder Alkohol- bzw. Medikamenten- oder Drogenmissbrauch. Die Zahlen sprechen für sich: 20 Prozent der Jugendlichen weisen mittlere oder starke depressive Symptome auf, knapp die Hälfte der 14- bis 16-Jährigen klagt über Kopfschmerzen, 41 Prozent über Nervosität, 36 Prozent über Konzentrationsstörungen, 30 Prozent über Magenschmerzen und 28 Prozent über Schlafprobleme. Im deutschen Schulsystem machen die Schüler denn auch im internationalen Vergleich besonders häufig Misserfolgserlebnisse. Mindestens ein Drittel der Schüler erlebt durch Klassenwiederholungen oder Abstufungen in niedrigere Schulformen Situationen des persönlichen Versagens. Dieser enorm hohe Wert resultiert aus dem hierarchischen und streng selektiven deutschen Schulsystem, dessen vielgerühmte Durchlässigkeit vor allem eine Abstiegsdurchlässigkeit ist. Die häu-

94 Mansel und Hurrelmann 1994, S. 44, Helsper 2008, S. 138-139, Albert 2010, S. 75-76.

fig im Verbund auftretende Leistungsangst hat auch Einfluss auf das Selbstbild der Schüler. Dieses wird im Verlauf der Schulzeit vermehrt durch schulische Bewertungsprozesse beeinflusst. Die Einschätzung der eigenen Fähigkeiten ist zu Beginn des Schulbesuchs bei guten und schlechten Schülern noch recht ähnlich, bei erfolgreichen Schülern wird sie im Laufe der Zeit immer besser, bei schlechteren hingegen sinkt sie ab. Zwar kann in Peergruppen eine kompensatorische Aufwertung erfolgen, generell wird das schulische Leistungsprinzip von den Schülern jedoch nicht infrage gestellt. Sie begreifen schulisches Versagen meist als persönliches Unvermögen. Diese Interpretation kann bei den Betroffenen auch biographische Brüche nach sich ziehen.[95]

Bei der Mehrheit der Jugendlichen dominiert insgesamt eine eher skeptisch-neutrale Grundhaltung zur Schule, die im Allgemeinen akzeptiert wird. In Umfragen bewerten die Schüler jedoch nur Randbereiche der Schule positiv, nämlich das relativ hohe Maß an Freizeit und die Kontakte mit Freunden. Die Kernbereiche der Schule, also Prüfungen, Noten, Zeugnisse, Konkurrenzdruck und Leistungsprinzip, stehen stark in der Kritik der Heranwachsenden, ebenso wie ungenügende Mitwirkungsmöglichkeiten und geringe Handlungsautonomie im schulischen Alltag. Anstatt praktisches Problemlösungshandeln sowie eigenständige und flexible Lernprozesse zu fördern und damit nicht nur qualifizierte, sondern auch kompetente Individuen hervorzubringen, forciert das deutsche Schulsystem entfremdete Lernformen, die einem positiven Bezug zu lebenslangem und autonomem Lernen entgegenstehen. Diese Tatsache lässt nicht nur die Schüler an der Sinnhaftigkeit von Schule und der hier vermittelten Inhalte zweifeln. Es droht eine Identitätskrise der Schule, wenn sich der Konflikt zwischen schulischen Bildungs-

---

95 Mansel und Hurrelmann 1994, S. 43-45, Helsper, Werner und Böhme, Jeanette (2002), „Jugend und Schule." In: Handbuch Kindheits- und Jugendforschung, hrsg. von Heinz-Hermann Krüger und Cathleen Grunert, Handbücher (Opladen: Leske + Budrich), S. 567-596, S. 579-580, Albert 2010, S. 76-80 und Ulich, Klaus (2008), „Zur aktuellen Schulsituation: Belastungen, Risiken und Urteile von Schülerinnen und Schülern." In: Schule, Jugend und Gesellschaft: Ein Studienbuch zur Pädagogik der Sekundarstufe, hrsg. von Barbara Rendtorff und Svenja Burckhart (Stuttgart: Kohlhammer), S. 202-217, S. 207-208.

angeboten auf der einen Seite und den Bildungserfordernissen und -wünschen der Schüler auf der anderen Seite zuspitzt.[96]

Ein weiteres Krisenphänomen des deutschen Bildungssystems ist die strukturelle Benachteiligung spezifischer Schülergruppen, die dramatische Folgen hat. Es ist damit zu rechnen, dass den vom Bildungserfolg ausgeschlossenen Jugendlichen der Zugang zum Arbeitsmarkt erschwert wird bzw. ganz verschlossen bleibt. In der Konsequenz droht nicht nur der gesellschaftliche Ausschluss bestimmter Bevölkerungsgruppen, darüber hinaus werden in Zukunft qualifizierte Arbeitskräfte fehlen, eine Entwicklung, die durch den demographischen Wandel noch verstärkt wird. Da die Mechanismen der Reproduktion von sozialer Ungleichheit im Bildungssystem äußerst komplex sind, werden sie in einem eigenen Abschnitt näher erläutert.

3.2 Von der Arbeitertochter zum Migrantensohn: ungleiche Chancen im formalen Bildungssystem

Historischer Wandel der Dimensionen von Ungleichheit im Bildungssystem

Die Diskussion um den Zusammenhang von Bildung und Ungleichheit erlebte bereits Mitte der 1960er Jahre einen ersten Höhepunkt angesichts der im internationalen Vergleich geringen Bildungsbeteiligung in den weiterführenden Schulen. Die OECD kritisierte die illegitime, da leistungsunabhängige Auslese nach sozialer und regionaler Herkunft sowie nach Geschlecht. Die bis heute populäre Kunstfigur des katholischen Arbeitermädchens vom Land fasste die vier zentralen Disparitäten zusammen: soziale Herkunft (Benachteiligung von Arbeiterkindern), regionale Benachteiligung (insbesondere Stadt-Land-Gefälle), Geschlecht und Unterschiede zwischen katholischen und protestantischen Landesteilen.[97]

---

96 Wahler et al. 2004, S. 61-69, Popp 2007, S. 30-31, Hurrelmann 2010, S. 24-25.

97 Wenzel, Hartmut (2010), „Chancengleichheit in der Schule – eine nicht abgegoltene Forderung." In: Bildungsungleichheit revisited: Bildung und soziale Ungleichheit vom Kindergarten bis zur Hochschule, hrsg. von Heinz-Hermann Krüger et al., Studien zur Schul- und Bildungsforschung 30 (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 57-67, S. 58.

Bei der Betrachtung heutiger Ungleichheitsdimensionen lässt sich erkennen, dass sich einige Änderungen ergeben haben. So spielt die Konfessionszugehörigkeit kaum eine Rolle mehr. Auch die in der Vergangenheit erkennbaren regionalen Disparitäten von Bildungsangeboten, insbesondere zwischen Stadt und Land, reduzierten sich erheblich. Das Angebot weiterführender Schulen wurde stark ausgebaut und die Zahl der Hochschulen fast verdoppelt. Die noch in den 1960er Jahren konstatierte Ungleichheit zwischen den Geschlechtern erwies sich als wesentlich weniger resistent als die vertikalen Ungleichheiten. Mittlerweile lässt sich sogar ein Bildungsvorsprung der Mädchen erkennen. In Ostdeutschland war die DDR der Bundesrepublik Deutschland durch eine gezielte Frauenförderung um einiges voraus. Mädchen und Jungen waren dort im Laufe der 1960er Jahre in den Abschlussklassen der Erweiterten Oberschulen (dem Pendant zum westdeutschen Gymnasium) auf gleicher Ebene, circa 15 Jahre später ebenso an den Universitäten. In Westdeutschland dagegen gab es erst in den 1980er Jahren ebenso viele weibliche Abiturienten wie männliche. Gegenwärtig sind sogar 55 Prozent der Abgänger mit allgemeiner Hochschulreife weiblich, seit Mitte der 1990er Jahre nehmen auch mehr Frauen als Männer ein Universitätsstudium auf. Stattdessen sind die Jungen im allgemein bildenden Schulwesen ins Abseits geraten. Sie stellen zwei Drittel der Jugendlichen ohne Hauptschulabschluss und mehr als die Hälfte (58 Prozent) der Hauptschulabgänger. An den Realschulen, Fachhochschulen und vor allem an den Gymnasien sind sie von den Mädchen überholt worden.[98]

Die Ursachen für den Wandel des weiblichen Bildungsdefizits in einen Bildungsvorsprung sind vielfältig. Mädchen erbringen beispielsweise die besseren Schulleistungen, ein Phänomen, das bereits während des weiblichen Bildungsdefizits erkennbar war. Die Abschwächung der traditionellen Rollenvorstellungen ermöglicht es ihnen nun, die ihren Leistungen entsprechenden Schulformen zu besuchen. Nach wie vor ist es jedoch so, dass junge Frauen in der beruflichen Ausbildung und beim Übergang ins Berufsleben benachteiligt sind. So finden junge Frauen wesentlich weniger Lehrstellen als Männer, was unter anderem mit der geschlechtsspezifi-

98 Geißler 2008, S. 80-83.

schen Prägung des Berufsinteresses zusammenhängt. Dies führt dazu, dass für junge Frauen nur ein beschränktes Spektrum an Lehrstellen zur Verfügung steht, während junge Männer eine wesentlich größere Auswahl haben. Darüber hinaus werden bei typischen Männerberufen männliche Bewerber bevorzugt. Traditionelle geschlechtstypische Interessenprofile bestehen in abgeschwächter Form weiterhin. Jungen interessieren sich häufiger für Naturwissenschaften und Technik, Mädchen dagegen mehr für Sprachen, Kunst und Biologie. Diese qualitativen Unterschiede können zu einer Ursache für tatsächliche Ungleichheiten werden, wenn die Berufswahl der Frauen in der Folge auf überfüllte oder schlecht bezahlte Segmente der Berufswelt fällt. Bei männlichen Schülern lassen sich hingegen zahlreiche Erziehungsprobleme erkennen, wie zum Beispiel ein häufigeres Auftreten des ADS-Syndroms oder wesentlich mehr Beratungsbedarf in Erziehungsstellen. In der Forschung wird davon ausgegangen, dass geschlechtsspezifische Sozialisationsprozesse wichtige Ursachen für das Bildungsdefizit der Jungen darstellen. Empirisch gesichert sind diese Annahmen allerdings nicht.[99]

Soziale Herkunft als Filter

Seit den 1960er Jahren hat sich durch die Bildungsexpansion die Bildungsbeteiligung der Bevölkerung stark erhöht. Während in den 1950er Jahren mit 78 Prozent die Mehrheit der Schüler in Westdeutschland die Hauptschule besuchte, hat sich dieser Anteil bis 1995 auf 25 Prozent reduziert. Die Anzahl der Realschüler vervierfachte sich hingegen, während der Anteil der Gymnasiasten sich verdoppelte. Die allgemeine Höherqualifizierung der Bevölkerung lässt sich an der gestiegenen Quote der Studienberechtigten (38 Prozent) sowie den ebenfalls gewachsenen Studienanfängerquoten ablesen. Diese positive Entwicklung stagnierte jedoch in den 1990er Jahren. Im internationalen Vergleich ist der Anteil an Hochschulabsolventen mit 19,2 Prozent eher niedrig im Gegensatz zum OECD-Durchschnitt von 31,8 Prozent. Von der Bildungsexpansion haben zwar alle Kinder profitiert, eine Annäherung der Bildungschancen konnte jedoch nur auf der mittleren Ebene der Realschulen verwirklicht werden. Die Gymnasial- und Hochschulebene sind hingegen

99 Albert 2010, S. 74-75, Choi 2009, S. 22-23 und Geißler 2008, S. 82-88.

noch sehr stark durch schichtspezifische Benachteiligungen gekennzeichnet. Von 100 Arbeiterkindern begannen auch im Jahr 2000 nur sieben ein Hochschulstudium, dagegen mehr als die Hälfte der Beamtenkinder und rund 82 Prozent der Kinder von Freiberuflern wie Ärzten oder Rechtsanwälten. Im Vergleich zu den 1950er Jahren ist der Chancenabstand eines Gymnasialbesuchs zwischen Kindern von höheren Beamten und Kindern von Un- und Angelernten sogar noch größer geworden. Die Bildungsexpansion hat damit zu einem höchst paradoxen Ergebnis geführt: mehr Bildungschancen bei geringerer Chancengleichheit. Auch die Pisa-Studie von 2000 belegte, dass die schichttypischen Chancenunterschiede im Schulbesuch auf einem hohen Niveau stagnieren. Besonders Aufsehen erregend war bei PISA jedoch der internationale Vergleich. Die Studie erhob einen Kompetenzunterschied in den Bereichen Lesen, Mathematik und Naturwissenschaften von Kindern aus dem oberen und dem unteren Viertel der sozioökonomischen Hierarchie. Das Ergebnis für Deutschland war niederschmetternd: Gemeinsam mit Belgien, Ungarn und der Schweiz gehörte Deutschland zu den vier Ländern mit den größten Kompetenzunterschieden zwischen den sozialen Schichten. Die Benachteiligung von Kindern aus sozial schwachen Familien im deutschen Schulsystem ist damit im internationalen Vergleich extrem hoch.[100]

Diese Ungleichheit wird meist durch meritokratische Konzepte, also der Auslese durch Leistung, erklärt. Diese Erklärung wirkt legitimierend und beruhigend. Sie geht mit der Ansicht einher, dass eine größere Chancengleichheit auch eine Verminderung des Leistungsertrags bewirken würde. Dabei ist bereits seit den 1960er Jahren in der Bildungsforschung belegt, dass diese Annahme einseitig und unvollständig ist. Für den Besuch unterschiedlicher Schulformen und den Erwerb von Schulabschlüssen ist die jeweilige Leistungsfähigkeit durchaus von Bedeutung, die schulische Selektion erfolgt jedoch auch nach leistungsunabhängigen sozialen Kriterien und entspricht damit nicht durchgehend dem meritokratischen Prinzip. Folglich wird klar: Das Bildungssystem in Deutschland nutzt nicht sämtliche Potenziale der Kinder aus unteren Sozialschichten. Insbesondere die Übergänge in weiterführende Bildungseinrichtungen

100 Choi 2009, S. 21-22, Geißler 2008, S. 74-76 und Schmidt 2010, S. 137-138.

am Ende der Grundschule und nach Abschluss des Gymnasiums wirken als leistungsunabhängige soziale Filter, die in die Schule und in die Familie hineinreichen. Die Bildungsentscheidungen der Familien, aber auch die Lehrerurteile in der Schule hängen von der Schichtzugehörigkeit der Kinder ab. Diese Entscheidungen sind von weit reichender Bedeutung. Ihre Konsequenzen kumulieren sich im weiteren Bildungsverlauf, da die Entwicklung der Fähigkeiten und Kompetenzen stark von der weiterführenden Schulart mit ihren spezifischen Lernmilieus abhängt.[101]

Zur Abhängigkeit der elterlichen Handlungskompetenzen von der jeweiligen Sozialgruppenzugehörigkeit nun einige Beispiele. Erzielen ihre Kinder gute Noten, beabsichtigen fast alle Eltern aus der Oberschicht, aber nur knapp über ein Drittel der Eltern aus der Unterschicht, ihr Kind auf ein Gymnasium zu schicken. Bei mittleren Schulnoten sind die Unterschiede sogar noch stärker: Fast drei Viertel der Kinder aus Oberschichten sollen trotzdem ein Gymnasium besuchen, jedoch nur 11 Prozent der Unterschichtkinder. Ähnlich sehen auch die Reaktionen auf die Gymnasialempfehlungen der Lehrer aus: Fast alle Kinder aus Beamtenfamilien folgen diesen Empfehlungen, bei Kindern von un- oder angelernten Arbeitern sind es nur 38 Prozent. Beim Abschluss des Gymnasiums lässt sich ebenfalls erkennen, dass Absolventen aus Arbeiterfamilien mit guten Schulleistungen weniger häufig ein Studium beginnen als Beamtenkinder mit nur mittleren Noten. Die Empfehlungen und Zensuren der Lehrkräfte orientieren sich dabei nicht ausschließlich an den fachlichen Leistungen ihrer Schülerinnen und Schüler, vielmehr besteht ein großer Spielraum für ‚sachfremde' Bewertungen. Die Lehrer bewerten ebenfalls den individuellen Lernfortschritt, gute Umgangsformen und ein positives Arbeits- und Sozialverhalten. Hier können Kinder mit hoher sozialer Herkunft deutlich profitieren. Selbst bei gleichen kognitiven Grundfähigkeiten und Lesekompetenzen ist ihre Chance auf eine Gymnasialempfehlung doppelt so hoch. Interessant ist auch die Betrachtung der Bildungsbeteiligung hinsichtlich der beruflichen Stellung und des Bildungsabschlusses des Vaters: 34 Prozent der Arbeiterkinder und 37 Prozent der Kinder, deren Vater einen Hauptschulabschluss haben, besuchen die

101 Geißler 2008, S. 76-77, Albert 2010, S. 71-73 und Choi 2009, S. 27.

gymnasiale Oberstufe. Bei den Beamtenkindern sind es dagegen 77 Prozent, bei Kindern, deren Väter einen Hochschulabschluss haben, sogar 84 Prozent. Noch größer sind die Unterschiede beim Hochschulbesuch: Nur 18 Prozent der Arbeiterkinder und 21 Prozent der Kinder mit Vater mit Hauptschulabschluss beginnen ein Hochschulstudium. Bei Beamtenkindern sind es hingegen 63 Prozent, bei Kindern, deren Väter über die Hochschulreife verfügen, sogar 84 Prozent. Aus diesen Schilderungen wird deutlich, dass Leistungskriterien bei Kindern aus unteren Schichten wesentlich strenger eingesetzt werden als bei Kindern aus mittleren und höheren Schichten. Leistungsschwache und überforderte Schüler an den Gymnasien stammen entsprechend wohl überwiegend aus diesen mittleren und höheren Schichten, die versuchen, ihren Sozialstatus über höhere Bildungsabschlüsse zu erhalten. Dies hat auch negative Auswirkungen auf das Leistungsniveau insgesamt. Deutsche Spitzenschüler sind im internationalen Vergleich nur mittelmäßig, dagegen ist das durchschnittliche Leistungsniveau in Ländern höher, in denen der Zusammenhang von sozialer Herkunft und Kompetenzniveau schwächer ausgeprägt ist.[102]

Jugendliche mit Migrationshintergrund

Der sozioökonomische Hintergrund und die Bildungsnähe des Elternhauses spielen also weiterhin eine große Rolle für den Bildungserfolg der Kinder. Dies wird auch bei Kindern mit Migrationshintergrund deutlich. Als Einwanderungsland steht Deutschland vor der Herausforderung, das multiethnische Segment der Migranten und ihrer Nachkommen in die Kerngesellschaft zu integrieren. Dabei stehen gleiche Bildungschancen im Zentrum der Integrationsprozesse, da Bildung für die Teilnahme am ökonomischen, gesellschaftlichen, politischen und kulturellen Leben eine große Rolle spielt. Der diesbezügliche Forschungsstand ist durch einige begrifflich-methodische Probleme gekennzeichnet. Lange Zeit wurden ethnische Minderheiten über ihre Staatsbürgerschaft definiert und als ‚Ausländer' bezeichnet. Die Zahl der Eingebürgerten und eingewanderten Aussiedler wurde damit jedoch nicht erfasst. Mittlerweile gibt es auch Analysen, welche Migrationsstatus und Ethnizität

102 Choi 2009, S. 27-30 und Geißler 2008, S. 77-78.

genauer erfassen und am Herkunftsland der Eltern festmachen. Den Auftakt dazu bildeten PISA und IGLU. Der Versuch, die Ursachen für die Chancendefizite von Kindern mit Migrationshintergrund in Deutschland herauszuarbeiten, steht jedoch vor zahlreichen Schwierigkeiten. Es bestehen große Unterschiede hinsichtlich der Einwanderergruppen; so variieren z.B. die Motive für die Einwanderung der Familien von Kindern mit Migrationshintergrund (Arbeitsmigration, Asylsuche usw.), und auch die Aufenthaltsrechte sind unterschiedlich. Dies und anderes wirkt sich auf die Bildungskarrieren der Migrantenkinder aus.[103]

Von zentraler Bedeutung für den Bildungserfolg von Jugendlichen mit Migrationshintergrund sind die Sprachkenntnisse. Eine ungenügende Lesekompetenz behindert auch den Kompetenzerwerb in anderen Fächern wie z.B. Mathematik und ist die Ursache für die dreimal höhere Wahrscheinlichkeit von Kindern mit Migrationshintergrund, das Schuljahr wiederholen zu müssen. Bei gleicher Lesekompetenz wie bei Kindern ohne Migrationshintergrund ist der Besuch einer Realschule bzw. eines Gymnasiums häufiger anzutreffen. Die Ursachen für das Bildungsdefizit von Kindern und Jugendlichen mit Migrationshintergrund liegen jedoch keinesfalls nur in deren Ressourcen. Stattdessen ließ der internationale Vergleich der PISA-Studie deutlich werden, dass deutsche Schulen verhältnismäßig schlecht auf Migrantenkinder und deren spezifische Problemlagen vorbereitet sind. Wie die indirekte institutionelle Diskriminierung im Einzelnen abläuft, ist empirisch schwer nachzuweisen. Bildungsforscher heben jedoch einige Aspekte hervor. Überproportional häufig missinterpretieren die Behörden geringere Leistungen als allgemeine Lernbehinderung oder kognitives Defizit und überweisen die Kinder auf Sonderschulen oder stellen sie vom Schulbesuch zurück. Außerdem kann der monokulturelle und monolinguale Habitus der deutschen Schulen nicht in angemessener Weise mit dem multikulturell und multilingual geprägten Habitus der Kinder mit Migrationshintergrund umgehen. Nicht zuletzt lässt sich erkennen, dass Migrantenkinder häufiger Klassen wiederholen müssen

103 Geißler 2008, S. 88-92.

und weniger Gymnasialempfehlungen erhalten als deutsche Kinder mit denselben Leseleistungen.[104]

Der Migrationshintergrund ist allerdings kein eigenständiger Faktor der Benachteiligung von Jugendlichen, sondern vielmehr das Zusammenspiel von niedriger sozioökonomischer Lage und Defiziten in der Beherrschung der Unterrichtssprache. Bei gleicher mathematischer oder Lesekompetenz lässt sich keine Benachteiligung der Jugendlichen mit Migrationshintergrund erkennen; die soziale Lage ist also vielmehr der ausschlaggebende Faktor, so auch das PISA-Konsortium. Dieses Ergebnis wird bestätigt durch eine Studie von Jürgen Zinnecker und Ludwig Stecher aus dem Jahr 2006. Sie arbeiten heraus, dass besonders der Bildungsstatus der Eltern von Kindern mit Migrationshintergrund von Bedeutung ist. Hat mindestens einer der Elternteile das Abitur, so beträgt die Wahrscheinlichkeit des Gymnasialbesuchs 49 Prozent, bei Mädchen sogar 65 Prozent.[105]

Dass Jugendliche mit Migrationshintergrund unter den entsprechenden Umständen sehr wohl fähig sind, die Anforderungen des deutschen Schulsystems zu bewältigen, wird deutlich an der steigenden Zahl junger Menschen mit Migrationshintergrund, die über einen höheren Bildungsabschluss verfügen. Die Gesellschaft nimmt sie allerdings kaum wahr. Die Gründe hierfür liegen zum einen in den überwiegend defizit- und problemorientierten Diskursen, zum anderen in den Problemen der offiziellen Statistik, die aufgrund unterschiedlicher Selektionseffekte häufig nur unvollständige Daten liefert. Inzwischen lässt sich in neueren Studien ein Perspektivenwechsel feststellen, der auch nach Verbesserungsmöglichkeiten für die statistischen Schwierigkeiten sucht.[106]

---

104 Geißler 2008, S. 93-94.

105 Choi 2009, S. 26; Zinnecker, Jürgen und Stecher Ludwig (2006), „Gesellschaftliche Ungleichheit im Spiegel hierarchisch geordneter Bildungsgänge: Die Bedeutung ökonomischen, kulturellen und ethnischen Kapitals der Familie für den Schulbesuch der Kinder." In: Soziale Ungleichheit im Bildungssystem: Eine empirisch-theoretische Bestandsaufnahme, hrsg. von Werner Georg (Konstanz: UVK-Verl.-Ges.), S. 291-310, S. 306.

106 Beck, Ulrich/Beck-Gernsheim Elisabeth (2007), „Generation Global." In: Generation Global: Ein Crashkurs, hrsg. von Ulrich Beck (Frankfurt a.M.: Suhrkamp), S. 236-265, S. 249-252 und Sievers, Isabel und Schulte, Rainer (2009), „Von Kompetenzen und Potenzialen junger Transmigranten." In:

Gründe für die Persistenz sozialer Ungleichheit im Bildungssystem

Es gibt zwei grundlegende theoretische Annahmen, welche versuchen, den Zusammenhang von sozialer Lage und Bildungserfolg zu erklären, und die mehr oder weniger aufeinander bezogen wohletabliert bestehen. Auf der einen Seite steht die Bourdieu'sche Habitustheorie, auf der anderen Seite die Rational-Choice-Theorie. Die Anhänger der Rational-Choice-Theorie gehen davon aus, dass die Familien innerhalb bestimmter Erwerbsklassen stets versuchen, ihren Status entweder zu halten oder zu verbessern. Hierbei sind zwei Herkunftseffekte zu beobachten. Der primäre Herkunftseffekt beeinflusst durch die familiäre Sozialisation die Fähigkeiten und Kompetenzen der Kinder. Die Entscheidungen der Eltern darüber, welche Schulform ihre Kinder besuchen sollen, ist hingegen der sekundäre Herkunftseffekt. Grundlage dieser Entscheidungen sind der Rational-Choice-Theorie zufolge Kosten-Nutzen-Abwägungen der Eltern über die Erfolgschancen ihrer Kinder in bestimmten Schulformen sowie deren Kosten. In zahlreichen Studien, unter anderem der PISA-Studie, konnte die Leistungsfähigkeit dieses Ansatzes überprüft und nachgewiesen werden. Wie bereits beschrieben, summieren sich die Effekte der sozialen Herkunft insbesondere an den Gelenkstellen der Bildungslaufbahnen. Die elterlichen Entscheidungen an diesen Punkten lassen sich später kaum noch rückgängig machen.[107]

Während die Rational-Choice-Theorie vor allem institutionelle Effekte der fortbestehenden sozialen Ungleichheit im Bildungssystem

---

Jugend – Migration – Sozialisation – Bildung: Festschrift zum 65. Geburtstag von Hartmut M. Griese, hrsg. von Christina Fischer, Alexis Athemeliotis und Hartmut M. Griese (Berlin: LIT-Verl.), S. 100-113, S. 101-103.

107 Keller, Rainer (2010), „Kompetenz-Bildung: Programm und Zumutung individualisierter Bildungspraxis: Über Möglichkeiten einer erweiterten Bildungssoziologie." In: Soziologie der Kompetenz, hrsg. von Thomas Kurtz und Michaela Pfadenhauer (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 29-48, S. 31 und Vester, Michael (2006), „Die ständische Kanalisierung der Bildungschancen: Bildung und soziale Ungleichheit zwischen Boudon und Bourdieu." In: Soziale Ungleichheit im deutschen Bildungssystem: Eine empirisch-theoretische Bestandsaufnahme, hrsg. von Georg Werner (Konstanz: UVK Verl.-Ges), S. 13-54, S. 16-19.

erklärt, nehmen die sich an Bourdieu orientierenden Theorien soziokulturelle Aspekte in den Blick. Der Habitus-Ansatz geht davon aus, dass Klassenunterschiede vor allem durch die Ausbildung klassentypischer Einstellungen, Lebensweisen und Präferenzen hervorgehen. Die kindlichen Fähigkeiten resultieren in dieser Sichtweise nicht nur aus individuellen Begabungen, sondern sind vor allem durch die kulturellen Prägungen und Gewohnheiten ihrer Klasse und deren mehr oder weniger großen Affinität zum Bildungssystem gekennzeichnet. Erfolgreich im Bildungssystem ist demzufolge derjenige, der über den passenden Habitus verfügt. Die Aussortierung über den Habitus ist dabei äußerst unauffällig, da scheinbar nur derjenige ausgeschlossen wird, der nicht die passenden Voraussetzungen mit sich bringt. Problematisch ist allerdings, dass die von Bourdieu angestellten Vermutungen bis jetzt empirisch noch nicht nachgewiesen werden konnten.[108] Weitere Forschungen sollten versuchen, beide Theorieansätze zu verknüpfen, um zu einer besseren Erklärung der Perpetuierung von sozialer Ungleichheit im formalen Bildungssystem zu gelangen.

4 Jugendliche Lebenswelten zwischen Bildung und Arbeit

Im vorangegangen Kapitel ist deutlich geworden, dass Jugendzeit vor allem Schulzeit ist, die dem Erwerb von Bildungstiteln dient. Diese sind zwar keine Garantie für beruflichen Erfolg mehr, aber immer noch eine zentrale Voraussetzung für die spätere Berufstätigkeit und damit für gesellschaftliche Inklusion. Diese Tatsache ist den Jugendlichen bewusst. Trotz aller Kritik am Schulsystem versucht die überwiegende Mehrheit, den schulischen Anforderungen gerecht zu werden.[109] Gleichzeitig werden auf der subjektiven Ebene der Heranwachsenden aufgrund zahlreicher Modernisierungsprozesse ganz andere lebensweltliche Phänomene bedeutsam, um die es im Folgenden geht.

---

108 Vester 2006, S. 17, 26-32 und Helsper 2008, S. 143-144.

109 Hurrelmann 2010, S. 95-97.

4.1 „Aus der Kirche in die Szene“[110]: posttraditionale Gemeinschaften

Die Jugend als eine eigenständige Lebensphase ist eine relativ neue Entwicklung. In den vorindustriellen Gesellschaften Europas waren für die jeweilige Lebenslage vor allem Stand und Herkunft, weniger das Lebensalter von Bedeutung. Im Zuge der Industrialisierung lösten sich zumindest in den Städten durch die außerhäusliche Erwerbsarbeit die Tätigkeitsbereiche von Kindern und Erwachsenen voneinander. Die Entstehung und Ausbreitung des allgemeinen Schulwesens, das die Heranwachsenden auf ihre spätere Berufstätigkeit vorbereiten sollte, beförderte die Entmischung der Generationen. Jugend blieb jedoch bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts ein Privileg für Kinder aus der Oberschicht bzw. dem aufsteigenden Bürgertum, da nur hier ausreichende finanzielle Ressourcen für ein sogenanntes ‚Bildungsmoratorium‘ vorhanden waren. Im Laufe voranschreitender Modernisierungsprozesse konnten nach dem Zweiten Weltkrieg schließlich alle Jugendlichen schicht- und geschlechtübergreifend diesen Lebensabschnitt erfahren.[111]

Soziologische und psychologische Theorien und Konzepte grenzten in der Vergangenheit Jugend von Kindheit und Erwachsenenalter durch bestimmte Entwicklungsaufgaben klar ab. Die Heranwachsenden sollten sich von der Herkunftsfamilie lösen und sich auf die Übernahme einer Erwerbsarbeit und die Gründung einer Familie vorbereiten sowie politisch mündige Bürger werden und eine autonome Handlungsfähigkeit im Konsum- und Freizeitmarkt entfalten. Der Übergang in den Erwachsenenstatus galt dann als gelungen, wenn in allen gesellschaftlichen Teilbereichen Handlungsautonomie erreicht war. Die geschilderten Modernisierungsprozesse wie Individualisierung und Pluralisierung lassen diese klaren Abgrenzungen einzelner Lebensphasen jedoch zunehmend verschwimmen. Die Statusübergänge sind nicht länger eindeutig definiert, zeitlich fest-

110 Zinnecker 1987, S. 319.

111 Dudek, Peter (2002), „Geschichte der Jugend.“ In: Handbuch Kindheits- und Jugendforschung, hrsg. von Heinz-Hermann Krüger und Cathleen Grunert (Opladen: Leske + Budrich), S. 333-349, S. 333-334, Farin, Klaus (2001), generation-kick.de: Jugendsubkulturen heute (München: Bundeszentrale für politische Bildung), S. 27 und Hurrelmann 2010, S. 19-22.

gelegt und symbolisch ausgestaltet. Es kann keine Rede mehr von einem linearen Übergang in die Erwachsenenwelt sein, stattdessen müssen die Jugendlichen lernen, mit Teilautonomien umzugehen. Einer relativ frühen Autonomie in soziokulturellen und politischen Bereichen der Lebensführung steht die ökonomische Abhängigkeit von Elternhaus und staatlichen Unterstützungsmaßnahmen entgegen. Aufgrund verlängerter Schul- und Ausbildungszeiten dehnt sich die Jugendphase immer weiter nach hinten aus, gleichzeitig setzt sie lebensweltlich durch die gestiegene Selbständigkeit der Heranwachsenden immer früher ein.[112] Darüber hinaus lässt sich ein Wandel der sozialen Kontrollinstanzen von Jugend beobachten. An die Stelle der direkten Kontrolle durch Erwachsene in der Arbeitswelt oder in traditionellen kirchlichen und konfessionellen Milieus wie noch in den 1950er Jahren, treten indirekte Kontrollen durch die Konsum- und Medienindustrie. Da der Waren- und Dienstleistungsmarkt im Prinzip auf der Freiheit und Gleichheit der Konsumenten beruht, wird eine Gleichstellung und Handlungsautonomie der Jugendlichen gefördert, die einen eigenständigen Geschmack bei der Nutzung des Konsumwarenmarktes herausbilden. Die Jugendlichen sind dazu angehalten, in eigener Regie Lebensgestaltungen zu entwerfen und mit ihrer Persönlichkeit zu experimentieren. Eine immense Bedeutung erlangt in diesem Zusammenhang die Gemeinschaft der Gleichaltrigen. In Zeiten der Individualisierung resultieren soziale Bindungen gerade bei Heranwachsenden immer weniger aus traditionalen Herkunftsmilieus, sondern vielmehr aus persönlichen Neigungen und biographischen Situationen. Entgegen den Befürchtungen einer sozialen Atomisierung verfügen Jugendliche heute über weitläufige soziale Netzwerke und Kontakte. Im Gegensatz zur Vergangenheit hat sich der Kreis der Personen, mit denen Heranwachsende Probleme besprechen oder gemeinsame Tätigkeiten verfolgen können, sogar stark erhöht.[113]

---

112 Ferchhoff, Wilfried (2007), Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 87-97, Hurrelmann 2010, S. 26-42 und Hurrelmann, Klaus (2006), Jugend 2006: Eine pragmatische Generation unter Druck (Frankfurt a.M.: Fischer-Taschenbuch-Verlag), S. 35.

113 Zinnecker 1987, S. 313-327, 346-348 und Farin 2001, S. 59-63.

Ein besonderes Augenmerk liegt in der Forschung auf den sogenannten Jugendkulturen, deren Wurzeln sich bereits am Anfang des 20. Jahrhunderts bei den Wandervögeln verorten lassen. Der Begriff Jugendkultur ging in den 1960er Jahren noch von einer einheitlichen Teilkultur der Jugendlichen aus, die es ihnen erlaubte, sich vom Wertesystem der Herkunftsfamilie zu lösen und auf die Übernahme der Erwachsenenrolle vorzubereiten. Der kulturtheoretische Ansatz des berühmten Birminghamer Centre for Contemporary Cultural Studies löste dieses einseitige Konzept in den 1970er Jahren ab, indem er die Zusammenhänge zwischen dem sozialen Hintergrund der Jugendlichen und ihren kulturellen Ausprägungen in den Blick nahm. Dabei wurden jugendlichen Subkulturen aus der Unterschicht wie den Rockern Gegenkulturen aus der Mittelschicht wie die Hippies gegenübergestellt. Die jugendlichen Gegen- und Subkulturen dienten in dieser Lesart dem symbolisch-expressiven Ausdruck der Spannungen innerhalb der jeweiligen Stammkultur. Als zentrale Technik wurde die sogenannte ‚Bricolage' oder auch Stilbastelei identifiziert, welche Warenobjekte aus ihrem alltäglichen Zusammenhang herauslöst, miteinander vermischt und ihnen dadurch eine neue Bedeutung verleiht. Elemente des hieraus entstehenden jugendkulturellen Stils können Kleidungsstücke, Musik, Sprache, Tanz, Gestik, Territorialverhalten oder auch Interaktionsformen sein. Angesichts der Pluralisierung jugendkultureller Stile seit den 1980er Jahren, die eine sowohl für die Forschung als auch für die Akteure selbst kaum überschaubare Vielfalt hervorgebracht hat, entwickelte sich mittlerweile eine dritte kategoriale Bestimmung von Jugendkulturen. Das Neuartige am Szene-Ansatz ist, dass er die Auswirkungen gesellschaftlicher Modernisierungsprozesse auf jugendliche Vergemeinschaftungsformen in sein Konzept integriert und diese als posttraditionale Gemeinschaften beschreibt.[114]

---

114 Krüger, Heinz-Hermann (2010), „Vom Punk bis zum Emo – ein Überblick über die Entwicklung und die aktuelle Karthographie jugendkultureller Stile." In: inter-cool 3.0: Jugend Bild Medien; ein Kompendium zur aktuellen Jugendkulturforschung, hrsg. von Birgit Richard und Heinz-Hermann Krüger (Paderborn: Fink), S. 13-41, S. 13-14 und Scherr, Albert (2009), Jugendsoziologie: Einführung in Grundlagen und Theorien, 9. erw. und umfassend überarb. Aufl. (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 78-81, 181-191.

Diese sind charakterisiert durch eine begrenzte Reichweite, das heißt ihre Möglichkeiten zur Sinnstiftung sind nur in bestimmten Situationen gültig. Die Integration in diese Gemeinschaften erfolgt aus diesem Grund auch nur auf Zeit, eben so lang wie sie im aktuellen Lebensabschnitt sinnvoll bzw. sinnstiftend zu sein scheint. Verbindend wirken die von den Mitgliedern geteilten Interessen; sie müssen stark genug sein, um das trennende Element unterschiedlicher Lebenslagen zu überdecken. Die Mitgliedschaft in posttraditionalen Gemeinschaften ist freiwillig, das Sanktions- und Normierungspotenzial geht nur so weit, wie der Einzelne bereit ist es anzuerkennen. Die Gemeinschaft resultiert letzten Endes nur im Glauben an diese. Um das fiktive und folglich äußerst labile Wir-Bewusstsein zu stärken, muss das gemeinsame Interesse mythisiert werden. Diese möglichst professionelle Inszenierung von Gemeinschaft wird in der Regel durch eine Organisationselite übernommen, welche den Regeln des Konsumwarenmarktes folgend profitorientiert arbeitet. Die Kommerzialisierung von posttraditionalen Gemeinschaften ist keine Instrumentalisierung von außen, sondern ein inhärentes Strukturelement. Wer ein Mitglied der Gemeinschaft sein will, muss nicht nur sein Interesse am gemeinsamen Thema bekunden und die nötigen kulturellen Codes beherrschen, sondern auch für seine Mitgliedschaft bezahlen.[115]

Ein Prototyp dieser posttraditionalen Vergemeinschaftungsformen sind Szenen, die der Soziologe Ronald Hitzler definiert als „thematisch fokussierte kulturelle Netzwerke von Personen, die bestimmte materiale und/oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und Gemeinsamkeiten an typischen Orten und zu typischen Zeiten interaktiv stabilisieren und weiterentwickeln".[116] Im Gegensatz zu Jugendkulturen sind Szenen nicht mehr Gemeinschaften von *Gleichaltrigen*, sondern vielmehr von *Gleichgesinnten*. Sie sind folglich nicht nur für Jugendliche bzw. Heranwachsende, sondern auch für Erwachsene interessant. Dies hängt mit der Ausbreitung einer Geisteshaltung dezidierter ‚Selbst-Entpflichtung' zusammen.

115 Hitzler, Ronald (1998), „Posttraditionale Vergemeinschaftung: Über neue Formen der Sozialbindung." In: Berliner Debatte Initial, Nr. 1, S. 81-89, S. 82-86.

116 Hitzler, Bucher und Niederbacher 2005, S. 20.

Gemeint ist damit die Orientierung an nichterwachsen-typischen Werten und Einstellungen wie beispielsweise das allgegenwärtige Interesse an Zerstreuung und Unterhaltung. Diese juvenilen Einstellungen finden sich bei den unterschiedlichsten Altersgruppen, Juvenilität wird folglich zu einem allgemeinen Lifestyle und zur kulturellen Alternative gegenüber herkömmlichen erwachsenen Lebensformen.[117] Aus diesem Grund altern auch viele Szenegänger gemeinsam mit ihrer Szene mit. Zu beobachten ist dies z.B. an der HipHop-Szene, deren *Old School*-Vertreter in den USA bereits die 50 überschritten haben. Auch deutsche HipHop-Akteure der *Alten Schule* sind, wie vier der im Rahmen der vorliegenden Untersuchung interviewten Szenegänger, bereits über 40 Jahre alt und immer noch Teil der HipHop-Kultur.

Das Zusammengehörigkeitsgefühl in Szenen ist jedoch äußerst labil. Ein- und Austritte sind jederzeit möglich und können nicht sanktioniert werden. Für die Stabilisierung des Wir-Bewusstseins sind gemeinsame typische Treffpunkte, herausgehobene Events, szeneinterne Medien und die Inszenierung gemeinsamer Handlungsweisen von hoher Bedeutung. Auch hier bilden sich Spezialisten aus, die gegen Vergütung einen professionellen Ablauf garantieren. Diese Organisationselite im Szenekern besteht meistens aus langjährigen Szenegängern, die viele Impulse bei der Herausbildung der Szene gegeben haben. Von ihnen gehen noch immer die Innovationen aus, sie erneuern die kulturellen Codes, wenn sie durch zu weite Verbreitung ihren Wert verloren haben. Bei der Organisation von Veranstaltungen erkennen und nutzen sie kommerzielle Chancen, häufig stehen sie in Kontakt mit Eliten der Szene an anderen geographischen Punkten. Um diesen Kern herum gruppieren sich die *friends*, die ebenfalls regelmäßige Szenegänger sind und als zugehörig akzeptiert werden. In einem weiten Kreis darum herum sind die gewöhnlichen Szenegänger zu beobachten, deren Zugehörigkeit eher lose ist. Sie sind vielmehr Sympathisanten, die nach einiger Zeit zur nächsten Szene weiter wandern und nicht tiefergehend integriert sind. Innerhalb der Szene lassen sich einzelne Gruppen unterscheiden, deren Kontakte untereinander wiederum Netzwerke bilden. Die Grenzen dieser Gruppen und Netzwerke, aber auch der Szenen

117 Hitzler und Pfadenhauer 2004, S. 9-10.

an sich, sind jedoch äußerst unscharf. Häufig bestehen Kontakte zu anderen Szenen, es lassen sich Aufspaltungen und Splitterungen beobachten. Gerade diese Durchlässigkeit ist ein Hauptcharakteristikum von Szenen. Ein weiterer zentraler Aspekt des Szenekonzepts ist die Annahme, dass Szenen quer zu traditionellen Vergemeinschaftungsformen und Institutionen liegen. Verbindend wirken gemeinsame Einstellungen, Motive und Ausdrucksformen, die aus der Faszination an einem bestimmten Thema erwachsen, und nicht mehr gemeinsame Lebenslagen.[118]

Die Bedeutung der sozialen Herkunft für die Zugehörigkeit zu jugendkulturellen Gemeinschaften verschwindet jedoch nicht einfach, sondern drückt sich vielmehr indirekt aus. Während sich bei (Jugend-)Szenen wie dem Punk eine hohe soziale Durchmischung erkennen lässt, können andere Szenen durchaus milieuspezifisch verortet werden. Streetgangs sind z.B. vor allem in den Unterschichten verankert, während die Sportkletterszene vor allem für Jugendliche aus Ober- und Mittelschichten attraktiv ist. Darüber hinaus werden in manchen Szenen durchaus schichtspezifische Aneignungsformen sichtbar, ein Phänomen, das sich bis zu einem gewissen Grad auch in der HipHop-Szene z.B. bei der unterschiedlichen Nutzung von Kinderzimmern und Jugendzentren beobachten lässt. Bei der Erforschung von jugendkulturellen Praktiken sollte also weiterhin auf den sozialen Hintergrund der Akteure geachtet werden, um möglicherweise vorhandene (feine) Unterschiede in den Aneignungsprozessen, die aus differenten Bildungs- und Sozialmilieus resultieren, nicht zu übersehen.[119]

Für zahlreiche Untersuchungen, die sich mit jugendkulturellen Alltagspraktiken auseinandersetzen, ist das Szenekonzept trotz dieser leichten Unschärfe im Hinblick auf die weiter bestehende Wirkkraft der sozialen Herkunft von höchster Nützlichkeit. Auch für die HipHop-Kultur ist es fruchtbar zu machen. Gabriele Klein und Malte Friedrich sind zwar der Ansicht, dass HipHop-Gemeinschaften keinen posttraditionalen Charakter aufweisen, da

---

118 Hitzler, Bucher und Niederbacher 2005, S. 26-30.

119 Warneken, Bernd Jürgen (2006), Die Ethnographie populärer Kulturen: Eine Einführung (Wien: Böhlau), S. 191-192, Scherr 2009, S. 188-190 und Krüger 2010, S. 36.

sie sich durch Langlebigkeit, Stabilität, Wertekonservatismus und Traditionsgebundenheit auszeichnen.[120] Diese Kritik setzt jedoch am falschen Punkt an. Nur weil die Zugehörigkeit in Szenen labil ist und die Szenegänger jederzeit austreten *können*, bedeutet dies noch lange nicht, dass sie es auch *müssen*. Zahlreiche Szenen zeichnen sich durch Langlebigkeit und Stabilität aus (siehe Punk, Gothic, Techno etc.) und halten trotz aller Erneuerungsimpulse an ihren ursprünglichen Werten und alternativen Lebensformen fest. Definiert man Szenen als thematisch fokussierte Netzwerke von Personen, die typische Formen der Selbststilisierung teilen und ihre Gemeinschaft durch eine gemeinsame Praxis an bestimmten Orten zu bestimmten Zeiten zelebrieren, so kann die HipHop-Kultur als Szene bezeichnet werden.

4.2 Neue Bildungsorte: Kompetenzerwerb in Szenen

Ein Großteil der Jugendlichen schätzt den Nutzen der in der Schule vermittelten Wissensbestände eher skeptisch ein. Angesichts ihrer eigenen Erfahrungen und Zukunftsaussichten suchen sie ihnen relevant scheinendes Wissen vermehrt in Auseinandersetzung mit für sie interessanten Themen und Problemstellungen, die sie in ihren freizeitlichen Lebenswelten verfolgen. (Jugend-)Szenen sind in der Konsequenz nicht nur kompensatorische Zufluchtsorte, wie in der Pädagogik häufig vermutet, sondern auch wichtige Lernorte, in denen zahlreiche Kompetenzen erworben werden. Bislang erfreut sich diese Tatsache nur einer äußerst geringen Aufmerksamkeit von Seiten der Bildungs- und Jugendforscher. Die Forschung im Bereich informeller Bildung konzentriert sich in der Regel auf die Formen beruflicher Weiterbildung. Geraten doch einmal außerschulische Lebenswelten in den Blick, so werden eher allgemeine Themen wie jugendliche Mediennutzung erforscht oder traditionelle Jugendgruppierungen wie die Freiwillige Feuerwehr. Umgekehrt werden bei der Untersuchung spezifischer Jugendkulturen die dort erworbenen Kompetenzen meist nur indirekt deutlich und sind so gut wie nie Gegenstand expliziter Analysen. Aus diesem Grund handelt es sich bei der Expertise über „Unsichtbare Bildungsprogramme“ der

120 Klein und Friedrich 2008, S. 147-148.

Soziologen Ronald Hitzler und Michaela Pfadenhauer um eine pionierhafte Studie. Der von ihnen anhand der Techno-Szene entwickelte und an drei weiteren Szenen (der Hardcore-[121], Skateboard- und LAN-Szene[122]) überprüfte Kompetenzleitfaden bildete die Grundlage für eigene Forschungen und wird aus diesem Grund hier recht ausführlich vorgestellt.

Der Kompetenzleitfaden gliedert sich in drei grundlegende Bereiche: Neben Kompetenzen, die sich nur in der Szene verwerten lassen, wird zwischen alltags- und berufspraktisch relevanten Kompetenzen unterschieden, wobei letztere sich entsprechend ihrer Nachweisbarkeit weiter ausdifferenzieren. Die sogenannten ‚basalen szeneintern relevanten Kompetenzen' sind das Grundwissen eines jeden Szenegängers. Bei allen Szenen ist beispielsweise die Beherrschung des jeweiligen Szeneslangs oder die Kenntnis von beliebten Szenetreffpunkten von Bedeutung, darüber hinaus gibt es je nach Charakter der Szene noch ganz spezifische (Grund-)Wissensbestände. Bei musikzentrierten Szenen wie der Techno- oder der Indie-Szene handelt es sich z.B. um das Wissen darüber, an welchen Orten die entsprechenden Konzerte oder Veranstaltungen stattfinden, an welchen Tagen die größten Events mit deutschlandweiter Ausstrahlungskraft veranstaltet werden und wo man regelmäßig Informationen zu Vorgängen in seiner Szene bekommt, beispielsweise auf Flyern oder im Netz. Wichtig ist darüber hinaus auch die Kenntnis der vielfältigen Musikstile, die sich mittlerweile in den Szenen ausdifferenziert haben, sowie der aktuellen modischen Trends. In der Skaterszene muss natürlich das Skaten als grundlegende Voraussetzung beherrscht werden. Es gibt einen großen Wissensvorrat von bestimmten Tricks, wie sie bezeichnet werden und wie sie ausgeführt werden können. Dieses Wissen eignen sich die Szenegänger durch die Beobachtung anderer Skater an Treffpunkten oder in Videos sowie durch das Studium von Szenemagazinen an.

---

121 Bei der Hardcore-Szene handelt es sich um eine musikzentrierte Jugendszene, die aus dem Punk heraus entstanden ist, vgl. dazu Hitzler, Bucher und Niederbacher 2005, S. 55-68.

122 Bei der LAN-Szene handelt es sich um eine Szene von Computerspielern, die mithilfe von Multi-Player-Games zu mehreren gemeinsam an einem Spiel teilnehmen können und sich zu sogenannten LAN-Partys treffen, vgl. dazu Hitzler und Pfadenhauer 2004, S. 68.

Eine wichtige Rolle spielt außerdem, dass der Skater weiß, an welchen Orten und mit welchem Material sich der Trick am besten durchführen lässt. Auch die LAN-Gamer benötigen grundsätzliches Wissen, um an einer LAN-Party teilnehmen zu können. Diese Informationen finden sie auf einschlägigen Internetseiten. Um darüber hinaus einschätzen zu können, ob die angekündigten Partys einen hohen oder eher niedrigen Erlebniswert versprechen, müssen die Akteure über weitreichende Kenntnisse der technischen Standards und der jeweiligen Aktivitäten der Veranstalter sowie über Erfahrungswerte früherer Partys verfügen. Außerdem müssen sie den eigenen Computer ständig aufrüsten, damit er den entsprechenden Anforderungen gewachsen ist. Die notwendigen Standards sind jedoch nirgends festgehalten, sondern werden szeneintern generiert. Fachvokabular und technisches Fachwissen sind die Mindestvoraussetzung für das Verständnis. Darüber hinaus sind taktisches und strategisches Geschick fundierte Kenntnisse der Spiele notwendig. Die Gamer müssen die gemeinsamen Spielzüge koordinieren und kommunizieren, um ein erfolgreiches Spiel zu gewährleisten. Die entsprechenden Kompetenzen erwerben sie durch langdauerndes Training, aber auch durch den Austausch mit anderen.[123]

Neben diesem Szenegrundwissen gibt es eine weitere Art von szeneintern relevanten Kompetenzen, die jedoch zur Schöpfung von Ressourcen innerhalb der Szene dienlich sind. Akteure der Hardcore-Szene können beispielsweise durch musikalische Auftritte Ressourcen schöpfen. Hierzu müssen sie nicht nur ‚gute' Musik spielen, sondern auch eine angemessene Bühnenperformance gewährleisten. Aber auch gute Kontakte zu Bookern, Veranstaltern oder Herausgebern von Magazinen sind notwendig, ebenso wie eine funktionierende bandinterne Organisation. In der Skateboard-Szene ist es möglich, durch das Skateboardfahren selbst, aber auch durch das Betreiben entsprechender Hallen oder Läden Ressourcen zu schöpfen. Berühmte Fahrer werden z.B. von ihren Sponsoren mit Kleidung und Material ausgestattet oder gewinnen Preisgelder bei den Wettbewerben. Die Inhaber von Skater-Läden müssen sich hingegen gut mit dem Material auskennen, die richtigen Produkte und Informationen (z.B. Flyer) anbieten und auch bei der Kommu-

123 Hitzler und Pfadenhauer 2004, S. 23-24, 59-61, 71-73, Ruile 2010, S. 100-102.

nikation mit den Kunden ihr Szenewissen ausweisen. Nur Szeneangehörige können somit Läden betreiben, die als authentisch empfunden werden. In der LAN-Szene erhalten sehr gute Spieler z.B. Sachpreise von Computerherstellern und EDV-Firmen. Finanziellen Profit erreichen die LAN-Gamer dagegen durch die Organisation von LAN-Partys, für deren Gelingen langjährige Erfahrungen notwendig sind. Da an diesen Events bis zu 2000 Spieler beteiligt sein können, handelt es sich um höchst komplexe Veranstaltungen, in denen die Organisation und Logistik, die technischen Voraussetzungen sowie die Turniere und das Rahmenprogramm stimmen müssen. Buchhalterisches Wissen und die Kenntnis rechtlicher Auflagen sind unverzichtbar, ebenso ein professioneller Umgang mit Sponsoren.[124]

Neben diesen nur in der Szene selbst verwertbaren Kompetenzen lassen sich auch solche finden, die sich im Alltag als durchaus nützlich erweisen. In der Techno-Szene sind beispielsweise Höflichkeit und Respekt im zwischenmenschlichen Umgang von allergrößter Bedeutung. So zeichnen sich Techno-Partys trotz der zum Teil sehr hohen Besucherzahl durch ihre Friedfertigkeit und Gewaltlosigkeit aus. Die fremdsprachlichen Kompetenzen, die die Akteure der Hardcore-Szene erwerben, können nur von alltagspraktischer, darüber hinaus aber auch von allgemeiner Relevanz sein. Hardcoreler erwerben zudem Wissensbestände über Antifaschismus, Antisexismus, Menschen- oder Tierrechte, welche die Grundlage für persönliches Engagement bilden. Hier finden Prozesse der Reflexion und Meinungsbildung statt, die einen Zugewinn an tatsächlichem, sachlichem Wissen darstellen und damit Einfluss auf individuelles Alltagshandeln jenseits der Szene haben können. Skater hingegen bilden vor allem ein starkes Durchhaltevermögen aus, da trotz viel Übung häufig Phasen der Stagnation zu erkennen sind, die sie durchstehen müssen. Darüber hinaus zeichnen sie sich durch ein hohes Maß an Selbstüberwindung aus, da sie immer wieder mit persönlichen Ängsten konfrontiert sind, wenn sie einen besonders schwierigen oder gefährlichen Trick ausprobieren. Diese Überwindung der eigenen Furcht kann auch im Alltag von Nutzen sein, ebenso wie eine adäquate Selbsteinschätzung, die bei dieser Sportart

124 Hitzler und Pfadenhauer 2004, S. 41-42, 62-63, 73-75.

stets notwendig ist. LAN-Gamer haben eine hohe Affinität zu Informationstechnologien und verfügen über ein fundiertes Wissen über Mediensysteme, das sie in die Lage versetzt, mediale Angebote ihren eigenen Bedürfnissen anzupassen. Dabei lässt sich ein kritischer und reflexiver Umgang mit Medieninhalten beobachten. Neben dieser Medienkompetenz werden Fähigkeiten zur Zusammenarbeit im Team und zur Einschätzung des eigenen Könnens vermittelt, die auch im Alltag von Nutzen sein können.[125]

Des Weiteren lässt sich eine Form der Kompetenzen erkennen, die zwar auch außerhalb der Szene beruflich relevant ist, jedoch nicht in irgendeiner Art nachgewiesen werden kann. So gibt es in musikzentrierten Szenen häufig Akteure, die sich als Zuarbeiter beim Aufbau der Technik betätigen und sich dabei ein hohes Maß an Wissen über die Geräte selbst aneignen. Außerdem spielt auch das Betreuungspersonal eine große Rolle, das nicht nur die Künstler versorgt, sondern generell Organisatorisches erledigt. Diese Betreuer müssen sich nicht nur durch Pünktlichkeit und Zuverlässigkeit, sondern auch durch Geduld, Höflichkeit und Organisationstalent auszeichnen. Auch LAN-Spieler verfügen über zahlreiche Kompetenzen, die sie beruflich nutzen können. Sie kennen sich bestens mit Internet-Recherchen aus, beherrschen Computer-Programme bzw. können sich diese schnell aneignen. Auch für die Organisation einer LAN-Party sind zahlreiche Kompetenzen notwendig, vor allem was technische Fragen wie die Gewährleistung einer ausreichenden Stromversorgung betrifft. So handelt es sich bei der technischen Umsetzung der Kommunikation zwischen Teilnehmern und Organisatoren in einem Intranet um eine äußerst komplexe Aufgabe. Die hierbei erworbenen Kompetenzen sind bei der Auf- oder Umrüstung der EDV-Ausstattung von Betrieben stark gefragt.[126]

Im Unterschied zu den eben beschriebenen ‚unsichtbaren' Kompetenzformen unterscheiden Hitzler und Pfadenhauer ‚quasi-zertifizierte berufspraktisch relevante Kompetenzen', die sich indirekt nachweisen lassen. Das Wissen von Technoparty-Veranstaltern über Vertragsabschlüsse, Hygienebestimmungen oder steuerliche Rege-

125 Hitzler und Pfadenhauer 2004, S. 27-28, 43, 64, 77.

126 Hitzler und Pfadenhauer 2004, S. 28, 45-46, 78-80.

lungen sowie Kontakte zu den zuständigen Behörden, Künstlern oder Managern ist auch außerhalb der Szene einsetzbar. Belegen können die Akteure es durch gut funktionierende Betriebe und durch das Vorlegen der Geschäftsbücher und Booklets, welche genauere Informationen über Personalaufstellung, Werbemaßnahmen und Besucherzahlen enthalten. In der Hardcore-Szene ist es hingegen durchaus üblich, dass Bands, die keine Plattenverträge abschließen können, eigene Plattenlabels gründen. Solche Gründungen führen konsequenterweise zum Erwerb eines umfangreichen Wissens über die Produktion und den Vertrieb von Tonträgern. Dieses Wissen können die Szenegänger zum Teil durch die Vorlage von Tonträgern, Homepages, Werbematerial und anderem nachweisen. Das fachliche Wissen von Fotografen oder Layoutern, die mit den Labels zusammenarbeiten, zeigt sich vor allem indirekt durch die Vorlage der Werke. In der Skater-Szene erscheinen zahlreiche Fanzines, in denen Szenegänger, die Spaß an Texten haben, ihre Artikel veröffentlichen. Hegen sie weitere journalistische Ambitionen, ist es möglich, bei späteren Bewerbungen diese Arbeitsproben einzureichen. Doch auch Fotos und Videos spielen in der Szene eine große Rolle. Die Fotos werden meist selbst entwickelt, ebenso wie die Filme selbst geschnitten werden. Hier entwickeln die Akeure Kompetenzen, die sie durch die Vorlage der Bilder und Videos auch entsprechend nachweisen können, beispielsweise bei der Bewerbung für einen künstlerischen Studiengang oder im Bereich der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit. Für viele LAN-Spieler ist das Erstellen von Internetseiten selbstverständlich. Hierfür sind zahlreiche Kenntnisse, z.B. über Programmarten, Bildbearbeitungen und Programmiersprachen notwendig, die sich durch die fertiggestellten Seiten nachweisen lassen. Diese Szenegänger können schließlich Dienstleistungen beim Web-Design kleinerer und mittelständischer Firmen anbieten. Beim Rahmenprogramm von LAN-Events werden außerdem relativ aufwändig produzierte Videoclips gezeigt. Um diese z.T. mit digitalen Spezialeffekten ausgestatteten Filme produzieren zu können, sind ebenfalls zahlreiche Kompetenzen nötig, die in den Werken selbst dokumentiert sind.[127]

127 Hitzler und Pfadenhauer 2004, S. 29, 51-52, 66, 81.

Bisweilen ist es auch möglich, in Szenen formal zertifizierte Kompetenzen zu erwerben, die auch objektiv nachvollziehbar und überprüfbar sind. Seit April 2001 kann man sich in Firmen, die auf Techno-Veranstaltungen spezialisiert sind, zum Veranstaltungskaufmann bzw. zur Veranstaltungskauffrau ausbilden lassen. Die Ausbildung vermittelt auf formalem Wege den nötigen Wissensvorrat über die Logistik, die verschiedenen Aufgabenfelder, das Personalmanagement und die Kostenrechnung. Darüber hinaus können die Akteure in Szene-Betrieben eine Ausbildung zum Kaufmann bzw. zur Kauffrau für audiovisuelle Medien machen. In der Skateboard-Szene, in der es zahlreiche größere Betriebe gibt, ist es ebenfalls möglich, an unterschiedlichen Ausbildungsgängen teilzunehmen. Das Angebot reicht von der Einzelhandelskauffrau über den Personalentwickler, Eventmanager und Fotografen bis zum Redakteur, Webdesigner oder Logistiker. In der LAN-Szene hingegen machen sich viele Szenegänger selbständig, indem sie beispielsweise als Caterer für LAN-Partys arbeiten, Logos für Spieler- und Veranstalterteams entwerfen oder als Netzwerkverleiher tätig sind. Diese Firmen betreuen häufig auch die Netzwerke bei Partys vor Ort und entlasten damit die Veranstalterteams. Es scheint nur noch eine Frage der Zeit, bis diese Firmen Anträge auf die Anerkennung als Ausbilderbetriebe stellen.[128]

Dieser recht feingliedrig unterteilte Kompetenzleitfaden wurde in einer eigenen Untersuchung ebenfalls zur Anwendung gebracht. Im Jahr 2008 führte ich im Rahmen meiner Magisterarbeit „Kompetenzerwerb in Jugendszenen. Informelles Lernen vor dem Hintergrund sozialer Ungleichheit im formalen Bildungssystem“[129] Leitfadeninterviews mit vier Augsburger Szenegängern durch, um Prozesse des Erwerbs von Kompetenzen in Jugendszenen und daraus möglicherweise resultierende berufliche Verwertungsmöglichkeiten zu erforschen. Zwei der interviewten Szenegänger, die beiden Musiker Manfred und Martin, stammen aus der Indie-Szene, die in Augsburg recht stark verbreitet ist, die anderen beiden, Philip (Graffiti-Sprüher, Mediengestalter) und Paco (Breaker, Rapper, Krumper), ordnen sich hingegen der HipHop-Szene zu.

---

128 Hitzler und Pfadenhauer 2004, S. 31-32, 52, 67, 82.

129 Ruile 2010.

Die Interviews machten deutlich, dass die Befragten in ihren Szenen die unterschiedlichsten Dinge gelernt haben, sei es Musik zu komponieren, zu spielen und aufzunehmen, als Booker tätig zu werden, Veranstaltungen zu organisieren, großflächige Wandbilder zu sprühen oder auf äußerst akrobatische Weise zu tanzen. Zumindest drei von ihnen können diese Wissensbestände auch im beruflichen Kontext verwenden. Vieles, was sie hier benötigen, haben sie sich in harter Arbeit, mit viel Eigeninitiative und gemeinsam mit Gleichgesinnten in der HipHop- bzw. der Indie-Szene angeeignet. Es ließen sich folgende Kompetenzformen unterscheiden: Alle vier Akteure haben grundlegende szeneintern relevante Kompetenzen erworben, die sie zur Teilnahme an den jeweiligen Szenen befähigt haben. Manfred und Martin sind nicht nur in der Augsburger Indie-Szene bekannt, sie kennen die herrschenden kulturellen Codes der Selbstrepräsentation, wichtige Akteure und Szene-Lokalitäten. Die unterschiedlichen Musikstile sind ihnen vertraut, sie sind selbst als Musiker in der Szene erfolgreich, auch wenn sie mittlerweile ihren Publikumsradius erweitert haben. Auch Philip und Paco sind Teil der HipHop-Szene, kennen ihre ‚Geschichte' und beherrschen einige ihrer Praktiken. Philip war lange Zeit als Graffiti-Sprüher unterwegs und beherrscht das komplexe Regelwerk sowie den Slang dieses recht eigenständigen Szenebereiches. Er kennt die typischen Szenetreffpunkte, sodass er nach seinem Umzug nach Augsburg sofort Anschluss an die hiesige Szene fand. Paco ist als Breaker, Rapper und Krumper ebenfalls ein aktiver Teil der Augsburger HipHop-Szene, der auf eine lange Szenezugehörigkeit zurückblicken kann. Vieles von dem, was sie in ihren Szenen gelernt haben, ist den Interviewten auch im Alltag von Nutzen, z.B. ihre Disziplin, ihre Hartnäckigkeit und ihr Durchhaltevermögen. Sie haben in Eigeninitiative, motiviert durch ihr praktisches Interesse, nicht zur zahlreiche für die Szenezugehörigkeit notwendige Wissensbestände erworben, sondern auch gelernt, Dinge oder Projekte konsequent zu verfolgen und zu Ende zu bringen, ihre Zeit sinnvoll einzuteilen, Kompromisse einzugehen und ein weitläufiges Netzwerk an Kontakten zu pflegen. Sie haben außerdem berufspraktisch bedeutungsvolle Kompetenzen erworben, wobei es bisweilen schwierig war zu erkennen, ob deren Nutzung nun innerhalb oder außerhalb des Szenekontextes stattfand. Zu diesen Kompetenzen gehörte z.B. das

Schreiben von Songs, deren Aufnahme (privat oder im Studio), die Organisation von Auftritten, Veranstaltungen und Tourneen, die Konzeption und Gestaltung von Wandbildern und Schriftzügen, die Entwicklung eines ästhetischen Gespürs für Farbe und Proportion, die Erprobung und Entwicklung akrobatischer Tanzstile sowie deren Weitergabe an Jüngere. Der Nachweis dieser Kompetenzen ist jedoch meist gar nicht oder nur indirekt möglich, beispielsweise durch Verträge von Booker-Tätigkeiten, Abrechnungen und Dokumentationen von Veranstaltungen, aufgenommene Platten, Videos und Blackbooks, die mit Fotografien die erstellten Kunstwerke erfassen. Zertifiziert ist letztendlich nur Philips Ausbildung zum Mediengestalter. Diese hat er zwar im Berufsförderungszentrum gemacht, in Zukunft wird es aber vielleicht jungen Graffiti-Sprayern möglich sein, diese Ausbildung in Grafikbüros zu leisten, welche von ehemaligen oder noch aktiven Graffiti-Künstlern eröffnet wurden.[130]

Die Untersuchung konnte bestätigen, dass in Szenen zahlreiche unterschiedliche Kompetenzen erworben werden, die unter anderem auch beruflich nutzbar sind. Sie zeigte jedoch auch, dass die Verwertung von berufspraktisch relevanten Kompetenzen vom sozialen Hintergrund abhängig sein könnte. Bei einer niedrigeren schulischen Ausbildung bzw. bei ungenügenden Bildungszertifikaten ist der von der Gesellschaft zugestandene Spielraum eher gering, Quereinstiege werden schwierig. Dies zeigt sich an Pacos Beispiel, der sich mittlerweile aus diesem Grund dazu entschlossen hat, eine Ausbildung zum Eventmanager zu machen. Wer dagegen wie Martin über einen höheren Bildungsabschluss (Abitur, laufendes Hochschulstudium) verfügt und aus der Mittelschicht stammt, hat möglicherweise mehr Spielraum und bessere Kontakte, um alternative Wege der Berufsfindung zu gehen. Darüber hinaus ist es möglich, dass die berufliche Verwertbarkeit auch von der frequentierten Szene bzw. den dort ausgeübten Tätigkeiten abhängt. Musikzentrierte Szenen wie die Indie-Szene scheinen besonders im Fall von Rock- und Pop-Musik gesellschaftlich anerkannter zu sein und in engem Kontakt mit der Medien- und Musikindustrie zu stehen.

130 Ruile 2010, S. 100-102.

Generell konnte das Konzept des Kompetenzerwerbs in (Jugend-) Szenen jedoch bestätigt werden.[131]

Die sich an diese Ergebnisse anschließende, vorliegende Untersuchung konzentriert sich nun auf unterschiedliche Formen der beruflichen Verwertung von Szeneaktivitäten der HipHop-Kultur und versucht, die hierfür notwendigen Einstellungen und Sichtweisen der Akteure zu ergründen. Für dieses Ansinnen ist zunächst einmal ein tieferes Verständnis für die Entstehung und Entwicklung der HipHop-Kultur sowie deren Werte, Regeln und Funktionsmechanismen eine wichtige Voraussetzung, da diese einen großen Einfluss auf die Szenegänger haben.

131 Ruile 2010, S. 118-119, 102-103.

III Die HipHop-Kultur – eine Einführung

Die HipHop-Kultur besteht aus vier zentralen Ausdrucksformen, nämlich Rap, DJing, Graffiti und Breakdance, die für die Szenegänger fest zusammengehören. Dieser Zusammenhang äußerte sich nicht nur in den Interviews der vorliegenden Untersuchung, sondern auch in zahlreichen ästhetischen Ausdrucksformen von Vertretern der sogenannten *Alten Schule* wie z.B. im Rap-Stück der deutschen HipHop-Ikone *Cora E.*, „Nur ein Teil der Kultur", in dem sie betont, dass HipHop nicht nur Sprechgesang sei, sondern sich wie ein Mosaik aus B-boying, Graffiti und Musik zusammensetze. Um der Forderung der Szeneakteure nach einer differenzierten Wahrnehmung der Mehrdimensionalität von HipHop gerecht zu werden, bemühe ich mich im Folgenden, nicht nur die vier Elemente von HipHop vor dem Hintergrund ihres Entstehungszusammenhangs zu schildern, sondern auch die zentralen Charakteristika der Szene nachzuvollziehen. Die Kontextualisierung von HipHop als popkultureller Alltagspraxis in Zeiten forcierter Modernisierungsprozesse kann jedoch erst nach der Auswertung der Interviewdaten am Ende der Untersuchung erfolgen.

1 HipHop in den USA

1.1 *Back in the days*: die New Yorker Bronx in den 1970er Jahren

In der HipHop-Kultur selbst, aber auch in der wissenschaftlichen und journalistischen Berichterstattung, findet sich stets die mythische Erzählung des ‚Ursprung von HipHop' in der South Bronx in New York. Ihr zufolge sind die Anfänge der HipHop-Kultur in der South Bronx im New York der 1970er Jahre zu verorten, und zwar im Kontext einer weltweiten De-Industrialisierung, die insbesondere in New York zu einer schweren städtischen Krise führte. Massive wirtschaftliche Schwierigkeiten und Kürzungen der Sozialausgaben, Prozesse, die vor allem ethnische Minderheiten schwer trafen, führten zu Bandenwesen, Kriminalität und steigendem Drogenkonsum, vor allem von Crack. Unter diesen Rahmenbedingungen schufen afroamerikanische Jugendliche durch den HipHop eine neue kultu-

relle Ausdrucksform, mit deren Hilfe sie sich aus der Spirale von Arbeitslosigkeit, Drogen und Gewalt befreien konnten. Die ständige Aktualisierung dieser Ursprungserzählung von HipHop als genuin ‚schwarzer', in der South Bronx entstandener Kultur ermöglicht es, ethnische Differenz zu formulieren und Authentizität zu konstruieren. HipHop wird essentialisiert und als kulturelle Äußerung ethnischer Minderheiten dargestellt, wobei in den African American Studies inzwischen tradierte Kulturtechniken und nicht mehr nur eine dunkle Hautfarbe herangezogen werden, um HipHop als eine typisch afroamerikanische Kultur zu positionieren. Da mit der Essentialisierung kultureller Praktiken auch die Überhöhung der eigenen Ethnie einhergeht, überrascht es nicht sehr, dass zahlreiche Rapper wie *Ice Cube* eine positiv rassistische schwarze Identität für sich beanspruchen. Auf diese Ursprungserzählung rekurrieren nicht nur die Akteure selbst, sondern auch Journalisten und Akademiker auf der ganzen Welt.[132]

Seine Plausibilität bezieht der Ursprungsmythos jedoch nicht zuletzt aus dem historisch korrekten Hinweis auf den Entstehungskontext der HipHop-Kultur im New York der 1970er Jahre. Die räumliche Eingrenzung auf die ‚South Bronx' ist allerdings insofern problematisch, als es eine administrative Abgrenzung des Südens dieses Stadtteils von New York überhaupt nicht gibt. Tatsächlich befand sich der gesamte Stadtteil in einem höchst problematischen Zustand; seine fatale Entwicklung stand jedoch in einem größeren Zusammenhang. Nicht nur in der Stadt New York, sondern in allen amerikanischen Industriegroßstädten machten sich zu jener Zeit die Folgen des eingangs geschilderten politökonomischen Wandels bemerkbar. Das produzierende Gewerbe wurde aus den Städten hinausverlagert und verlor insgesamt an Bedeutung, sodass die industrielle Basis vieler Städte zerstört wurde und die Stadtsäckel sich durch wachsende Sozialausgaben und sinkende Steuereinnahmen rapide leerten. Auch New York City befand sich in der Mitte der 1970er Jahre in einer massiven finanziellen Krise. Die Umstrukturierung des Arbeitsmarktes hin zu neuen, prekären Arbeitsplätzen

132 Mager 2007, S. 72, Klein und Friedrich 2008, S. 55-63. Zum Problem der Herstellung von Authentizität insbesondere in Zusammenhang mit Ethnizitätskonstruktionen später mehr in einem eigenen Punkt.

im niedrigen Dienstleistungsbereich ließ große Teile der *blue collar* Mittelschicht verschwinden, der Arbeitsmarkt war in ethnischer Hinsicht stark segregiert. Während ‚weiße' Arbeitskräfte vor allem im höheren Dienstleistungsbereich arbeiteten, waren afroamerikanische, hispanische und asiatische Arbeiter, ebenso wie Frauen, hauptsächlich im niedrigen Dienstleistungsbereich tätig. Einseitige Migrationsprozesse verstärkten noch die bereits bestehenden ethnischen und sozioökonomischen Abgrenzungen. Die ‚weißen' Angestellten des Mittelstandes zogen mithilfe von großzügigen Krediten in ihre Eigenheime in die Vorstädte, während zahlreiche legale und illegale Einwanderer aus China, Südasien, der Karibik und Lateinamerika in das Stadtinnere zogen. Die Einsparungen und mangelnden Investitionen in Arbeitsplätze und Wohnräume wirkten sich vor allem auf die afroamerikanischen und hispanischen Einwohner New Yorks äußerst negativ aus. Ganze Nachbarschaften und Kommunikationsräume zerbrachen, Diskriminierungen verschärften sich, und die Einwohner der Stadt fühlten sich scheinbar unbeeinflussbaren ökonomischen, politischen und technologischen Prozessen ausgesetzt.[133]

Besonders stark waren diese Entwicklungen im Stadtteil Bronx ausgeprägt. Um die Jahrhundertwende hatte die Bronx einen Wachstumsschub erlebt, der zum Bau großer Boulevards und Parks führte. Nach dem zweiten Weltkrieg sollten im Zuge einer gesamten städtischen Erneuerung die Elendsviertel im Stadtinneren verschwinden. Zahlreiche Einwohner, unter ihnen vor allem Afroamerikaner und Puerto Ricaner, mussten von ihren Wohnungen in Manhattan in eilig errichtete soziale Wohnbauprojekte in die Bronx umziehen. Neu eingetroffene Migranten siedelte die Stadtverwaltung ebenfalls in diesem Viertel an, welches sie unter anderem durch die Vermeidung von Gewerbeflächen zunehmend sozial und funktional isolierte. Der Bau des *Cross Bronx Expressways* am Ende der 1950er Jahre, der eine bessere Anbindung der Vororte an Manhattan gewährleisten sollte, zerstörte die Infrastruktur des Viertels schließlich vollends. Zahlreiche Wohn- und Gewerbeflächen wurden abgerissen, 60 Tausend Menschen umgesiedelt. Die historisch gewachsenen Nachbarschaften von jüdischen, deutschen, italieni-

133 Rose 1994, S. 27-30 und Mager 2007, S. 79, 130-133.

schen und irischen Mittelschichten im Viertel zerbrachen, ein Drittel der Arbeitsplätze ging verloren. Die Struktur der Einwohner veränderte sich rapide: von 1970 bis 1980 sank die Einwohnerzahl um 20 Prozent, da insbesondere die ‚weiße' Mittelschicht aus der Bronx fortzog. Stattdessen wurden von den Behörden statusniedere Haushalte im Viertel angesiedelt. Das durchschnittliche Einkommen in diesem Stadtteil betrug in den 1970er Jahren schließlich die Hälfte des Durchschnittseinkommens von ganz New York City, die Zahl der Arbeitslosen unter Jugendlichen lag bei 60 Prozent. Der Wert der bestehenden Immobilien fiel, die Qualität der Wohnräume verschlechterte sich konsequenterweise. Apartmenthäuser gerieten in die Hände lokaler Krimineller, die schnell entdeckten, dass mit dem Geld von der Versicherung im Falle eines Brandes mehr zu verdienen war als mit Mieten. Die Brandstiftung blühte auf und führte zur Vernichtung zahlreicher Wohnflächen. Die sozialen Leistungen wurden zurückgeschraubt, da ganz New York in einer finanziellen Krise steckte. Für viele Jugendliche, die nicht wussten wohin, stellten die aufkommenden Gangs eine Familie dar, die die Langeweile beseitigten und die Ödflächen im Stadtteil in Abenteuerplätze verwandelten. Sie kanalisierten die Energie der Jugendlichen und sorgten für klare Feindbilder. Dabei etablierten die Gangs ihre eigenen Gesetze auf der Straße. Die tatsächliche ökonomische, soziale und städteplanerische Krise in Teilen der südlichen Bronx verband sich schließlich mit einem stereotypisierten Bild der Massenmedien, die den Stadtteil als eine gesetzlose und abgeschlossene Mondlandschaft darstellten. Die Bronx wurde in der Öffentlichkeit zu einem Symbol von Kriminalität und Hoffnungslosigkeit, einem gesetzlosen Raum, in dem Gewalt und die Macht des Stärksten herrschten.[134]

Eine neue Generation von meist afroamerikanischen und hispanischen Jugendlichen nutzte die Bronx jedoch als Basis ihrer kulturellen Praktiken. Ihre widersprüchlichen Erfahrungen im Kontext einer postindustriellen und urbanisierten Gesellschaft im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts äußern sich in den drei Haupteigenschaften von HipHop: Fluss (*flow*), Schichtung (*layering*) und Bruch (*rupture*).

---

134 Chang, Jeff (2006), Can't stop won't stop: A history of the hip-hop generation (New York: Picador), S. 11-14, 49, Rose 1994, S. 30-34 und Mager 2007, S. 133-136.

Sie finden sich als handlungsleitendes Motiv in allen Ausdrucksformen der HipHop-Kultur. Der Fluss von ineinander verschlungenen Buchstaben im Graffiti wird z.B. durch einzelne eckige Buchstaben und Zeichen durchbrochen, die sich vorwärts oder rückwärts zu bewegen scheinen, ihre vielfältigen Umrahmungen lassen sie aus sich heraus strahlen. Auch im Breakdance und den anderen Hip-Hop-Tanzstilen erzeugen die Bewegungen einen dynamischen Fluss, der jedoch immer wieder unvermittelt unterbrochen wird. Die Tänzer nehmen die *Moves* jeweils voneinander auf, verdoppeln und verändern sie in ihrer Aneignung ebenso, wie die Graffiti-*Writer* es mit den Buchstaben tun. Im Rap ist der *Flow* sogar ein feststehender Begriff und ein Gütekriterium der Rapper, die sich geschmeidig und kraftvoll durch komplexe Reime bewegen müssen. Unterbrochen werden sie dabei immer wieder durch musikalische Passagen oder Tricks der DJs wie das *Scratchen*. Diese drei Charakteristika erfüllen einen bestimmten Zweck: Der Fluss schafft rhythmische Bewegung und Kontinuität, die durch die ständige Überlagerung noch ausgestaltet und beschönigt werden. Der Bruch fordert die entstehenden Erzählungen heraus und betont dadurch ihre Kontinuität. Die Prinzipien von Fluss, Schichtung und Bruch in den ästhetischen Hervorbringungen der HipHop-Kultur sind eine Reaktion auf die Erfahrung von sozialen Diskontinuitäten und Brüchen. Sie spiegeln die Ströme von Waren, Menschen und Technologien wider und kreieren aus vorhandenen Materialien eine eigenständige ästhetische Praxis, die ihre widersprüchlichen Erfahrungen ausdrückt.[135]

1.2 „HipHop ist kein Musikstil“[136]: die vier Elemente der HipHop-Kultur

1.2.1 DJing

Die *Blockpartys* in öffentlichen Räumen wie Schulhöfen oder Parks waren der Ausgangspunkt der entstehenden HipHop-Kultur. Über ihre ‚Gründungsväter‘gibt es durchaus unterschiedliche Ansichten

135 Rose 1994, S. 21-22, 38-39 und Mager 2007, S. 225-226.

136 Cora E.: „Nur ein Teil der Kultur“, Maxi mit DJ Marius No. 1, Buback 1994.

der Geschichtsschreiber der HipHop-Kultur. Einigkeit herrscht jedoch in der herausragenden Rolle von drei Künstlern: *DJ Kool Herc*, *Grandmaster Flash* und *Afrika Bambaataa*. Clive Campell, alias *Kool Herc*, kam im Alter von zwölf Jahren mit seinen Eltern aus Jamaika nach New York. Aufgrund seines stattlichen Äußeren wurde Campbell bereits auf der Schule *Hercules* genannt. Schon in seinen ersten Graffiti-Aktivitäten verwendete Campbell das Kürzel *Herc*. *Kool Herc* genannt, legte er als DJ Platten auf privaten Partys oder *Blockpartys* auf. *Kool Herc* orientierte sich zwar an anderen DJs, seine Musik war jedoch härter. Er brachte auch die jamaikanischen Traditionen des *Toasting* (Sprechgesang), der mobilen Musikanlagen, *Sound Systems* genannt, und der *Battles* nach New York. Die *Sound Systems* hatten sich in Kingston, Jamaika, nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelt, da es zu dieser Zeit aufgrund starker Emigrationswellen nur wenige Live-Musiker gab. In den 1960er Jahren hatten die *Sound Systems* die Live-Bands weitgehend verdrängt. Ausgestattet mit Plattenspielern, Verstärkern und diversen Schallplatten konnten die DJs die unterschiedlichsten Räume bespielen. Die mobilen Musikanlagen brachten Tanzmusik in die Slums und demokratisierten damit Musik- und Freizeitvergnügen. *Kool Hercs* wichtigste Neuerung war allerdings, dass er die nur Sekunden dauernden, rhythmisch ausgeprägten Stellen der Musikstücke, die *Breaks*, mithilfe von zwei Plattenspielern in die Länge zog und die Menge damit zum Tanzen brachte. Diese *Breakbeat*-Musik stellt bis heute eines der zentralen Elemente des HipHop dar. Mit seiner Musikanlage und den riesigen Boxen beeindruckte *Kool Herc* nicht nur die Zuschauer, er wurde außerdem immer von einer Gruppe junger Tänzer begleitet, die er die *B(reaker)-boys* nannte, da sie auf die *Breakbeat*-Musik tanzten. Um die Stromversorgung seiner mächtigen Verstärker zu gewährleisten, pumpte *Kool Herc* schließlich auch die Straßenbeleuchtung an und machte mit der Lautstärke seines *Sound Systems* von sich reden. Mitte der 1970er Jahre war *Kool Herc* auf dem Höhepunkt seines Ruhmes angekommen und trat in zahlreichen New Yorker Clubs auf. Gegen Ende des Jahrzehnts wurde er allerdings von neuen DJs und ihren technisch überlegenen Geräten überholt.[137]

---

137 Mager 2007, S. 111-112, Chang 2006, S. 29, 68-82, Rose 1994, S. 51-52, Geor-

Der zweite Künstler, *Afrika Bambaataa* (der bürgerliche Name ist nicht gesichert), wurde vor allem bekannt für seine Auswahl unterschiedlichster Samplingmaterialen und für sein Verständnis von HipHop als einer sozialen und politischen Bewegung internationalen Ausmaßes. Er nannte sich in Anlehnung an einen Zulu-Stamm *Afrika Bambaataa* und war zu Beginn der 1980er Jahre der populärste HipHop-DJ mit seinem größten Erfolg, *Planet Rock*. Anfang der 1970er Jahre war Bambaataa selbst noch Mitglied einer kriminellen Jugendgang, den *Black Spades*. Als nach einer Eskalation der Gewalt im Süden der Bronx die meisten Gangs 1971 einen Friedensvertrag schlossen, war *Bambaataa* tief beeindruckt und begann ebenfalls, einen Weg aus der Gewalt zu suchen. Er wurde zum DJ und gründete noch im selben Jahr die *Bronx River Organization* als Alternative zu den S*pades*. Wenige Jahre später rief er die *Zulu Nation* ins Leben, einen losen Kulturverband, der für Gewaltlosigkeit, ‚schwarze` Gemeinschaft und ‚schwarzes' Geschichtsbewusstsein eintrat und versuchte, Bandenkriminalität in kreative Ausdrucksformen zu transformieren. Basiselemente der *Zulu Nation* sind bis heute die alltäglichen Praktiken des HipHop, zu denen die Kategorie *Knowledge* als fünftes hinzukommt. Mittlerweile dehnt sich sein Verband über die ganze Welt aus und dient der internationalen Verbreitung der HipHop-Kultur.[138]

Joseph Saddler bzw. *Grandmaster Flash*, kam ursprünglich von den Westindischen Inseln, wuchs jedoch in der New Yorker Bronx auf. Sein Künstlername bezog sich auf seine Geschwindigkeit und Präzision an den Plattentellern. Er begann damit, die Musik der zweiten Platte über einen Kopfhörer vorzuhören, was ihm eine exaktere Mischung der Stücke ermöglichte. Außerdem entwickelte er zum einen die Technik des *Punch Phasing*, das die Überlagerung eines Stückes durch eine Aneinanderreihung von *Breakbeats* ermöglicht. Zum anderen entwickelte er das *Backspinning*, die Wiederholung einer musikalischen Phrase durch das Zurückziehen der Platte bei

---

ge, Nelson (2006), XXX – drei Jahrzehnte HipHop, erw. und überarb. Neuausg. (Freiburg Breisgau: Orange-Press), S. 35-37, Toop, David (2000), Rap attack 3: African rap to global hip hop, 3. erw. und überarb. Ausgabe (London: Serpent's Tail), S. 60.

138 George 2006, S. 37-38, Chang 2006, S. 95-96 und Mager 2007, S. 114-115.

aufgelegter Nadel. Er erkannte außerdem die Bedeutung von Entertainment bei Auftritten. Er hatte erlebt, dass das Publikum selbst bei einer genialen Abmischung der Breaks vollkommen ungerührt bleiben konnte, und engagierte deshalb mehrere Freunde, die die Musik mit ihren Sprüchen begleiteten und damit das Publikum aufrüttelten. Seine Begleiter wurden zunächst als MCs (*Masters of Ceremony*) und später als Rapper bezeichnet. *Flashs* Bekanntheitsgrad stieg schnell an, und aus seiner *Crew* von DJs wurden schließlich die *Furious Five*. In Ergänzung zu seinen MCs entwickelte *Flash* zahlreiche Tricks an den Plattentellern, die die Zuschauer faszinierten. *Flashs* berühmtester Schüler war *Grandwizzard Theodore*, der Erzählungen zufolge der Erfinder des *Scratching* war. Beim *Scratching* wird die Platte bei aufgelegter Nadel schnell vor und zurück bewegt, was ein rhythmisch kratzendes Geräusch erzeugt.[139]

Die DJs waren von ausschlaggebender Bedeutung bei der Entwicklung der musikalischen Aspekte der HipHop-Kultur, die sich vor allem aus zwei Genres der Black Music, nämlich aus Funk und aus Disco, speist. Bei Funk handelte es sich um eine Spielart von Jazz-Musik aus den 1950er und 1960er Jahren, die wiederum gefühlvoller war und sich mehr am Blues orientierte. Disco dagegen war keine Live-Musik mehr, sondern Musik von Schallplatten, die in den 1970er Jahren mehr zum Tanzen animieren sollte und dabei orchestrale Streicherarrangements und weibliche Soulstimmen aufgriff. Die Erfindung des Mixers ermöglichte es, die Musik flüssig von einem Plattenteller auf den anderen zu übertragen, sodass ein nahtloses Soundkontinuum entstand, das den akustischen Horizont der Disco-Besucher erweiterte. Live-Bands wurden immer unattraktiver, stattdessen entwickelten sich die Club-DJs zu Kultfiguren, deren Musikwahl kreativer und eigenwilliger war. Die technischen Neuerungen von Mixer und Synthesizer ermöglichten es ihnen, vorgefertigte synthetische Sounds zu manipulieren und damit die Tanzmusik zu revolutionieren. Zur Grundausstattung von HipHop zählen seit dieser Zeit zwei Plattenspieler und ein Mikrophon, Vinylplatten, ein *Crossfader* auf dem Mischpult zum Hin- und Herwechseln zwischen den Kanälen, Kopfhörer, Verstärker und Lautsprecher.

139 Rose 1994, S. 53-54, George 2006, S. 38-39, Chang 2006, S. 112-114 und Mager 2007, S. 112-114.

Damit kann der DJ, anstatt nur Altbekanntes aufzulegen, durch unterschiedliche Techniken selbst neue Geräusche hervorbringen und die Musikstücke verändern. Er nutzt den Plattenspieler als Instrument und schafft aus vorhandenen Musikstücken etwas Neues. Der DJ ist aus diesem Grund auch mehr Komponist als Plattenaufleger. Erst moderne technische Errungenschaften ermöglichen diese zentrale Technik im HipHop, welche als *Sampling* bezeichnet wird. Durch die Praktiken der HipHop-DJs entsteht ein neuer Autorenbegriff, der in der Tradition des afroamerikanischen Verständnisses von Kultur als kollektivem Gut steht. Die musikalischen Einflüsse im HipHop sind aus diesem Grund auch besonders vielfältig. Bereits die ersten DJs sampelten neben Musikstücken aus Rhythm & Blues, Soul oder Reggae auch höchst exotisches Material. So ist *Afrika Bambaataa* bis heute dafür berühmt, dass er das Stück *Trans-Europa-Express* der deutschen Elektropop-Gruppe *Kraftwerk* in den HipHop-Kanon aufnahm. Ihre spezifische Biographie, ihre musikalischen Vorlieben und Geschmäcker drückten die frühen DJs in ihrer Musik aus. Sie waren dabei zwar keine ausgebildeten Musiker, verfügten aber über wertvolle Wissensbestände und vielfältiges technologisches Wissen. Ihre Techniken waren noch in keiner Form kodifiziert, sondern konnten nur durch persönliche Kontakte weitergegeben werden. Dabei achteten die DJs stets darauf, einen gewissen Wissensvorsprung, beispielsweise was die Plattenauswahl anging, zu bewahren, um damit ihre Popularität zu sichern. Bereits am Ende der 1970er Jahre wurde jedoch deutlich, dass die sie begleitenden MCs immer mehr in die Aufmerksamkeit des Publikums vorrückten.[140]

1.2.2 Rap

To rap kann aus dem Englischen mit „klopfen" oder „schlagen" übersetzt werden. Rapping hat unterschiedliche Bedeutungen wie Meinungsaustausch, Kommunikation oder Schlagfertigkeit und existiert als musikalische Genrebezeichnung erst seit den 1980er

140 Mager 2007, S. 95-99, 116-117, George 2006, S. 21-23, 116-121, Toop 2000, S. 130 und Grimm, Stephanie (1998), Die Repräsentation von Männlichkeit im Punk und Rap. Stauffenburg-Medien 2 (Tübingen: Stauffenburg-Verl.), S. 76-77.

Jahren. Den Ursprung des heutigen Raps vermuten viele Autoren im westafrikanischen Savannengürtel, wo Sänger und Geschichtenerzähler, *Griots* genannt, umherreisten und ihr Wissen mündlich wiedergaben. Diese oral vermittelte Tradition blieb in Zeiten der Sklavenhaltung in den USA in Form von Gospels und Spirituals erhalten. Hier entwickelte sich auch eine spezifische Verwendungsform der englischen Sprache, die als *Black Vernacular* bezeichnet wird. Sie diente als eine Form subversiven Widerstandes der unterdrückten und ausgebeuteten Sklaven gegenüber ihren Besitzern und konnte darüber hinaus ethnische und kulturelle Identität stiften. Später entwickelten sich spezielle afroamerikanische Wortspiele, *Playing the Dozens* oder *Signifying Monkey* genannt, die Sprachforscher bereits in den späten 1950er und frühen 1960er Jahren besonders bei Jugendlichen aufzeichneten. Es bildeten sich ernsthafte Wettbewerbe zwischen männlichen Jugendlichen im Alter von 16 bis 26 Jahren heraus, in denen sie ihre Schlagfertigkeit testeten. In spontanen Reimen beleidigten sie möglichst originell entweder das Gegenüber direkt bzw. seine Familie, insbesondere seine Mutter. Diese spielerische Rhetorik afroamerikanischer Tradition fand sich auch bei den MCs. Sie standen dem DJ zur Seite und unterhielten das Publikum zwischen und während der einzelnen Musikstücke oder versuchten in *Battles* (Wettbewerben) andere MCs zu übertrumpfen und herauszufordern.[141]

Um den Radius ihrer Auftritte und Engagements zu vergrößern, beschäftigten schon die ersten DJs schnell eigene Manager und Agenten, die Publikum anlocken und durch gezielte Werbemaßnahmen wie das Verteilen von Flyern den eigenen Bekanntheitsgrad erhöhen sollten. Durch die Aufnahme von Konzertmitschnitten auf Kassetten wurde ihre Musik auch in den angrenzenden Bundesstaaten verbreitet. Als kleinere afroamerikanische Plattenfirmen *Grandmaster Flash* Ende der 1970er Jahre fragten, ob er eine Platte aufnehmen wolle, lehnte er stets ab. Er konnte sich eine solche Aufnahme nicht vorstellen und verließ sich lieber auf die Gagen seiner Live-Auftritte. Die Leiterin der Plattenfirma Sugarhill Records, Sylvia Robinson, bewies mehr Geschäftssinn. Sie verpflichtete für die erste HipHop-Platte drei in der Szene unbekannte Rapper, die mit dem

141 Mager 2007, S. 73-85 und Toop 2000, S. 31-33.

Song *Rappers Delight* 1979 einen vollkommen überraschenden Hit landeten. Die Zwölf-Inch-Platte verkaufte sich mehr als jede andere Pressung dieser Größe und wurde von allen Radiosendern gespielt. Kurz zuvor war noch das Stück *King Tim III* von der *Fatback Band* erschienen, das jedoch keine so hohe Resonanz erzielt hatte und vielmehr den Boden für den Erfolg der *Sugarhill Gang* bereitete. Beide Bands kamen jedoch nicht wirklich aus dem Inneren der neu entstandenen HipHop-Kultur. Die *Fatback Band* war eine aus Brooklyn stammende Funk- und Discoband, während die *Sugarhill Gang* eine zufällig zusammengewürfelte Band war, welche von Sylvia Robinson geschickt vermarktet wurde. Die Aufregung über den Erfolg dieser beiden Bands, die weder aus der Bronx kamen noch bei der Entwicklung der technischen Voraussetzungen der musikalischen Seite des HipHops in irgendeiner Form beteiligt gewesen waren, war in der etablierten Szene zunächst sehr groß. Vor allem, da die *Sugarhill Gang* auch noch Texte der in der Bronx ansässigen *Cold Crush Brothers* benutzt hatte, ohne diese in irgendeiner Form zu erwähnen, geschweige denn zu entschädigen. Mit dem ersten Vorstoß dieser beiden Hits in die US-amerikanischen Musikcharts eröffneten sich allerdings auch für die DJs der ersten Generation vollkommen neue Möglichkeiten, ihre Musik zu vermarkten. Kleinere Labels nahmen die HipHop-Künstler unter Vertrag und brachten ihre Platten in Umlauf. Die Musik bewegte sich in den folgenden Jahren weg von Parks, öffentlichen Räumen und Clubs hin zu den Studios, wo an den zukünftigen Hits gebastelt wurde. Die größte Bedeutung hatte allerdings weiter Sugarhill Records, das die größte Distributionsreichweite erreichte. Der Plattenverlag brachte in den folgenden Jahren zahlreiche HipHop-Alben und -songs heraus, unter ihnen äußerst berühmte wie *The Message* und *The Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel*. Bis ins Jahr 1983 war diese Plattenfirma das größte und bekannteste Label, das HipHop vermarktete.[142]

Zunächst schien es relativ unwahrscheinlich, dass die HipHop über unterschiedliche Musiksparten hinweg erfolgreich sein könnte. Der Markt wurde beherrscht von äußerst großen, global handelnden

142 Mager 2007, S. 120-123, Chang 2006, S. 129-133, Toop 2000, S. 100 und George 2006, S. 48-53.

Musikkonzernen, die möglichst risikofrei in sichere Erfolge investieren wollten. Eine Überwindung des nach ethnischen Merkmalen getrennten Musikmarktes lag bis zum Anfang der 1980er Jahre außer Reichweite. Die Abteilungen für Black Music innerhalb dieser Konzerne waren ganz unten in der Firmenhierarchie angesiedelt und versuchten, die Musikstücke an ein ‚weißes' Publikum anzupassen. Stattdessen dominierten bei der Produktion von Rap-Musik kleine, von Afroamerikanern geführte Plattenlabels das Feld. Mit dem wachsenden Erfolg der HipHop-Künstler waren diese kleinen Firmen jedoch immer weniger im Stande, den steigenden Kostendruck zu verkraften und ihre Stars zu behalten. Neue Unternehmen, die eine aggressivere und innovativere Strategie verfolgten, tauchten auf. Ein bis heute berühmtes Beispiel hierfür ist DefJam Records, das von Rick Rubin und Russell Simmons gegründet wurde. Diese Plattenfirma baute große Künstler wie *LL Cool J*, *Run-D.M.C.*, *Whodini* oder die *Beastie Boys* auf. Sie etablierte die Langspielplatte auch für HipHop-Künstler und öffnete die Musik für andere Richtungen wie Rock, Punk oder New Wave und betonte somit das Crossover-Potenzial HipHop, was sich vorteilhaft auf die Verkaufszahlen auswirkte. Durch seinen großen Erfolg war es DefJam Records schließlich sogar möglich, einen lukrativen Vertrag mit CBS/Sony einzugehen, der dem kleineren Label zahlreiche Vorteile sicherte wie eine großzügige Gewinnbeteiligung und die absolute kreative Kontrolle über die Produktionen. Diese erfolgreiche Zusammenarbeit von einer kleinen Plattenfirma mit einem Marktgiganten war schließlich ein Vorbild für viele andere Firmen, welches ermöglichte, HipHop über den ganzen Erdball hinweg populär zu machen. Einzelne Unternehmer wie Russell Simmons spielten für die Popularisierung von HipHop in den verschiedensten Sparten eine wichtige Rolle. Immer mehr afroamerikanische Manager konnten so erfolgreiche Unternehmen gründen. Es darf jedoch nicht vergessen werden, dass weiterhin zahlreiche systematische Abhängigkeiten und auch Ungerechtigkeiten bestanden. Mit dem kommerziellen Erfolg stieg auch die Angst vor dem *Sell-out*, das weniger die Furcht vor einer Kommerzialisierung der Musik durch zu hohe Verkaufszahlen bei einem ‚weißen' Publikum meinte, sondern vielmehr die Anpassung der Musik selbst an die Wünsche eines Massenpublikums und damit eine Verwässerung der HipHop. Als Re-

aktion auf diese Ängste ist die Gründung der textlich, musikalisch und ästhetisch radikalen Gruppe *Public Enemy* zu verstehen. Diese machte Ende der 1980er Jahre in äußerst militanter Form die Probleme der afroamerikanischen Bevölkerung zum Thema. Die aus der afroamerikanischen Mittelschicht stammenden Mitglieder verfolgten mit ihren Texten einen politischen und aufklärerischen Anspruch und erregten dabei unter anderem auch mit ihrem provokanten Auftreten hohe Aufmerksamkeit.[143]

Ausbildung von Rap-Genres

Bei Rap-Musik handelt es sich inzwischen um die erfolgreichste Ausdrucksform der HipHop-Kultur. Insbesondere die in diesem Bereich erzielten Umsätze sowie die bisweilen höchst kontroversen Inszenierungen der Rapper rufen ein hohes Maß an medialer Aufmerksamkeit hervor. Dabei sind aufgrund der Vielfältigkeit von Rap-Musik kaum generalisierende Aussagen möglich. Stattdessen lassen sich seit Mitte der 1990er Jahre mehrere Rap-Genres unterscheiden, die jedoch bisweilen ineinander übergehen. Es gibt beispielsweise unterschiedliche Formen des rhythmischen Reimstils (*Flow* und *Style* genannt), der mehr gesungen oder gesprochen werden kann, in dem strenge Reimpaare eingehalten werden oder von ihnen abgewichen werden darf. Doch auch die Formen des *Layering*, also der Überlagerung von verschiedenen Soundschichten, ermöglichen eine Unterscheidung verschiedener Genres ebenso wie die Verwendung unterschiedlicher Themen. In den USA sind im Grund vier Hauptströmungen zu unterscheiden, die jeweils spezifische Regelsets aufweisen. *Party-Rap* geht auf die Ursprünge von HipHop als gutgelaunter Tanzmusik zurück, als die Rapper anfingen, sich zu Entertainern zu entwickeln und damit die DJs immer mehr in den Hintergrund drängten. Party-Rapper sehen sich als Unterhalter, sie wollen das Publikum zum Feiern anregen und für Spaß und Amüsement sorgen. Im *Mack-Rap* geht es um materiellen Reichtum, männliche Potenz und ein Leben im Luxus, wo der *Mack* oder *Pimp* (Zuhälter) über das ‚Leben auf der Straße' und seinen persönlichen Erfolg berichtet. Dieses Genre steht in der Tradition des *Toasting*

143 George 2006, S. 81-89, 99-111, Mager 2007, S. 123-127, Grimm 1998, S. 70-71.

und afroamerikanischer Unterhaltungsliteratur. Häufig geht es darum, den Konkurrenten die eigene Überlegenheit vor Augen zu führen, dabei degradieren die Texte Frauen häufig zu Sexualobjekten. Richten sie sich jedoch direkt an Frauen, so handelt es sich hierbei oftmals um Liebeslieder, welche auch stark von Soul und Rhythm&Blues inspiriert sind. Seit Beginn der 1990er dominiert die Darstellung von Luxus in Designerkleidung mit pompösem Schmuck, was den schnellen Erfolg der Künstler verdeutlichen soll. *Knowledge-Rap* bzw. *Conscious-Rap* vereinigt höchst unterschiedliche Musikstile und Inhalte, meist handelt es sich jedoch um politischen Rap, der die Lebenssituation von Afroamerikanern reflektiert. Verbindend wirkt auch die Ablehnung ‚kommerzialisierter' Rap-Genres wie des *Mack-Rap*. Darüber hinaus werden die vielfältigsten Materialien, wie z.B. Jazz-Musik verwendet und der überlegene Umgang mit der Technik und unterschiedlichen Musikformen demonstriert. Bisweilen wird dieses Genre abschätzig als *College-Rap* bezeichnet, da besonders afroamerikanische Jugendliche aus der Mittelschicht diese Spielart ab 1988 entwickelten. Am bekanntesten und kontroversesten diskutiert wird der *Reality-* oder *Gangster-Rap*, der sich ab 1985 in den Großstädten der Ost- und Westküste und des Südens entwickelte. Generell geht es um die authentische Beschreibung der Realität innerstädtischen Lebens. Glaubwürdigkeit wird hier konstruiert durch die Schilderung von Alltagspraktiken und Erfahrungen im urbanen Ghetto, welches dabei als düster und hoffnungslos, aber auch als Heimat und soziale Ressource abgebildet werden kann. Die Propagierung von Männlichkeit und Härte, die im ganzen Genre zentral ist, spiegelt sich auch in der Härte des Musikstils wieder, die hier verwendete Sprache ist häufig gewaltbereit, sexistisch und ordinär. Seit Mitte der 1990er Jahre lässt sich hierbei eine inhaltliche Neuorientierung des *Gangster-Rap* erkennen. Das Aufbegehren gegen das Leben im Ghetto verwandelt sich zunehmend in die Schilderung eines Auswegs durch persönliche Berühmtheit und den daraufhin folgenden materiellen Erfolg und luxuriösen Lifestyle. In dieser Glorifzierung von Gangleben, Drogenkonsum und *Blingbling* (Schmuck als Symbol für Reichtum) ist eine starke Annäherung an den *Mack-Rap* zu erkennen.[144]

144 Mager 2007, S. 210-222, Ogbar 2007, S. 109-110, Klein und Friedrich 2008,

Trotz der Ausdifferenziertheit des Rap-Genres und der unterschiedlichen hier vertretenen politischen Positionen (z.B. explizite Christlichkeit bzw. muslimische Überzeugungen, die Propagierung von Militanz bzw. von Friedlichkeit) wirkt die Rap-Musik verbindend. Sie bietet ungeachtet aller Differenzen die Möglichkeit, in der Musik eigene Traditionen, Erfahrungen, Forderungen und Frustrationen zu äußern. In der HipHop-Szene verbinden sich räumlich weit gestreute soziale Gruppen, Praktiken und Organisationen, sodass durch die Musik ein gemeinsamer musikalischer und auch politischer Raum entsteht. Rap-Musik ruft auch dazu auf, eine translokale Gemeinschaft zu bilden, welche sich gegen die Marginalisierung bestimmter Bevölkerungsteile zur Wehr setzt. Dabei spielt der kreative Umgang mit Sprache, Rhythmus und Klang eine wichtige Rolle. Durch zahlreiche Metaphern werden Alltagserfahrungen und unterschiedliche Formen von Lebens- und Identitätskonzepten miteinander verbunden, sodass Körper, Sprache und Identität einen neuen Komplex bilden. Die Grundlage für den spielerischen, neuartigen und interpretativen Umgang mit Sprache bilden afroamerikanische orale Traditionen wie die Prinzipien von *Call-and-Response, Signifying* und *Tricksterism*. Es darf jedoch nicht vergessen werden, dass Sprache stets Veränderungen unterworfen ist und sich nicht nur auf eine Trägerschaft oder einen bestimmten Ort beschränken lässt. Die von einigen Autoren getroffene strikte Unterscheidung zwischen ‚schwarzen' und ‚weißen' Sprachpraktiken scheint also nicht sehr sinnvoll, da in der Vergangenheit stets Kontakte und damit Vermischungen stattfanden.[145]

Rezeption von Rap-Musik

Die Entwicklung der Rap-Musik wurde in den USA nicht nur von den Medien, sondern auch von Akademikern insbesondere der African American Studies von Beginn an kritisch reflektiert. Dies liegt zum einen am starken Interesse afroamerikanischer Intellektu-

---

S. 25-31.

145 Kimminich, Eva (2003), „‚Lost Elements' im ‚MikroKosmos': Identitätsbildungsstrategien in der Vorstadt- und HipHop-Kultur." In: Kulturelle Identität: Konstruktionen und Krisen, hrsg. von Eva Kimminich (Frankfurt a.M.: Peter Lang Verlag), S. 45-88, S. 68,73, Perry 2004, S. 29-34 und Mager 2007, S. 88, 249-250.

eller an der Entwicklung der *Black Culture*, zum anderen am immensen Interesse der US-amerikanischen Öffentlichkeit an der afroamerikanischen *Community*. Generell verläuft die Auseinandersetzung mit Rap-Musik fast immer in äußerst moralisierenden Kategorien. Akademische Diskurse um Rap setzen diesen nur zu häufig mit der afroamerikanischen *Community* gleich und sehen ihn als ihr Sprachrohr an. Dadurch schenken sie in einseitiger Weise fast ausschließlich den Texten und nicht den performativen Inszenierungen der Akteure Beachtung. Viele Kritiker essentialisieren Rap-Musik als typisch afroamerikanische Kulturform, während sie gleichzeitig ihre hybriden Einflüsse feiern. Dabei reduzieren sie Rap-Musik häufig auf ihre politischen Aussagen und vernachlässigen andere performative Aspekte, die in der Musik jedoch ebenfalls eine wichtige Rolle spielen. Die Wahrnehmung von Rap als authentischen Ausdruck politischen Widerstands wurde jedoch durch das Auffkommen des Gangster-Raps schwer erschüttert, der in der Konsequenz als entpolitisierte Form des Rap bezeichnet wurde. Hier lässt sich eine weitere zentrale Position in der Debatte um Rap-Musik erkennen: Diese sieht im Rap eine Gefahr für die Gesellschaft und die soziale Ordnung. Besonders in den USA vertreten ihre Anhänger diese Sichtweise in der Öffentlichkeit äußerst vehement. Nachdem sie zunächst vor allem den als ‚satanistisch' gefürchteten Heavy Metal bekämpft hatten, wendeten sich zahlreiche Konservative gegen Rap-Musik. Tipper Gore, die Ehefrau des Politikers Al Gore, setzte 1985 durch, dass Rap-Musik mit aus ihrer Sicht bedenklichen Texten durch den Aufkleber *Parental Advisory* gekennzeichnet wurde.[146] Auch in den 1990er Jahren, als die Kritik am Rap infolge seiner immens gestiegenen Beliebtheit besonders groß war, führte Dolores C. Tucker, Vorsitzende des *National Congress of Black Women*, eine Kampagne gegen diese angeblich sozial unverantwortliche Musik. Zahlreiche Kritiker von Rap-Musik begründen ihre Ablehnung damit, dass sie eine Verdummung der Hörer und ein Ansteigen der Kriminalitätsrate durch Rap-Musik befürchten. Der Histori-

146 Chang 2006, S. 393, Mikos, Lothar (2000), „Vergnügen und Widerstand: Aneignungsformen von HipHop und Gangsta Rap." In: Politik des Vergnügens: Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies, hrsg. von Udo Göttlich (Köln: von Halem), S. 103-123, S. 109-113 und Grimm 1998, S. 72-74, 94.

ker Jeffrey Ogbar kann mit einem umfangreichen Datenmaterial diesen Vorwürfen entgegentreten. Er macht deutlich, dass die Kriminalitätsrate in der US-amerikanischen Gesellschaft vor allem mit der Armutsrate zusammenhängt. Beide Raten waren zum Zeitpunkt der größten Beliebtheitswelle von Gangster-Rap auf einem historischen Tiefpunkt, was verdeutlicht, dass ein direkter Zusammenhang zwischen dem Hören von Gangster-Rap und dem Ausüben von Gewalt eher unwahrscheinlich ist.[147]

Die Rezeption von Rap-Musik oszilliert bis heute auch in Deutschland im Wesentlichen zwischen diesen beiden Polen der positiven Bewertung als politischer Ausdrucksformen von Marginalisierungs- und Unrechtserfahrungen einerseits und einer entpolitisierten, sozial gefährdenden, weil sexistischen und Gewalt verherrlichenden musikalischen Praxis andererseits. Dabei übersehen die Kritiker häufig, dass Rap-Musik sowohl Teil einer lebensweltlichen Alltagspraktik als auch ein global vermarktetes künstlerisches Produkt ist, das kulturindustriellen Vorgaben folgt. Dieser Zwittercharakter führt dazu, dass es sich bei Rap-Musik um ein äußerst heterogenes Phänomen handelt, das weder ausschließlich als politische Ausdrucksform überhöht noch als bedenkliche musikalische Praxis gebrandmarkt werden kann.

1.2.3 Graffiti

Entstehung und Entwicklung von Graffiti in New York

Die Wurzeln der Graffiti-Kultur sind bis heute unklar. Die Verewigung des eigenen Namens bzw. von Nachrichten an öffentlichen Orten verschiedener Städte wurde bereits in der Vergangenheit praktiziert. Häufig blieben diese Zeichen jedoch lokal beschränkt und wurden von der Öffentlichkeit nicht weiter beachtet. Auch die Zeichen der ersten New Yorker Graffiti-*Writer*, die oftmals unter verschiedenen Pseudonymen tätig waren, blieben vorerst unbemerkt. Dabei ist Graffiti das Resultat vieler unterschiedlicher Einflüsse historischer und kultureller Art. Es lässt sich nicht einfach als Folge oder Anzeichen sozialen Verfalls der Innenstädte begreifen, sondern vielmehr als eine lange ästhetische Tradition, die mit sozia-

147 Dyson 2007, S. 44-45, Ogbar 2007, S. 111, 134.

len Entwicklungen und kulturellen Innovationen eng zusammenhängt. Die Forschung verweist auf sehr unterschiedliche Phänomene. Zu nennen sind beispielsweise die zahlreichen Poster, Werbeplakate und Zeichen, welche die Namen von Produkten in den Städten des 20. Jahrhunderts propagieren. Geschriebene Sprache ist damit Bestandteil urbanen Lebens geworden, ganz besonders in New York City, die weltweit führend in der Werbeindustrie ist. Hier gibt es auch den Mythos, dass man sich ‚einen Namen machen' und über Nacht – z.B. am Broadway – berühmt werden kann. Daneben sind im Graffiti auch Einflüsse aus der *Counterculture* der 1960er Jahre erkennbar, deren an Wände angebrachte politische Slogans ein Vorbild für die ersten Graffiti-*Writer* gewesen sein könnten. Da es im Graffiti um die Verbreitung des Künstlernamens und damit um die Schaffung eines Alter Egos geht, spielten vermutlich auch mediale Produkte wie Fernsehshows und Superhelden-Comicbücher und das Hollywood-Star-System eine wichtige Rolle. Hier wird die tägliche Transformation von Identität und ihre Performation in der Öffentlichkeit vorgeführt. Die jugendlichen *Writer* rezipierten diese unterschiedlichen Trends und kulturellen Ressourcen, führten sie auf den Wänden des öffentlichen Raumes zusammen und brachten sie damit auf eine neue Ebene.[148]

Die ersten Graffiti-*Writer* waren im Gegensatz zu ihren Vorgängern keine Mitglieder von Gangs, die Respekt innerhalb der unmittelbaren Nachbarschaft suchten und ihre Reviere markieren wollten. *Taki 183, Joe 182, Tracy 168* oder *LSD OM* begannen um 1969 ihre Namen mit Markern auf Gebäude, Busse, U-Bahn-Wagen und anderes zu malen, um die Aufmerksamkeit der Passanten zu gewinnen. Die ästhetische Gestaltung dieser *Hits* oder *Tags* spielte noch keine große Rolle, im Vordergrund stand das Bedürfnis nach Bekanntheit und Berühmtheit durch die stadtweite Verbreitung des eigenen Namens, häufig in Kombination mit der Straßennummer. Einen richtiggehenden Graffiti-Boom löste 1971 ein Zeitungsartikel der New York Times aus, der über den griechischstämmigen Botenjungen Demet-

148 Austin, Joe (2002), Taking the train: How graffiti art became an urban crisis in New York City (New York: Columbia University Press), S. 38-46 und Schierz, Sascha (2009), Wri(o)te: Graffiti, cultural criminology und Transgression in der Kontrollgesellschaft (Vechta: VVSWF), S. 258-265.

rius berichtete, der das Pseudonym *Taki 183* in der ganzen Stadt verbreitete. Zahlreiche Jugendliche meist afroamerikanischer oder hispanischer Herkunft begannen infolgedessen, ihre Namen zunehmend mit Sprühdosen im öffentlichen Raum anzubringen. Polizeilichen Angaben aus den 1970ern Jahren zufolge ließ sich dabei kein Zusammenhang mit sozialen Schichten erkennen. Es entstanden Bekanntschaften über die unterschiedlichsten Stadtteile hinweg, da die Sprayer sich an bestimmten Orten trafen, ihre Aktivitäten diskutierten und dann oftmals gemeinsam sprühen gingen oder erst noch die Sprühdosen ‚besorgten' (was oftmals durch Diebstahl geschah). Damit ihre Namenszüge mehr Aufmerksamkeit erfuhren, begannen schließlich einige *Writer*, ihre Schriftzüge zu verschönern und mit Details zu versehen, die Buchstaben blieben dabei aber gut lesbar. Der Stil der Buchstaben begann sich erst signifikant zu verändern, nachdem *Top Cat 126* aus Philadelphia nach New York gekommen war. Sein Namenszug war schwerer zu entziffern, stach durch seine Eleganz jedoch stark hervor. Das Auftauchen großer Marker unterstützte die Entwicklung eigener Stilrichtungen der anderen New Yorker *Writer*. Man begann, mit der Größe und Farbigkeit der Buchstaben zu experimentieren und die eigenen gestalterischen Fähigkeiten mit denen der anderen *Writer* zu messen. Eine weitere Fortentwicklung der Technologie, das Auftauchen der *Fat Caps*, ermöglichte dann die Erstellung von sogenannten Meisterwerken (*Masterpiece*). *Super Kool* hatte die Köpfe von Schaumspray-Dosen auf normale Sprühdosen gesetzt und herausgefunden, dass dadurch sehr breite Striche und damit die *Fillings* großer Buchstaben möglich wurden. *Phase II* entwickelte diese Technik weiter und begründete den *Bubble Style* mit großen, dicken, runden Buchstaben. Die nächste Revolution ereignete sich, als *Pistol I* aus Brooklyn das erste dreidimensionale *Piece* malte. Es entwickelte sich der neue Titel des *Style Master*, der verdeutlichte, dass nicht nur Ehren für das meiste Anbringen von *Tags*, sondern auch für das Design eines Bildes vergeben werden mussten. Die *Style Wars* begannen, als sich dieser neue Weg zum Ruhm etablierte. Die Bilder wurden immer größer und komplexer, bis 1973 der erste *Whole Car* (ein vollständig bemalter Zugwagon) entstand. Berühmte Graffiti-*Writer* der ersten Generation waren *Futura 2000*, *Blade*, *Zephyr*, *Phase 2* oder *Lady Pink*. Diese Künstler setzten einen Standard fest und entwickelten *Styles*,

die bis heute gültig sind. Eine Genealogie an *Writern* lässt sich allerdings nicht erstellen, da die Namen sich häufig änderten, Künstler mehrere Namen annahmen und in unterschiedlichsten *Crews* mitwirkten.[149]

Die sich etablierende Graffiti-Szene stand jedoch in einem schwierigen Verhältnis zur Öffentlichkeit und insbesondere den Ordnungskräften. Ab 1972 verfolgte die Stadt New York einen kompromisslosen Kurs gegenüber den jungen Sprayern. In der Folgezeit organisierte die Stadtverwaltung immer wieder ‚Kampagnen für Lebensqualität' und gab 20 Millionen Dollar für *the Buff*, eine chemische Keule zur Reinigung der besprühten U-Bahn-Waggons, aus, obwohl die Stadt in einer finanziellen Krise steckte. Dieses hochgiftige Mittel führte allerdings auch zu schweren gesundheitlichen Problemen der eingesetzten Reinigungskräfte. Die jugendlichen Sprayer wurden von der Polizei verfolgt und brutal verhört, ihre Wohnungen durchsucht. Die Medien riefen *the War on Graffiti* aus und forderten *Zero Tolerance* gegenüber den ‚jugendlichen Kriminellen'. Der harte Kurs blieb auf lange Sicht jedoch erfolglos, da die Graffiti-Akteure immer neue Wege fanden, um die ihnen in den Weg gestellten Hindernisse zu überwinden. Erst diese polizeiliche Verfolgung ließ den vielzitierten Adrenalinkick des illegalen Malens entstehen und forderte mehr den Widerspruchsgeist der Graffitiakteure heraus, als ihre Aktivitäten einzudämmen. Gleichzeitig wurde Graffiti in der Öffentlichkeit vereinzelt als künstlerische Äußerungsform interpretiert. Bereits in den 1970er Jahren gab es einige Versuche einzelner Akteure, die kreative Energie der *Writer* in legale Bahnen, nämlich die Welt der Kunstgalerien, umzulenken. Diese Aufmerksamkeit aus der Kunstwelt hielt allerdings nicht lange an, und keiner der Graffiti-*Writer* fand Eintritt in die etablierte Kunstszene. Dies änderte sich zu Beginn der 1980er Jahre, als die Aufmerksamkeit aus der Kunstszene plötzlich wieder sprunghaft anstieg und zahlreiche Ausstellungen einzelner Künstler, aber auch ganzer Künstlerverei-

149 Austin 2002, S. 41-49, Chang 2006, S. 118-119, Castleman, Craig (1999), Getting up: Subway graffiti in New York, 8. Aufl. (Cambridge, Mass.: MIT Press), S. 53-61, Rahn, Janice (2002), Painting without permission: Hip-Hop Graffiti Subculture (Westport: Bergin & Garvey), S. 7.

nigungen, organisiert wurden.[150] Die zweite Erfolgswelle der Graffiti-Kultur in der etablierten Kunstszene flaute nach einigen Jahren jedoch ebenfalls wieder stark ab. Nur vereinzelte Graffiti-Künstler schafften es, sich in den Galerien zu etablieren, oder fanden Akzeptanz in der europäischen Kunstszene. Ursache für die Kurzlebigkeit der Zusammenarbeit zwischen der Graffiti-Kultur und der etablierten Kunstszene waren Verständigungsprobleme. Die ersten Graffiti-Akteure bezeichneten sich selbst meist nicht als Künstler, sondern empfanden ihre Zeichen und Bilder als ein ästhetisches Experiment, ein soziales Geschenk zur Verschönerung ihres Lebensumfeldes, als Spiel, als Dekonstruktion von Sprache und als Dialog mit den Betrachtern. Diejenigen Akteure, die ihre Werke als Kunst bezeichneten, taten dies aufgrund des intellektuellen und kulturellen Respekts der Kunst gegenüber, den ihre eigenen Werke ihrer Meinung nach auch verdient hatten. Mit dem Kunstbetrieb hatten die meisten von ihnen jedoch keinerlei Erfahrung, viele waren erst zwischen 16 und 22 Jahren alt, als ihre Werke in die Galerien aufgenommen wurden, und waren mit dieser Verkaufssituation häufig überfordert. Hinzu kam, dass es in der Kunstszene keinen adäquaten Interpretationsrahmen für Graffiti gab. Graffiti wurde mit den ‚normalen' Maßstäben der Kunstszene interpretiert und kritisiert, während die Akteure selbst ein ganz anderes distinktives ästhetisches Vokabular hatten und einen sehr kritischen und strengen Blick für den Wert ihrer Werke. Unter der Bezeichnung *Graffiti-Art* versammelten die Galerien schließlich alles Mögliche. Werke von Graffiti-Akteuren standen neben Werken von Keith Haring aufgrund einer gewissen oberflächlichen Ähnlichkeit. In der Boom-Zeit von *Graffiti-Art* zu Beginn der 1980er Jahre wurde letztlich die Kunst der Graffiti-Akteure aus ihrem Kontext gerissen, ihrer historischen Wurzeln beraubt und als neue Kunstform vermarktet. Zur selben Zeit setzte außerdem die Werbung vermehrt die Typographie des Graffiti ein, was die Verbindung von Graffiti und Kunst zusätzlich erschwerte. Viele Akteure zogen es schließlich vor, Auftragsarbeiten für Werbung bzw.

150 Chang 2006, S. 134-136, Castleman, Craig (2004), „The Politics of Graffiti." In: That's the joint!: The hip-hop studies reader, hrsg. von Mark Anthony Neal und Murray Forman (New York, NY: Routledge), S. 21-29, S. 22-28 und Austin 2002, S. 186-187.

Plakate oder Illustrationen zu machen, um so ihr Einkommen aufzubessern und den Kontakt zu ihrer Kultur nicht zu verlieren.[151]

Unterschiedliche Styles und Formen von Graffiti

Es gibt im Graffiti einige Grundformen von *Styles*. Die *Writer* entscheiden sich meistens für einen von ihnen, entwickeln ihn weiter und geben ihm eine eigene Note. *Blockbuster* z.B. sind sehr große, gut lesbare Buchstaben, die kaum verziert werden. Sie werden dort angebracht, wo sie auch aus weiter Entfernung gut gelesen werden können, wie an Brücken, Dächern oder Zügen. *Bubbles* dagegen sind schlechter zu lesen, es handelt sich hierbei um runde, aufgeblähte und ineinander übergehende Buchstaben, die sich vor allem schnell malen lassen. Der *Simplestyle* ist eine Mischung dieser beiden Stilrichtungen, bei der die Proportionen zwar verschoben, die Buchstaben aber auch gut lesbar sind. Als *Semiwildstyle* wird die Weiterentwicklung der bereits genannten *Styles* bezeichnet. Hier sind starke Verfremdungseffekte wie bunte Farben, Pfeile, Balken und anderes zu sehen, die Buchstaben sind damit für Uneingeweihte schwer zu entziffern. Am Rande eines solchen Stücks ist jedoch noch der *Tag* des Künstlers als eine Art Unterschrift zu sehen. Im *Wildstyle* sind der Kreativität schließlich keine Grenzen mehr gesetzt, es entsteht ein Gesamtbild der einzelnen Buchstaben, das häufig nur noch der Urheber entziffern kann. Als Abschluss eines Stückes oder manchmal auch innerhalb sind schließlich noch *Character* zu sehen. In der Vergangenheit handelte es sich hier hauptsächlich um Comicfiguren, mittlerweile werden Szene-Figuren in typischem Szeneoutfits gemalt, aber auch Stars aus Film und Fernsehen oder Ausschnitte aus bekannten Meisterwerken. Erfahrene Künstler hinterlassen auf ihren Bildern bisweilen *Messages*, etwa Grüße an Freunde oder *Kings* oder Angaben, wie lange das Erstellen des Bildes gedauert hat. Es sind aber auch Mottos, Lebenseinstellungen oder Kommentare zu bestimmten Themen zu lesen. Wenn alle Elemente, also Buchstaben, *Characters* und *Messages*, zusammenkommen, ist ein *Masterpiece*

151 Austin 2002, S. 192-196, 201, Chang 2006, S. 181-182 und Schierz 2009, S. 275-282.

entstanden, das häufig auch von Betrachtern, welche nicht aus der Szene stammen, als Kunstwerk erkannt wird.[152]

Neben den *Styles* gibt es ganz grundlegend verschiedene Formen von Graffiti, die sich nach Komplexität, Größe, Ort des Angebrachtwerdens oder der verwendeten Materialien unterscheiden. Zu nennen sind zunächst die *Tags*, die einfachste Form von Graffiti. Ein *Tag* ist der Name eines *Writers*, welcher stilisiert als eine Art Logo oder Monogramm sehr schnell meist mit einem Marker angebracht werden kann und die individuelle Handschrift eines *Writers* darstellt. *Tagging* hat das geringste Ansehen, vermutlich weil es die gewöhnlichste und einfachste Form des *Graffiti-Writing* ist. Viele sehen darauf herab, es gibt jedoch auch die Bezeichnung des *King of the Insides* für die Person, die die meisten *Tags* auf einer bestimmten Linie der öffentlichen Verkehrsmittel hinterlässt. Der *Throw-Up* ist die schnellste und einfachste Möglichkeit, um außerhalb von Zügen bekannt zu werden. Hierbei handelt es sich um einen Namen, der aus zwei oder drei Buchstaben besteht und der in einem Durchgang und mit sehr wenig Farbe schnell und einfach angebracht werden kann. Hier geht es wiederum nicht um den *Style*, sondern darum, möglichst viele *Throw-Ups* anzubringen, um *Fame* zu erlangen. *Writer*, die ansonsten größere und komplexere *Pieces* malen, verbreiten von Zeit zu Zeit einige *Throw-Ups*, um ihren Namen wieder häufiger zirkulieren zu lassen. Bei den *Pieces* unterscheidet man, wenn sie auf Zügen angebracht werden, mehrere Formen. Zieht sich ein Bild vom Boden bis zum Dach eines Wagens, aber nicht über seine ganze Länge, so spricht man von *Top-to-Bottoms*. Häufig hatte der Sprayer nicht die Zeit, Farbe oder Energie, um den ganzen Wagen zu bemalen. Ein *End-to-End* sind Namen und Dekorationen, die sich von einem Ende des Wagens zum anderen ziehen. Häufig arbeiten hier zwei *Writer* zusammen und bringen ihre Namen gemeinsam an. Von einem *Whole Car* spricht man, wenn der ganze Wagon von oben bis unten und von hinten bis vorne bemalt ist, die Fenster eingeschlossen. *Whole Cars* werden häufig von Gruppen gemalt, die sich die Farbe teilen und schon lange vorher eine Skizze erstellt haben, wie die *Outlines* aussehen und welche Farben verwendet werden

152 Schmitt, Angelika und Irion, Michael (2001), Graffiti: Problem oder Kultur? (München: Beust Verl.), S. 31-36 und Schierz 2009, S. 243-246.

sollen. Die erfahrenen *Writer* planen das Bild und malen die *Outlines* sowie die Dekorationen. Die weniger guten Sprayer füllen die Buchstaben und malen den Hintergrund. Sehr gute *Writer* schaffen es auch, ganz allein einen *Whole Car* zu malen, und ernten dafür sehr viel Anerkennung und Bewunderung. Immer wieder gibt es auch *Whole Trains*, also ganze Züge, bei denen zehn oder elf Waggons vollständig bemalt werden.[153]

Regeln und kulturelle Praxis

In der Graffiti-Kultur gibt es ein kompliziertes Regelwerk, verschiedene Verhaltensformen werden strikt negativ oder positiv sanktioniert. Unterschiedliche Formen des Fehlverhaltens, welche das sogenannte *Dissen* (von *to disrespect* abgeleitet) hervorrufen, können der Verkauf eigener Werke, das grundlose *Crossen* fremder Bilder, der offensichtliche Versuch, die Aufmerksamkeit der Medien auf sich zu lenken, oder das Verraten anderer *Writer* an die Polizei sein. Negativ sanktionieren die Szenegänger auch das *Biting*, also das Kopieren anderer. Eine zentrale Rolle spielt im Graffiti, vielleicht noch mehr als in den anderen Bereichen der HipHop-Kultur, der Erwerb von *Fame*. Dabei ist die Haltung gegenüber Berühmtheit bei den *Writern* paradox. Die Sprüher möchten ihre Zeichen überall anbringen und dafür anerkannt werden, die Anerkennung anderer darf aber nicht zu offensichtlich gesucht werden. Auch die übertriebene Orientierung an den Medien ist verpönt. Das Ideal ist der hingebungsvolle und fokussierte *Writer*, der seine Fähigkeiten ständig weiterentwickelt und dabei aber bescheiden bleibt. Die höchste Auszeichnung ist die Bezeichnung als *King*, die in den *Pieces* als kleine Krone über dem Namen dargestellt wird. Innerhalb der Graffiti-Szene findet ein harter Konkurrenzkampf statt. Im Wettstreit unterschiedlicher *Crews* geht es zunächst häufig darum, möglichst viele *Tags* und vor allem mehr *Tags* als die andere *Crew* anzubringen. Dabei werden häufig ganze Stadtviertel *zugebombt* (Beschreibung für das Anbringen einer hohen Anzahl von *Tags*; diese Praxis als Mittel, um Berühmtheit zu erlangen, wird als *Getting Up* bezeichnet). Die Rivalitäten verlaufen nicht immer gewaltfrei, Gewalt als Mittel der Auseinandersetzung ist in der Szene jedoch ein Tabu

153 Castleman 1999, S. 26-40 und Schierz 2009, S. 238-247.

und tritt nur ein Einzelfällen auf. Im ständigen Wettbewerb mit anderen Gruppen suchen sich die Akteure immer schwierigere Ziele. Den Höhepunkt bildet schließlich das Bemalen eines Zuges, das nicht nur schwierig, sondern auch gefährlich ist. Am meisten Ruhm bringt ein *Whole Car* ein. Da die bemalten Züge häufig sofort wieder gereinigt werden, gilt nur eine Fotografie als Beweis dafür, dass man sich das Kunststück tatsächlich getraut hat.[154] Die Tatsache, dass Berühmtheit auch bei den Graffiti-*Writern* nicht für jeden zugänglich, sondern sozial definiert ist und hart erkämpft werden muss, führt immer wieder zu der Aussage, dass der amerikanische Arbeitsethos von den Graffiti-Akteuren in einen neuen Kontext gesetzt werde. Tatsächlich sind zentrale Werte in der Graffiti-Kultur harte Arbeit, Kreativität, Hartnäckigkeit, eigenständiges Handeln und Können.[155]

In den *Crews* ist es häufig so, dass sich um einen oder zwei erfahrene Akteure ein Kreis junger Adepten bildet. Diese Konstellation wird als Schüler-Meister-Verhältnis bezeichnet. Die ‚Schüler' gehen den Erfahrenen zur Hand, malen beispielsweise die *Fillings* oder stehlen die Farbdosen. Sie profitieren davon, durch das Zusehen etwas zu lernen und vielleicht etwas vom Ruhm ihres Meisters auf sich abfärben zu lassen, während die älteren *Writer* die Bewunderung und den Respekt der Jüngeren genießen. Diese *Crews* sind jedoch labile Gemeinschaften, ihre Strukturen und Hierarchien bestehen nur für kurze Zeit. Einzelne *Writer* können aussteigen, oder die Gruppe löst sich auf, weil die Dynamik nicht stimmt oder unterschiedliche künstlerische Konzepte vorliegen. Wenige *Crews* haben länger als einige Jahre Bestand. Die Gruppe vermittelt ein Gefühl von Geborgenheit und Gemeinsamkeit, Grenzerfahrungen und -übertretungen gehören in Graffiti-*Crews* zum Alltag. Aus Sicherheitsgründen vermeiden es die Mitglieder allerdings, nach außen ebenfalls wie eine Gruppe aufzutreten. Sie spielen auch das Interesse am Sprühen anderen Jugendlichen gegenüber in einer Art Tarnung herunter. *Crews* ähneln damit mystifizierten Geheimbünden, der Eintritt ist dementsprechend nicht so einfach und häufig ein länger dauernder Prozess. Die meisten Graffiti-*Writer* misstrau-

154 Rahn 2002, S. 20, Schmitt und Irion 2001, S. 44-47.

155 Austin 2002, S. 52-54 und Castleman 1999, S. 24-25.

en jedoch nicht nur anderen Szeneangehörigen aus Furcht vor Entdeckung, sondern ganz allgemein sozialen Strukturen, Institutionen und der Kommerzialisierung. Durch ihre Aktivitäten im öffentlichen Raum und die harschen Reaktionen aus Politik, Justizsystem und Medien entwickeln viele Graffiti-*Writer* politisches Engagement. Ihr Bewusstsein von Machtstrukturen wächst in der Diskussion über Nutzungsmöglichkeiten von öffentlichen Räumen. Die Werbung beispielsweise geht konform mit den herrschenden Machtstrukturen. Wer die finanziellen Möglichkeiten hat, kann sich Bereiche des öffentlichen Raumes erkaufen. Graffiti hingegen ist die Beanspruchung des öffentlichen Raumes von Akteuren, welche über die benötigten finanziellen Mittel eben nicht verfügen. *Tagging* ist deshalb auch ein Akt politischen Widerstands. Während ein *Tag* für den uneingeweihten Zuschauer nichts bedeutet, ist es für einen Szeneangehörigen ein Symbol, welches die Fähigkeiten und die Risiken, die der *Writer* eingegangen ist, verkörpert. Andere Szenemitglieder können beim Betrachten des Bildes oder *Tags* die Euphorie und Anspannung des *Writer*s nachfühlen, der ein Kunststück unter größtem Druck und hoher Spannung, also unter *Action*, produziert hat. Dadurch entsteht ein Gefühl von Solidarität und Zusammengehörigkeit.[156]

Die Kreation eines Pseudonyms im Graffiti bedeutet gleichzeitig die Herstellung einer neuen Identität, welche es den Akteuren erlaubt, die familiären, nationalen, regionalen, ethnischen oder kulturellen Restriktionen ihrer alten Identität abzustreifen. Sie treten ein in eine lokale ebenso wie internationale Gemeinschaft der *Writer*, die aber trotzdem wiederum von ethnischen Differenzierungen geprägt sein kann. Die Szene liefert den Graffiti-Akteuren eine Struktur, welche ihnen eine Stimme verleiht und ihnen erlaubt, eine eigene Identität, Gemeinschaft und Werte aufzubauen sowie Aggressionen und Frustrationen abzubauen und ihrer Lebensfreude Ausdruck zu verleihen. Grenzüberschreitung in einem handfesten Sinne lässt sich im Graffiti außerdem aufgrund seines häufig illegalen Charakters beobachten. Der Dualismus von Legalität und Illegalität prägt die Graffiti-Szene in entscheidender Weise. Durch ihre Akte des Grenz-

156 Rahn 2002, S. 161-181, Castleman 1999, S. 110, Schmitt und Irion 2001, S. 20-21.

überschreitens verhandeln die *Writer* die Grenzen von Legalität und Illegalität. Die Illegalität des Graffiti verleiht ihm nicht nur seinen Hauch von Freiheit und Unangepasstheit, sondern auch von Authentizität. Der Kick des Illegalen lässt sich eben nicht kaufen, sondern nur erleben. Graffiti bietet die Möglichkeit, der Gesellschaft zumindest partiell die Gefolgschaft zu verweigern. Eindeutig kriminell wurde Graffiti in Deutschland jedoch erst durch die Neuregelung des Anti-Graffiti-Gesetzes. Bis dahin galten Graffiti nur bei einer Substanzverletzung des Untergrundes (etwa wenn keine rückstandsfreie Beseitigung mehr möglich ist) als illegal, und auch die Diskussion in den Medien war zunächst ambivalent. So wurde 1985 der *Geltendorfer Zug*, der erste vollständig bemalte Zug in Deutschland, auch als ein ‚moderner' Import aus Amerika gefeiert. Erst durch den rahmenden Diskurs des Strafrechts ist Graffiti inzwischen kriminalisierbar. Die im Jahr 2005 geänderten Paragraphen 303 und 304 des Strafgesetzbuches stellen nun auch Änderungen des Erscheinungsbildes einer Sache unter Strafe.[157]

Eine wichtige Rolle für die Szene spielen außerdem die Medien, also zum einen die mediale Berichterstattung außen, zum anderen aber auch die in großer Vielzahl vorhandenen szeneintern gestalteten Medien wie Magazine, Internetforen oder auf dem Buchmarkt erschienene Biographien. Zunächst dominierten mediale Berichterstattungen über die Szene von außerhalb, so z.B. Zeitungsartikel über die ersten *Tagger* und die Versuche der Unterbindung der jugendkulturellen Aktivitäten durch die Ordnungskräfte. Aber auch der 1984 erschienene Bildband „Subway Art" der Fotographen Martha Cooper und Henry Chalfant sollte sich als folgenreich erweisen. Er trug nicht nur zur Ausbreitung der Graffiti-Kultur in ganz Europa bei, sondern war auch für die Szene selbst von großer Bedeutung. Diese legt großen Wert auf die Kanonisierung ihres Wissens, was an der Bezeichnung des Bildbandes als ‚Bibel der Sprüher' und auch am Erscheinen von ‚Graffiti-Lexika' zu erkennen ist. Auch akademische Veröffentlichungen (siehe Castlemans „Getting Up" und Baudrillards „Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen")

157 Rahn 2002, S. 203-204, Kimminich 2003, S. 77-81 und Schierz 2009, S. 223-229, 385.

beeinflussten die Akteure der Graffiti-Kultur.[158] Zu denken ist außerdem an die Verfilmungen der HipHop-Kultur in der Mitte der 1980er Jahre, die die Entwicklung der Graffiti-Szene zumindest in Deutschland ebenfalls prägten. Mittlerweile dominieren die Erzeugnisse der Graffiti-Akteure selbst das Feld. Dabei entstanden ganz eigene Netzwerke, welche unabhängig von den dominanten Medien sind. Kleinere *Crews* beispielsweise filmen und fotografieren ihre Aktivitäten meist selbst und präsentieren ihre Produktionen entweder in einschlägigen Szene-Magazinen oder auf Internetseiten. Diese Entwicklung hin zur szenedominierten Berichterstattung könnte ihren Ursprung im Rückgang der Kommerzialisierungsprozesse haben, der unter anderem aus dem schwierigen Verhältnis der Szene zur Legalität resultiert. Die Szenemedien spielen insgesamt eine wichtige Rolle sowohl bei der Legitimierung der Szenepraxis als auch bei der Verteilung und Auseinandersetzung um die Anerkennung Einzelner. Hier ist ein lebhafter Diskurs um die Normen, Werte und Regeln der Graffiti-Kultur zu beobachten. Trotz aller Auseinandersetzungen zwischen ‚Hardlinern' und liberalen Interpreten der subkulturellen Praxis gibt es jedoch allgemein verbindliche Ansichten über die Wahrung bestimmter Traditionen und die Respektierung der Szeneälteren, sodass die Medien die soziale Welt der Graffiti-*Writer* im Grund verstärken.[159]

1.2.4 Tanzstile

Breakdance bzw. B-boying

Die Tanzstile der HipHop-Kultur sind äußerst vielfältig. Am bekanntesten ist wohl der Breakdance, von vielen Szeneakteuren

158 Schnoor, Oliver (2007), „Szenemediale Identitätsangebote und mediatisierte Identifikationsmodi: Das Beispiel Graffiti in subkultureller und biographischer Perspektive." In: Mediennutzung, Identität und Identifikationen: Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen, hrsg. von Lothar Mikos (Weinheim: Juventa-Verl.), S. 207-222, S. 209. Baudrillard interpretiert Graffiti als ein Aufbegehren gegen die herrschende Semiokratie, wobei das Revolutionäre der Graffiti in ihrer inhaltlichen Leere begründet sei. Siehe hierzu ausführlicher Baudrillard, Jean (1978), Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen. Internationaler Merve-Diskurs 79 (Berlin: Merve-Verl.), S. 21-26, 30.

159 Schnoor 2007, S. 209-221 und Schierz 2009, S. 281-287.

selbst als B-boying bezeichnet. Da der Begriff des Breakdance von der Presse geprägt und von zahlreichen B-boys und B-girls abgelehnt wird, wird im Folgenden stets die Eigenbezeichnung B-boying (alternierend ist auch Breaking möglich) verwendet. Diese Eigenbezeichnung stammt der Legende zufolge noch von *Kool DJ Herc*, der die Bezeichnung B-boy als Abkürzung für Break-boy oder auch Beat- bzw. Bronx-boy verwendet haben soll, da die Tänzer ihre Bewegungen vor allem während der rhythmischen Breaks in der Musik ausübten. Dieser Tanzstil wurde im Rückgriff auf einen alten James-Brown-Hit (*Get on the good foot*) zunächst als *Good Foot Style* bezeichnet. Die Tänzer ließen sich auf den Boden fallen, drehten sich in unterschiedlichen Körperpositionen und schnellten dann im Takt der Musik wieder hoch. Die schnelle und komplizierte Beinarbeit, auch *Foot*- oder *Floorwork* genannt, wurde schnell durch *Back*- und *Headspins* ergänzt, mit denen sich die Tänzer der ersten Generation einen Namen machen konnten.[160] Diese Tänzer waren häufig Jungen zwischen acht und 16 Jahren. In ihrer Bekleidung spielten die Schuhe, Sneakers mit breiten, lose heraushängenden Schnürsenkeln, eine wichtige Rolle. Die Insignien der *Crew*, bestimmte Farben und Outfits, sollten die Gruppensolidarität stärken. Da das Breaking sich anfangs vor allem auf die Beine und Füße konzentrierte, machten weiße Socken auf einer dunklen Bühne die Bewegungen besser sichtbar. Dabei war das B-boying bis 1975 besonders attraktiv für Jugendliche, die noch nicht in die Clubs durften und deshalb auf der Straße oder daheim in den Wohnungen übten. Vor seiner Berühmtheit war der neue Tanz für die meisten Erwachsenen und Nichteingeweihten schlicht unsichtbar. Die *Jams* kamen spontan auf, und nur wer die *Crews* von Bronx, Brooklyn und Manhattan kannte, konnte zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein und die Tänzer erleben.[161]

---

160 Schloss, Joseph G. (2009), Foundation: B-boys, b-girls, and hip-hop culture in New York (Oxford: Oxford University Press), S. 58-60, Holman, Michael (2004), „Breaking: The History." In: That's the joint!: The hip-hop studies reader, hrsg. von Mark Anthony Neal und Murray Forman (New York, NY: Routledge), S. 31-39, S. 36.

161 Toop 2000, S. 142, Banes, Sally (2004), „Breaking." In: That's the joint!: The hip-hop studies reader, hrsg. von Mark Anthony Neal und Murray Forman (New York, NY: Routledge), S. 13-20, S. 14-17 und Chang 2006, S. 114-116.

Viele der ersten Tänzer waren junge afroamerikanische Bandenmitglieder, für die das Breaken eine vorübergehende Modeerscheinung war. Erst die hinzukommenden jungen Lateinamerikaner machten den Tanz zum Wettkampf und einer Art Mannschaftssport. Sie integrierten am Ende der 1970er Jahre eine Reihe von Bewegungsabläufen aus verschiedenen Kampfsportarten in das Breaking. Die Inspiration hierzu lieferten die zu der Zeit höchst populären Kung-Fu-Filme und der brasilianische Capoeira. Dieser musikalische Kampftanz mit religiösem Hintergrund vermittelte auch einige Grundeinstellungen des Breaking. Capoeira diente während der Sklaverei nicht nur der Selbstverteidigung, sondern auch dem Ausdruck der persönlichen Stimmungen und Gefühle und damit der Entfaltung von Identität. Ein weiteres wichtiges Moment, welches die Breaker aus dem Capoeira übernahmen, ist die Täuschung des Gegners durch groteske spielerische Bewegungen. Auch beim Breaken zeigt der Tänzer erst im letzten Moment seine neuesten Bewegungsabläufe und Tricks.[162] Besonders berühmt wurde schließlich die *Rock Steady Crew*, die eine treibende Kraft im Prozess der Integration von akrobatischen und Kampfsportelementen war. Der Gründer dieser legendären *Crew* war der 13-jährige *Crazy Legs,* der ein begeisterter B-boy war und das Aussterben der ganzen B-boying-Szene 1979 verhindern wollte. Er begann, durch ganz New York zu fahren und jeden B-boy herauszufordern, den er traf. Langsam sammelten sich immer mehr Begeisterte um ihn, die schließlich die *Rock Steady Crew* bildeten. Die Gruppe bewahrte nicht nur die alten *Moves*, sondern entwickelte darüber hinaus zahlreiche neue Bewegungen (wie die *Windmills* und *Handspins*).[163] Schließlich wurde auch die Öffentlichkeit auf die neue Tanzform aufmerksam. Die beiden begeisterten Graffiti-Fotografen Henry Chalfant und Martha Cooper begannen ebenfalls, sich für das Breaking zu interessieren. Henry Chalfant lud die *Rock Steady Crew* ein, bei einer Ausstellung von Graffiti-Bildern zu tanzen, Martha Cooper landete darüber hinaus die erste große Titelstory über Breakdancing in *The Village*

162 George 2006, S. 33-35, Holman 2004, S. 37-38 und Kimminich 2003a, S. 4-5.

163 Pavicic, Christine (2007), Hip Hop Dancing Bodies: Eine interkulturelle Studie der Hip Hop Kultur (Hamburg: Kovac), S. 99, Holman 2004, S. 38-39 und Chang 2006, S. 137-139.

Voice. In diesem Beitrag wurde auch die Grundlage für den späteren Mythos im HipHop gelegt, wonach das Tanzen und der *Battle* ein Weg seien, um Aggressionen und Gangrivalitäten zu kanalisieren. In der Filmwelt tauchte diese äußerst sportliche und akrobatische Art des Tanzens zu Beginn der 1980er Jahre auf. In den mittlerweile zu Klassikern gewordenen ersten HipHop-Filmen wie *Wild Style* und *Style Wars* kamen Szenen mit B-boys vor, ebenso im Hollywood-Tanzfilm *Flashdance*. Der Durchbruch gelang jedoch mit dem berühmten Film *Beat Street* aus dem Jahre 1984, der im Gegensatz zu *Wild Style* mit Schauspielern und nicht mit authentischen Szene-Größen gedreht worden. war Vieles schien nach Hollywood-Manier aufgesetzt und aufgehübscht, sodass manche gar von einer kindgerechten Broadway-Produktion sprachen. Nichtsdestotrotz (oder vielleicht gerade deshalb?) war der Film ein riesiger Kassenerfolg und löste eine richtiggehende Breakdance-Welle aus, die auch an Deutschland nicht spurlos vorüberging. In der anschließenden Begeisterung für das Breaking traten die jungen Tänzer in Discos, Werbespots oder bei eigens organisierten Wettbewerben auf. Mit der großen Medienaufmerksamkeit veränderte sich der Charakter des Breakings. Vorher war er ein eher ernsthaftes Spiel gewesen, eine Mischung aus Sport, Kampf und Tanz mit einer unmittelbaren sozialen Bedeutung für die Tänzer. Es ging um die Kontrolle von Straßenzügen, Respekt und Anerkennung im eigenen Viertel und den Kampf gegen die andere Gruppe, von der man hoffte, die gegnerischen T-Shirts (häufig mit *Crew*-Insignien versehen) zu gewinnen. Nach der Medienwelle gab es zwei Ebenen des Breaking: die professionelle und die amateurhafte. Die Profis verstanden das B-boying als eine Kunstform, deren Ästhetik erweitert und verändert werden konnte und in der der Wettkampf eine neue Bedeutung durch internationale Shows und Tourneen bekam. Für die Amateure wurde Breaking entweder eine Möglichkeit der körperlichen Ertüchtigung oder eine interessante sportlich-tänzerische Herausforderung.[164]

Die klassische Form des Breakings sieht folgendermaßen aus: Die Tänzer und Zuschauer bilden einen Kreis, und jeder Tänzer hat einen kurzen Zeitraum von 10 bis 30 Sekunden, um sich zu präsen-

164 Chang 2006, S. 156-157, 193-194, Kimminich 2003a, S. 3 und Banes 2004, S. 14.

tieren. Zunächst läuft der jeweilige Tänzer kurz im Kreis, um den Rhythmus der Musik zu finden, dann geht er zu Boden, um die Fußarbeit zu leisten, während das Körpergewicht von den Händen getragen wird und die Füße sich schnell bewegen. Akrobatische Übungen wie Flips und Saltos bilden Brücken zwischen den Beinübungen und dem *Freeze*, einem Moment, in dem die Bewegung festgefroren wird. Die Bewegungen beim B-boying lassen sich grob untergliedern in *Top-Rocks*, *Down-Rocks* und *Power-Moves*. Die *Top-Rocks* werden im Stehen ausgeführt, die Bewegungen dienen meistens der Lockerung und der Vorbereitung auf die folgenden Bewegungen, aber auch der Herausforderung der gegnerischen *Crew*. Die *Down-Rocks* bzw. das *Footwork* bezeichnen alle Bewegungen, die am Boden ausgeführt werden. *Power-Moves* hingegen sind alle besonders schwer auszuführenden akrobatischen Bewegungen wie die *Flips*, *Mills* oder *Spins*. Das Breaking verwendet im Gegensatz zu anderen Tanzformen immer möglichst unnatürliche Bewegungen und versucht, sich den Gesetzen der Schwerkraft entgegenzustellen. Die kurze Performance beendet schließlich ein plötzlicher Sprung oder eine spezielle Bewegung, durch die der Tänzer in den Kreis zurückkehrt. Das wichtigste Element ist der *Freeze*, der die Möglichkeit gewährleistet, durch eine ganz individuelle Bewegung im Gedächtnis der Zuschauer zu bleiben. Diese Bewegung sollte möglichst akrobatisch und schwer zu bewerkstelligen sein, außerdem provokativ und häufig beleidigend gegenüber der anderen *Crew*. Der *Freeze* ist dabei in den seltensten Fällen improvisiert, sondern wird meist schon vorher ausgedacht und geübt. Nicht alle *Freeze*-Figuren haben Namen, aber eine Bezeichnung für eine eigene Figur zu etablieren, ist eine Form des copy-rights. Höhepunkte eines Breaker-Daseins sind stets die *Battles*, in denen die jeweiligen *Skills* auf die Probe gestellt werden. Während beim *Freestyle* zu Beginn eines Breakertreffs noch jeder mittanzen kann, treten im *Battle* nur die Besten gegeneinander an. Gegnerische Tänzer oder *Crews* werden durch provokative Gesten und Bewegungen zum Wettkampf herausgefordert. Im Wettkampf um Anerkennung und Respekt steigen nicht nur die Aggressionen, sondern vor allem der Erfindungsreichtum der Tänzer an, die ständig versuchen müssen, die *Moves* ihrer Gegner zu überbieten. Während dieser *Battles* kommunizieren die Tänzer fast ausschließlich nonverbal miteinander. Durch unter-

schiedliche Bewegungen wird der Gegner entweder herabgewürdigt oder seine Überlegenheit, wenn sie allzu deutlich zutage tritt, anerkannt.[165]

B-boying und Identitätsarbeit

Wichtig für die Qualität, Innovativität und Originalität eines Tänzers sind nicht nur seine körperliche Kraft, die Beherrschung der unterschiedlichen Figuren und Bewegungsabläufe und die Übereinstimmung mit der Musik. Der Tänzer muss einen individuellen Stil entwickeln, der nicht nur am *Top-*, *Downrock* oder am *Footwork*, welche zusammen mit dem *Freeze* die *Stylemoves* ergeben, erkennbar ist. Auch in der Kombination unterschiedlicher *Powermoves*, welche in einer festen Choreographie getanzt werden können, muss ein individueller Ausführungsstil erkennbar sein. Das Tanzen vermittelt dabei ein Gefühl von Energie und Vitalität, das durch die Dynamik der einzelnen Bewegungen entsteht. Hier können die Tänzer Aggressionen, Frustrationen, Ärger und Ängste in kreative Energie umsetzen. Bei der Entwicklung und Behauptung eines individuellen Tanzstils entwickeln sie Selbstbewusstsein und ein Identitätsgefühl. Die Tänzer leisten Identitätsarbeit also vor allem durch den Körper, dessen Bewegungsfähigkeit und Grenzen sie testen. Beim Spiel mit der eigenen Identität sind aber auch die Kleidung und Körperhaltung sowie die Annahme eines Künstlernamens wichtige Instrumente. Insbesondere die Pseudonyme sind von zentraler Bedeutung, sie sollen nämlich die Qualitäten verdeutlichen, die die B-boys und B-girls in ihrem Tanz ausdrücken wollen. Häufig vergeben Mentoren oder andere wichtige Tänzer die Namen. Doch auch wenn ein Tänzer sich den Namen selbst ausgedacht hat, ist die Zustimmung der anderen notwendig. Die Verweisungszusammenhänge können bisweilen äußerst komplex werden, wenn das Pseudonym z.B. auch auf Graffiti-Aktivitäten, familiäre Verbindungen oder eine Gang-Vergangenheit hindeutet. Prozesse der Namensgebung finden jedoch auch in anderen Bereichen statt. So ist es durchaus üblich, einem Move, den man selbst erfunden hat, auch einen

165 Banes 2004, S. 15-16, Pavicic 2007, S. 94-95, und Kimminich 2003a, S. 15-16.

Namen zu geben. Diese werden zum Teil über Jahre hinweg tradiert und halten damit die Geschichte des B-boyings lebendig.[166]

Das Breaken gibt den Tänzern auch die Möglichkeit, ihre Emotionen in kreativer Weise durch komplexe Bewegungsfiguren und bisweilen choreographierte Bewegungskombinationen auszudrücken. Der Körper wird als Ausdrucksmedium und Instrument eingesetzt. Von Bedeutung für die Herstellung und Darstellung der Identität der B-boys und B-girls ist aber auch ihre Überschreitung von kulturell kodierten Körperbewegungsmustern durch das Aufgreifen von Bewegungselementen unterschiedlicher Kulturen. Eva Kimminich zufolge wird der Bewegungsablauf von Mitgliedern verschiedener Kulturkörper durch sogenannte Kinefakte strukturiert. Diese Kinefakte sind Bewegungsmuster, die spezifisch sind für bestimmte Kulturen, Gesellschaften oder Gruppen. Sie definieren die Erfahrungen von Leib und Raum der Akteure. Da B-boys und B-girls Bewegungsmuster aus unterschiedlichen kulturellen Kontexten in ihren Tanz integrieren, befreien sie sich aus dem Korsett gesellschaftlich vorgegebener Kinefakte. Aus dieser Öffnung neuer kinetischer und semantischer Erfahrungsräume resultiert das befreiende Erlebnis der Tanzstile der HipHop-Kultur. In höchster Weise beglückend ist auch das Gefühl des *Flow*, in dem sich Aufmerksamkeit, Motivation und Umgebung in einer außergewöhnlichen Harmonie ergänzen. Es entsteht eine auf sich selbst gerichtete Aktivität des Einzelnen, die viel Energie erfordert, den Ausführenden jedoch mit dem Erleben von kreativer Entdeckung belohnt, die ihn über sich selbst und Bekanntes hinauswachsen lässt. Der *Flow* äußert sich beispielsweise in der Erfahrung scheinbarer Schwerelosigkeit in der gelungenen Zusammenarbeit von Tänzer und DJ, die sich in die Fähigkeiten und Bedürfnisse des jeweils anderen einfühlen müssen.[167]

Popping, Locking und Electric Boolgaloo

Neben dem Breaking gibt es im HipHop noch die Tanzformen des Popping, Locking und Electric Boogaloo oder Boogie. Sie entstanden vor allem an der Westküste der USA zu Zeiten der Funk-Ära.

166 Schloss 2009, S. 69-77 und Kimminich 2003a, S. 8, 14-15.

167 Kimminich 2003a, S. 17-19, Kimminich und Pfänder 2009, S. 163-166.

Locking, das vom College-Studenten Don Campell erfunden und durch seine Gruppe *The Lockers* berühmt gemacht wurde, bezeichnet eine sehr ausdrucksstarke, pantomimische und komische Art des Tanzens, die auch durch ihr exzentrisches Outfit auffällt: gestreifte Socken, Hosen bis zu den Knien, Hosenträger, gestreifte T-Shirts, große bunte Krawatten und weiße Handschuhe. Die Bewegungen wechseln zwischen absoluter Entspannung und Spannung abrupt hin und her, schnelle Bewegungen werden unvermittelt unterbrochen, und der Tänzer bleibt in einer ungewöhnlichen Position plötzlich stehen. Popping ist eine langsamere Tanzform mit roboterähnlichen Bewegungsabläufen, die alle Roboter- und Elektro-Tanzformen umfasst, ebenso wie die lebenden Schaufensterpuppen und Straßenanimateure. Die pantomimischen Techniken kreieren vor allem spannende Illusionen durch angedeutete Bewegungen des ganzen Körpers und nicht nur der Hände. Der Boogaloo ist hingegen eine fließende Tanzbewegung, die viele Wellenbewegungen enthält, welche an Wasser erinnern sollen. Dadurch erwecken die Tänzer den Eindruck eines knochenlosen Körpers. Der Electric Boogaloo kombiniert die klassischen Bewegungen des Boogaloo mit dem Popping. Er wurde von den *Soloman Brothers* in Fresno, einer kleinen Stadt zwischen Los Angeles und San Francisco, zu Beginn der 1970er Jahre erfunden. Diese unterschiedlichen Tanzformen der Ost- und der Westküste verschmolzen nach gegenseitigen Kontakten schließlich zu den heutigen Tanzstilen der HipHop-Kultur, da mittlerweile in der Breakerszene auch Locking und Electric Boogaloo getanzt werden. Sie Tanzstile werden inzwischen weltweit und über alle Schichten hinweg praktiziert. Dabei hat sich für die unterschiedlichen Bewegungsstile eine eigene Terminologie entwickelt, die je nach Land, Stadt oder Szene leicht differiert.[168]

Um die Jahrtausendwende haben sich außerdem in Los Angeles noch zwei neuere Tanzstile herausgebildet, das Clowning und das Krumping. Die Bewegungsabläufe sind hier wesentlich aggressiver und interaktiver, die Tänzer treten in direkten körperlichen Kontakt. Dabei üben sie die Bewegungen hauptsächlich im Stehen aus. Sie schütteln Hüfte und Brustkorb in äußerst schnellen und zuckenden Bewegungen, während die Arme Hiebe in alle möglichen Richtun-

168 Pavicic 2007, S. 86-92, Mager 2007, S. 150-151 und Kimminich 2003a, S. 2.

gen verteilen. Die Tanzform des Clowning wurde von Thomas Johnson erfunden. Nach seiner Entlassung aus dem Gefängnis begann er, als HipHop-Tanz-Clown auf Kindergeburtstagen aufzutreten. Die Tänzer der von ihm gegründeten *Clown-Dancing-Academy* und anderer schnell entstandener Tanz-*Crews* zeichnen sich vor allem durch ihre Gesichtsbemalungen aus, die allerdings keinen festen Regeln folgen. Eine Weiterentwicklung des Clowning ist der Stripper Dance, bei dem die Tänzer mit breit aufgestellten Beinen ihr Gesäß in sexuell aufreizender Weise hin und her bewegen. Diese Tanzform unterscheidet sich aus diesem Grund stark von den restlichen, eher asexuellen Tanzformen des HipHop. Im Jahre 2002 entwickelten außerdem zwei Tänzer der *Clown-Dance-Company* eine weniger sexuelle und dafür ernstere und dramatischere Art des Tanzens: das Krumping. Die Krumper sind im Gegensatz zu den Clowners keine Entertainer, sie tanzen meist für sich selbst in kleinen Gruppen. Die Gesichtsbemalung und alle spielerischen Elemente sind hier verschwunden, der Tanz hat eine drastischere und gewalttätigere Ausstrahlung, auch wenn tatsächlich keinerlei Gewalt ausgeübt wird.[169]

Die Weiterentwicklung der HipHop-Tanzstile erhält inzwischen auch starke Impulse durch das Internet, insbesondere durch Foren wie *youtube*, auf denen zahlreiche Videos eingestellt werden. So kann an dieser Stelle beispielsweise noch das Turf-Dancing angeführt werden, das die unterschiedlichen Elemente der HipHop-Tanzstile mit Bewegungen aus dem klassischen Tanz wie Drehungen auf der Zehenspitze verbindet und insbesondere durch das Internet berühmt wurde. Diese vielfältigen Weiterentwicklungen sind allerdings in den meisten Fällen noch nicht wissenschaftlich dokumentiert, weshalb an dieser Stelle nicht näher darauf eingegangen wird. Festzuhalten bleibt, dass das Erlernen der Tanzstile im HipHop jahrelanges hartes Training und sehr viel Übung erfordert. Die intrinsische Belohnung muss entsprechend groß sein, wenn so

169 Salaverría, Heidi (2007), „Tanz um Anerkennung: Ästhetik und Alterität – von Breaking bis Krumping." In: Express yourself!: Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground, hrsg. von Eva Kimminich et al., Cultural Studies 25 (Bielefeld: Transcript-Verl.), S. 209-238, S. 213-214.

viele Jugendliche trotzdem hartnäckig dabei bleiben. Eine wichtige Rolle spielt vermutlich die in der Gemeinschaft erfahrene Anerkennung, die nicht nur sprachlich-diskursiv, sondern auch leibkörperlich erzeugt wird. Entgegen des in Hegel'scher Tradition verwendeten Begriffs des Kampfes um Anerkennung lässt sich dementsprechend in den Tanzstilen der HipHop-Kultur ein Tanz um Anerkennung auf einer ästhetisch-kreativen Ebene beobachten.[170]

2 HipHop in Deutschland

Im Zuge der mittlerweile globalen Verbreitung von HipHop seit den 1980er Jahren ist dieser auch in Deutschland fest verwurzelt. Die Entwicklung der deutschen HipHop-Szene verlief räumlich und zeitlich äußerst kontingent. Für die Rezeption der HipHop-Kultur spielten sowohl die Medien eine zentrale Rolle als auch vielfältige Kontakte mit den USA, unter anderem durch die Stationierung von US-amerikanischem Militär im Gebiet der Bundesrepublik. Bedeutsam waren darüber hinaus die jeweiligen Bedingungen vor Ort. In den verschiedenen Städten wurde HipHop von Beginn an in unterschiedlicher Intensität und Ausprägung betrieben, immer abhängig von der jeweiligen Infrastruktur, den ansässigen Akteuren und ihren Kontakten oder möglichen Wanderungsbewegungen. In manchen Städten wie München oder Dortmund dominierte zunächst das Graffiti-Sprühen, in anderen war die Rap-Musik bedeutsamer. Dabei war es keineswegs so, dass HipHop sich nur auf die Großstädte beschränkte, stattdessen waren eine Reihe von kleineren und mittelgroßen Städten wie beispielsweise Heidelberg Schauplatz von Ereignissen, die für die Szenegeschichte bis heute von Bedeutung sind. Versucht man, die HipHop-Geschichte einer bestimmten Stadt nachzuzeichnen, so ist dies nicht möglich, ohne auf die zahlreichen Verflechtungen mit HipHop-Künstlern aus anderen Städten und häufig auch Nationen einzugehen.[171] Im Folgenden wird die Entwicklung der deutschen HipHop-Szene im Wesentlichen in drei Perioden untergliedert. Auf die Pionierzeit in den 1980er Jahren

170 Salaverría 2007, S. 209-210 und Kimminich und Pfänder 2009, S. 167.

171 Verlan und Loh 2006, S. 302, Mager 2007, S. 176-179.

folgten die Etablierung und der Ausbau der HipHop-Szene in den 1990er Jahren, während sich in den ersten Jahren nach der Jahrtausendwende der Höhepunkt der HipHop-Kultur verorten lässt. Nach dem Boom des deutschen Gangster-Raps in den Jahren nach 2003 hat die Popularität der Szene mittlerweile wieder nachgelassen, eine für Szenen insgesamt typische Wellenbewegung.

2.1 Anfänge in den 1980er Jahren: *Wild Style* und *Beat Street*

Entstehung der Alten Schule

Die *Alte Schule* bezeichnet in Deutschland die HipHop-Akteure, welche die entscheidenden Strukturen und Vorprägungen für die spätere Entwicklung von HipHop in Deutschland legten. Diesen Pionieren war es wichtig, sich mit allen vier Aspekten von HipHop auseinanderzusetzen. Sie begriffen HipHop als eine Art der Lebensführung, die sich auch im Alltag nicht einfach abstreifen lässt. Mitte der 1990er wurde schließlich ein Generationenkonflikt erkennbar, als die *Neue Schule* einen lockeren und aus ihrer Sicht weniger dogmatischen Umgang mit den Werten und Traditionen der HipHop-Szene forderte, dazu jedoch später mehr. Für den Mainstream in Deutschland waren die HipHop-Kultur im Allgemeinen und Rap-Musik im Besonderen jedenfalls bis weit in die 1980er Jahre noch kein Thema. Zwar gab es vereinzelte Musikbesprechungen, jedoch fehlten sowohl die Begrifflichkeiten als auch ein tieferes Verständnis für diese spezifische Musikform. Die deutsche Öffentlichkeit empfand die für den HipHop charakteristischen Themen wie Politik, Ethnizität, Rassismus und Ausgrenzung zunächst als störend und unwillkommen.[172]

Dies sollte sich jedoch bald ändern. Zu Beginn der 1980er Jahre machten einige Filme die neu entstandene HipHop-Kultur populär. Die wohl größte Resonanz hatte der Film *Wild Style* von Charley Ahearn, der bekannte Größen wie *Fab Five Freddy*, *Grandmaster Flash*, die *Rocksteady Crew* und die Maler *Pink* und *Lee* für sein Projekt

172 Mager 2007, S. 188, 251-252, Verlan und Loh 2006, S. 140-141 und Pennay, Mark (2001), „Rap in Germany: The Birth of a Genre." In: Global noise: Rap and hip-hop outside the USA, hrsg. von Tony Mitchell (Middletown, Conn.: Wesleyan Univ. Press), S. 111-133, S. 117.

verpflichtet hatte. In der Folge verbreiteten sich die HipHop-Praktiken in großen Teilen Westdeutschlands, von 1983 bis 1984 war eine richtiggehende Breakdance-Welle zu beobachten. Die Zeitschrift Bravo veröffentlichte ein Breakdance-Heft mit einer Anleitung zu Breakdance-Tanzschritten, Tanzschulen boten eigene Kurse an, und im Fernsehen hatte Eisi Gulp ebenfalls eine Breakdance-Show. Thomas Gottschalk moderierte 1983 sogar einen Breakdance-Wettbewerb und machte bei ‚Wetten, dass...?' Werbung für den Film *Beat Street*. Doch nicht immer liefen die ersten Bekanntschaften mit HipHop über die Medien ab. Für manche Jugendliche war z.B. die Anwesenheit von amerikanischen GIs in ihren Heimatstädten wie Frankfurt, Heidelberg, München oder Westberlin von großer Bedeutung. Hier konnten sie Kontakte zu US-amerikanischen HipHop-Akteuren knüpfen, die in den amerikanischen Clubs auftraten. Darüber hinaus bekamen sie Zutritt zur notwendigen technologischen Ausrüstung wie Plattenspielern, Mixern und anderem.[173]

Als die erste große Breakdance-Welle der Jahre 1983/1984 wieder abklang, blieb nur ein kleiner, harter Kern von Jugendlichen übrig, welche hartnäckig daran arbeiteten, sich die Techniken und Inhalte der unterschiedlichen Ausdrucksformen der HipHop-Kultur anzueignen. Als Hintergrund dieser Bestrebungen kann der Versuch gelten, sich gegen andere Jugendliche und die Erwachsenenwelt abzugrenzen und eine eigenständige Identitätspolitik zu praktizieren. HipHop gab den Jugendlichen die Möglichkeit, sich von der Menge abzuheben, sich selbst schaffend zu betätigen und dabei den Respekt und die Anerkennung anderer zu erlangen. Die Hemmschwelle war relativ gering, da sich alle Praktiken der HipHop-Kultur zunächst ohne großes Vorwissen oder den Besitz teurer Ausstattung ausüben ließen. Für viele Jugendliche war darüber hinaus das Herumexperimentieren mit neuen Technologien bei der Musikproduktion ebenfalls ein großer Anreiz. Besonders die starke affektive Wirkung der Rap-Musik hatte es Vielen angetan, denen es häufig mehr um das emotionale Erleben der Musik als um die Texte

173 Mager 2007, S. 169-173, Verlan und Loh 2006, S. 164-167 und Hevelke, Monica (2008), „B-Boys und B-Girls: Ein Gespräch mit Niels „Storm" Robitzki." In: HipHop in Berlin, hrsg. von Monica Hevelke und Olad Aden (Berlin: Archiv-der-Jugendkulturen-Verl.), S. 59-64, S. 59-61.

ging. Der Kreis der HipHop-Begeisterten war zunächst noch sehr klein. Wer weiterhin die für HipHop typische Kleidung wie Sportanzüge oder gar Turnschuhe trug war ein Exot, Gleichgesinnte erkannten sich auf der Straße sofort. Doch auch die Informationen über ihre Praktiken wurden immer rarer, sodass die HipHop-Begeisterten auf ihren eigenen Erfindungsreichtum zurückgreifen mussten, beispielsweise was die Verbesserung von Sprühtechniken anging.[174]

Anfangs gingen die ersten HipHop-Akteure räumlich auf ihre jeweiligen Städte und Gemeinden begrenzt ihrer Leidenschaft nach. Diese war für die Betreffenden Ausdruck einer komplexen Gegenkultur, die vor allem durch den Anspruch des *do it yourself* gekennzeichnet war. Dabei stand kreatives Experimentieren mit dem, was an Material eben gegeben war, im Vordergrund. Rap-Musik war ebenso Party-Musik wie Artikulationsmöglichkeit für unterschiedliche ethnische und sozioökonomische Gruppen. Neben den privaten Räumen der Kinderzimmer nutzten die Jugendlichen ab 1986 verstärkt Jugendzentren und Bürgerhäuser. Um diese öffentlichen Räume herum bildeten sich lose HipHop-Gruppen, die sich im Abstand zu Familie, Schule oder Kirche ihrer eigenständigen kulturellen Praxis widmen konnten. Schon bald jedoch entstand bei den Jugendlichen das Bedürfnis, sich mit HipHop-Akteuren aus anderen Städten und Regionen auszutauschen. Viele stiegen am Wochenende in die zu jenen Zeiten noch relativ günstigen Bahnen, um Kontakte zu Künstlern in anderen Städten zu knüpfen. Anhand von Graffiti war dabei leicht ersichtlich, in welchen Stadtteilen HipHop praktiziert wurde. Darüber hinaus erkannte man sich ohnehin anhand des Kleidungsstiles auf den ersten Blick. Die entstehenden Netzwerke blieben nicht nur auf den deutschen Raum beschränkt, sondern weiteten sich auch in europäische Nachbarländer oder sogar nach Übersee aus. Auf großen *Jams* tauchten Jugendliche aus den unterschiedlichsten sozialen, ökonomischen oder ethnischen Zusammenhängen auf. Dabei zählte allein die Begeisterung für HipHop und das eigene Können, die Grenze zwischen Künstlern und Publikum verschwamm. Im Rahmen der zunehmenden Organisation und Verknüpfung der unterschiedlichen HipHop-Szenen in

174 Verlan und Loh 2006, S. 168-169 und Mager 2007, S. 254-255.

Deutschland konnten sich einige Akteure herausragenden Ruhm und Respekt erwerben. Hier waren die Vielfältigkeit ihrer Kontakte und Reisen sowie die eigene Ausrichtung von *Jams* in der Achse Kiel/Hamburg, Dortmund, Gießen, Mainz/Heidelberg, München von Bedeutung. Darüber hinaus entstanden bereits in den frühen 1990er Jahren, vor dem kommerziellen Durchbruch der Rap-Musik, größere Gemeinschaftsprojekte von Akteuren unterschiedlicher Szenen und eine vielfältige Infrastruktur von Fanzines (im Graffiti-Bereich z.B. *Freestyle* oder *On the run*), HipHop-Läden, kleinen Plattenfirmen und Aufnahmestudios.[175]

Produktionsorte von Rap-Musik

Vor 1990 hatte nur Frankfurt am Main mit zahlreichen ersten Hip-Hop-Platten eine herausragende Stellung in Deutschland, die sich vermutlich aus den intensiven persönlichen Kontakten mit US-Amerikanern und der starken Orientierung am New Yorker Hip-Hop-Stil ergab. Gegen Ende der 1980er veröffentlichten auch Gruppen aus anderen Städten wie Berlin (*Rock Da Most*, *Young Guns*, *The Electric Beat Crew*) und Köln (*L(egally) S(pread) D(ope), Exponential Enjoyment*) Platten, bald darauf gefolgt von Düsseldorf (*Fresh Familee*), Nürnberg (*King Size Terror*), Bremen (*Tommy T*) und Lüdenscheid (*LJ* aka Hannes Loh). 1991 und 1992 kamen bedeutendere Produktionen aus Hamburg (*Easy Business*), Stuttgart (*Die Fantastischen Vier*), Braunschweig (*Such A Surge, State of Department*) und Heidelberg (*Advanced Chemistry*) hinzu. Besonders aktiv blieben HipHopper in der Folgezeit (1993) in Hamburg, Köln, Frankfurt und Stuttgart. Dabei differenzierten sich die Szenen in den jeweiligen Städten weiter aus, begannen aber gleichzeitig mit gegenseitigen Kooperationen in unterschiedlichen Musikprojekten, beispielsweise gegen Gewalt von rechts. Zu Beginn der 1990er Jahre ließ sich kein zentraler Ort der HipHop-Musikproduktion mehr erkennen. In zahlreichen Städten mittlerer Größe wie Heidelberg, Braunschweig, Bielefeld etc. zeigten aktive HipHop-Szenen, dass diese Kultur nicht

175 Güngör, Murat und Loh, Hannes (2002), Fear of a Kanak Planet: HipHop zwischen Weltkultur und Nazi-Rap (Höfen: Hannibal), S. 22, Mager 2007, S. 255-258, Verlan und Loh 2006, S. 174-184 und Stahnke-Jungheim, Dorothea (2000), Graffiti in Potsdam aus der Sicht von Sprayern und jugendlichen Rezipienten im Land Brandenburg (Frankfurt a.M.: Lang), S. 29.

nur an großstädtische Milieus gebunden war. Neben dieser Dezentralität der deutschen HipHop-Szene war außerdem bemerkenswert, dass in Ostdeutschland kaum professionell HipHop-Musik produziert wurde. Die größten Veröffentlichungszahlen erzielten bis zur Mitte der 1990er Jahre Frankfurt, Köln und Hamburg, gefolgt von Bremen, Braunschweig und Stuttgart. Weit zurück hinter diesen Großstädten blieben jedoch München und Berlin. Durch die vielfältigen Kontakte bei gegenseitigen Reisen und großen *Jams* entstand eine äußerst vielfältige Rap-Musik-Szene, die sich aber gleichzeitig weiterhin stark am US-amerikanischen Ostküsten-Rap orientierte. Der Aufbau einer europaweiten Rap-Musik-Szene diente jedoch auch dem Versuch, sich gegen den übermächtigen US-amerikanischen Markt zur Wehr zu setzen.[176]

Rolle von Jugendzentren und Kinderzimmern

Im Zuge einer neuen Kulturpolitik der 1960er Jahre, die Bildung und Kultur für die gesamte Bevölkerung zugänglich machen wollte, wurden in ganz Westdeutschland Bürgerhäuser und Jugendzentren eröffnet. Sie sollten die erweiterten Begriffe von Kultur und Bildung verwirklichen und durch die Förderung nichtkommerzieller Kreativität die jeweiligen Gemeinden und Stadtteile ethnisch und sozial integrieren. In der zweiten Hälfte der 1980er Jahre begannen die ersten HipHop-Akteure vermehrt, die Angebote der Bürgerhäuser und Jugendzentren zu nutzen. Hier fanden sie Räume, um unabhängig von elterlichen Vorgaben den eigenen Vorstellungen von Musik nachzugehen. Diese Zentren waren auch aufgrund der hohen Bedeutung von räumlicher Verwurzelung in der HipHop-Kultur wichtig für die sich entwickelnde Szene. Die lokalen *Homebases* ermöglichten den Erfahrungsaustausch mit anderen HipHop-Begeisterten und auch erste kleine Auftritte vor Publikum. Während zunächst viele kleine isolierte Szenen entstanden waren, erwiesen sich die Jugendhäuser als äußerst hilfreich bei der beginnenden Vernetzung der unterschiedlichen städtischen Szenen. Hier konnten die ersten *Jams* veranstaltet werden, auf denen sich Rapper, Breaker und *Writer* aus ganz Deutschland trafen. Es entstanden schließlich Kontakte, die bis weit in das europäische Ausland reichten. Neben

176 Mager 2007, S. 174-176, 260.

den Jugendzentren waren allerdings auch die privaten Kinderzimmer oder Hobbykeller wichtige Orte der Produktion und Konsumption von Rap-Musik. Hier konnten überwiegend die Jugendlichen aus der Mittelschicht in aller Ruhe an der Qualität der Musik und der eigenen Darbietung feilen, bevor sie sich und ihre Erzeugnisse vor einem Publikum präsentierten. So benannte sich die Ulmer Gruppe *Die drei Rüben* schließlich in *Kinderzimmer Productions* um, und auch die *Stieber Twins* posierten auf ihrem Albumcover stolz vor dem zum Aufnahmestudio umfunktionierten Jugendzimmer. Auch nach der Wiedervereinigung besaßen die Jugendzentren weiterhin eine große Bedeutung für die HipHop-Szene. Dabei wurden die HipHop-Praktiken auch in die jugendpädagogische Arbeit integriert. Ein äußerst populäres Beispiel dafür ist immer noch das Berliner HipHop-Mobil, welches als mobile Studioeinheit nicht nur Geschichtsstunden und Workshops an Schulen und Jugendeinrichtungen bringt, sondern auch die Möglichkeit, selbst Musik zu produzieren. Besonders Jugendliche aus Ostberlin nutzten diese Möglichkeit intensiv, das Personal des Mobils setzte sich außerdem zu Teilen aus bekannten HipHop-Akteuren zusammen. In zahlreichen weiteren Städten kam es ebenfalls zu Kooperationen zwischen örtlichen jugend- und kulturpädagogischen Einrichtungen und Akteuren aus der HipHop-Szene. *Akim Walta* alias *Zeb.Roc.Ski* aus Mainz koordinierte beispielsweise gemeinsam mit Astrid Weindl von einem Jugendzentrum in München die in beiden Städten stattfindenden *Jams*, sodass erhebliche Kosten gespart werden konnten. Aus dieser Zusammenarbeit ging schließlich das HipHop-Netzwerk *MZEE* (für München/Mainz) hervor.[177]

HipHop in der DDR

In der ehemaligen DDR war der Film *Beat Street* der Ausgangspunkt des Interesses am HipHop. Der Film kam 1985 in die Kinos und erzählte die Geschichte afroamerikanischer und hispanischer Ju-

177 Mager 2007, S. 266-267, Mager, Christoph und Hoyler, Michael (2007): HipHop als Hausmusik. Globale Sounds und (sub)urbane Kontexte. In: Sound and the city. Populäre Musik im urbanen Kontext, hrsg. von Dietrich Helms und Thomas Phleps, Beiträge zur Popularmusikforschung 35 (Bielefeld: Transcript-Verl.), S. 45-63, S. 50-59, Verlan und Loh 2006, S. 176-184, 265-269 und Hevelke 2008, S. 61.

gendlicher, die in den unterschiedlichen HipHop-Disziplinen in Wettkämpfen gegeneinander antraten. Zuvor war es den Jugendlichen im Osten Deutschlands kaum möglich gewesen, an Informationen über HipHop zu gelangen, außer durch die Konsumption westdeutscher Fernseh- und Radiosendungen in Privatwohnungen. Auch in der DDR löste *Beat Street* eine nach anfänglichen Einschränkungen von den staatlichen Kultureinrichtungen geduldete Breakdance-Welle aus. Seit Mitte der 1980er Jahre unterstützten die Kultureinrichtungen das B-boying im Rahmen der Förderung sportlicher Aktivitäten finanziell, institutionell und organisatorisch. Es wurden staatliche Breaking-Wettbewerbe organisiert, B-boys bekamen Zutritt zum professionellen und semiprofessionellen Kulturbetrieb und konnten dadurch ein relativ hohes Einkommen erreichen. Das staatliche Jugendradio strahlte ab 1987 eine eigene HipHop-Sendung namens *Vibrationen* aus, die auch die amateurhaft aufgezeichneten Musikstücke der jugendlichen Hörer sendete. Ein Jahr später planten zwei HipHop-Akteure den ersten ostdeutschen Rap-Contest, zu dem 2500 Jugendliche in Radebeul auftauchten. Die einzigen beiden Rap-Tonträger in der DDR veröffentlichte das Ostberliner Duo *The Electric Beat Crew*, das durch gute Beziehungen zum nationalen Radiosender, dem Jugendfernsehprogramm und der FDJ-Tageszeitung zwar einen hohen Bekanntheitsgrad erreichte, von der Szene jedoch als Außenseiter betrachtet wurde. Die staatlichen Institutionen duldeten Rap-Musik zunehmend, insofern die Texte ‚politisch korrekt' waren. Rap-Musik aus der DDR wurde allerdings aufgrund der eher niedrigen Qualität von Technologie und Produktion sowie aufgrund der räumlichen und politischen Isoliertheit des Landes außerhalb seiner Grenzen kaum wahrgenommen, ebenso wie seine Graffiti-Szene. Auch die ostdeutschen Sprüher hatten zu Beginn große Probleme, allerdings ganz andere als die Akteure in Westdeutschland: Sie hatten keine Farbspraydosen. Sie behalfen sich jedoch zunächst mit Pinseln, Rauledersprays oder tschechischen Autolackdosen. Eine Massenbewegung war mit diesen behelfsmäßigen Mitteln jedoch nicht denkbar, sodass die meisten beim Rappen oder Breaken blieben. Die Konfrontation mit der weitläufigen westdeutschen Szene nach der Wende war ein

Schock, und erst nach einigen Jahren entwickelte sich im Osten Deutschlands eine vergleichbare Graffiti-Szene.[178]

Um sich gegen die Vereinnahmung der staatseigenen Massenorganisationen und Kulturinstitutionen zu wehren, zogen sich die Jugendlichen in der DDR in ihre privaten Räume bzw. in die Protestantischen Kirchen zurück. Hier bauten sie eigene Musikproduktionen auf, ebenso wie in den dezentralen Kultureinrichtungen der Betriebe und Gemeinden, die relativ gut ausgestattet waren. Eine ähnliche Vernetzung der unterschiedlichen Akteure und Szenen wie in Westdeutschland war jedoch nicht möglich. Nach der Wiedervereinigung 1990 setzten erste Kontakte zwischen HipHop-Künstlern aus Ost- und Westdeutschland ein. Diese ersten Treffen machten schnell deutlich, dass zwei recht unterschiedliche HipHop-Traditionen aufeinander trafen, was eine gewisse Skepsis erzeugte. Die HipHopper aus dem Osten waren zunächst verunsichert von den neuen Möglichkeiten durch die ungewohnte Mobilität, den kapitalistischen Warenmarkt und die fest etablierte westdeutsche HipHop-Szene. Viele von ihnen wandten sich anderen kulturellen Äußerungsformen zu oder zogen nach Westdeutschland. Dies hemmte den Ausbau von HipHop im Osten weiterhin stark. Trotzdem entstanden auch dort wichtige Orte alternativer Kultur wie die *SWAT-Posse* in Ostberlin/Treptow oder das *Conne Island* in Leipzig.[179]

2.2 Kommerzieller Durchbruch: *Old School* versus *Fantastische Vier*

Durchbruch der Fantastischen Vier

Im Sommer 1991 erreichte die Rap-Formation *Die Fantastischen Vier* mit ihrem Album *Jetzt geht's ab* ein hohes mediales Interesse. Hinter ihren unpolitischen und häufig eher amüsanten Texten steckte eine ausgeklügelte Marketingstrategie, die erfolgreich aufging. Ihr im

178 Mager 2007, S. 179-182, Verlan und Loh 2006, S. 373-377, Böß, Raphael (2009), Step into a world: HipHop zwischen Marginalität und Mitte (Münster: Unrast-Verlag), S. 56-60, Hevelke 2008, S. 61 und Stahnke-Jungheim 2000, S. 35-36.

179 Mager 2007, S. 264-266, Böß 2009, S. 58-60.

Februar 1993 veröffentlichtes zweites Album *Vier gewinnt*, verkaufte sich über eine halbe Million mal und ließ sie in den Augen der Öffentlichkeit zu *den* Vertretern von Rap-Musik in Deutschland werden. Allerdings hatten die Band-Mitglieder kaum Kontakte zur sogenannten *Alten Schule*, die durch zahlreiche *Jams* ein immer engeres Netz gesponnen hatte und vom plötzlichen Erfolg einer bis dato unbekannten Rap-Formation vollkommen überrumpelt war. Die Mitglieder der *Fantastischen Vier* stammten alle aus dem deutschen Mittelstand und strichen diese Tatsache auch in Interviews immer wieder hervor, um ihre unpolitischen und auf Deutsch verfassten Songtexte damit zu erklären und gleichzeitig zu legitimieren. Zuvor hatte es keinerlei Gedanken über eine Rechtfertigung der Zugehörigkeit zur HipHop-Kultur gegeben, deren Anhänger aus den unterschiedlichsten Milieus kamen und ganz selbstverständlich die verschiedenen HipHop-Praktiken ausübten. Als die Medien jedoch die *Fantastischen Vier* als zentrale Repräsentanten der HipHop-Kultur propagierten, geriet der Rest der Szene unter Legitimierungsdruck. Die im Musikjournalismus einsetzende Debatte darüber, welche Akteure in Deutschland ‚authentische' Rap-Musik produzieren könnten, verstärkte diese Entwicklung noch. In jedem Interview wurde die jeweilige Positionierung zur schier allgegenwärtigen Formation der *Fantastischen Vier* thematisiert, was den Rest der Szene stark erbitterte. Der Song *Fremd im eigenen Land* der Gruppe *Advanced Chemistry* wurde in der Berichterstattung schließlich zum gegnerischen Pol deutschen ‚Spaßraps' ausgebaut. Auch wenn die Gruppe später noch viele andere (auch unpolitische) Lieder schrieb, wurde sie auf das Image des sozialkritischen HipHops, der einen Einblick in die Lebenswirklichkeiten Jugendlicher mit Migrationshintergrund in Deutschland vermittelt, festgelegt.[180]

Der überwältigende und vollkommen überraschende Erfolg der *Fantastischen Vier* führte in der übrigen Szene rasch zu der Befürchtung, ein ähnlicher Prozess wie bei der Breakdance-Welle zu Beginn der 1980er Jahre könnte eintreten und nach einer kurzen Hochphase der kommerziellen Ausbeutung die Szene ausgebrannt zurücklassen. Diese Ängste waren nicht vollkommen unbegründet, denn tatsächlich beruhte die Vermarktungsstrategie der neuen Rap-

180 Verlan und Loh 2006, S. 118-119, 145 und Pennay 2001, S. 121-122.

Formation darauf, ‚deutschen' oder ‚deutschsprachigen' Rap im Zuge der Begeisterung für deutsche Pop-Produkte infolge der Wiedervereinigungseuphorie zu verkaufen. Die Akteure der *Alten Schule* befanden sich mit der neu auftauchenden Diskussion über ‚Deutschrap' in der Zwickmühle: Einerseits wollte man nicht Außenstehenden die Definitionsmacht über die HipHop-Kultur kampflos überlassen, andererseits war der Diskurs um ‚deutschen Rap' den HipHoppern jedoch völlig fremd. Unter diesem Rechtfertigungsdruck entstanden in der Alten Schule Feindseligkeit und Angst, die sich in einer kategorischen Ablehnung der *Fantastischen Vier* äußerten. Die im Zuge der Erfolgswelle von Rap-Musik zahlreichen neu hinzukommenden HipHop-Fans konfrontierten die älteren Szenegänger schließlich mit der Frage, wer nun ein ernst zu nehmender Zuwachs in der Szene war und wer bloß vom wachsenden Publikumserfolg profitieren wollte. Als Unterscheidungskriterien galten in der Folgezeit die musikalische Stilrichtung und das Interesse an der kommerziellen Verwertung der Musik. Wer sich an den *Fantastischen Vier* orientierte oder einen Vertrag mit einem Major-Plattenlabel einging, wurde konsequent abgelehnt. Trotz aller Offenheit gegenüber unterschiedlichen Interpretationen und Praktiken der HipHop-Kultur erschien die *Alte Schule* schließlich dogmatisch und starr.[181]

Etablierung des Deutschraps im Zuge der Wiedervereinigungseuphorie

Der Erfolg der *Fantastischen Vier* muss im gesellschaftlichen Kontext jener Zeit gesehen werden. Infolge der Wiedervereinigung entstand mit dem Erstarken des nationalen Selbstbewusstseins ein neues Interesse an deutscher Kulturproduktion, was zu einem verstärkten medialen Interesse an der HipHop-Kultur und in der Folge zu vermehrten Kommerzialisierungsbestrebungen führte. Als neuer Begriff für deutschsprachigen Rap tauchte die Bezeichnung ‚Deutscher Sprechgesang' auf, welche von Beginn an auf Kommerzialisierung ausgerichtet war. Große Musikfirmen reagierten auf das Bedürfnis nach ‚deutscher Musik' und nahmen vermehrt deutsche Musiker, darunter auch Rap-Künstler, unter Vertrag. Auf dieser Welle

181 Verlan und Loh 2006, S. 221-223, 250.

schwamm die deutschsprachige Rap-Formation der *Fantastischen Vier* mit und konnte 750.000 Einheiten ihrer Single *Die da* von 1992 verkaufen, was zur Etablierung des neuen Genres ‚Deutschrap' führte. Einen wichtigen Einschnitt stellte auch die erste Veröffentlichung einer deutschen HipHop-Kompilation mit dem Titel *Krauts with Attitude* dar. Nicht nur der Titel, sondern auch die Gestaltung des Covers in Schwarz, Rot, Gold und der beigefügte Text machten deutlich, dass dieses Werk in einem deutlich nationalisierten Kontext stand und die Inhalte der HipHop-Kultur stark verkürzte. Der ursprüngliche Gedanke hinter der Kompilation *Krauts with Attitude* war es gewesen, unterschiedliche Rap-Musiker aus ganz Deutschland zusammenzubringen. Auch einige Künstler der Platte kritisierten später das entstandene Produkt, das mit der ursprünglichen Idee nicht mehr viel gemeinsam hatte und ein erster Ausdruck des entstehenden Genres ‚Deutschrap' wurde. Die Veröffentlichung stand wie einige spätere (z.B. von den *Reim Banditen*) im Kontext einer neuen Identitätssuche, die sich zwar einerseits an der US-amerikanischen HipHop-Kultur orientierte, sich andererseits aber auch deutlich davon abgrenzen wollte. Die Inhalte mussten dabei hinter dem strengen Paarreim-Gebot zurücktreten, zahlreiche Stücke wirkten aufgesetzt und unpersönlich. Das neu entstandene Genre ‚Deutscher Sprechgesang' stand in starkem Gegensatz zur *Alten Schule* der HipHop-Szene. Es reduzierte die komplexe HipHop-Kultur auf ihre vermarktbaren Anteile, nämlich die Musik. Da diese sich stark an die anglophonen Vorbilder anlehnte, war die Verwendung der deutschen Sprache das wichtigste Unterscheidungsmerkmal. Bis zum Ende der 1980er Jahre waren die meisten Titel englischsprachig, bis ab 1990 die deutschen Titel 40 bis 50 Prozent und ab 1992 schließlich 80 Prozent ausmachten. Die Furcht vor einem zu dominanten Einfluss aus den Vereinigten Staaten führte dabei bisweilen zu einem gewissen Chauvinismus. Dieser stand im Kontext einer deutschlandweiten Diskussion über den Schutz und die Förderung einheimischer Kulturproduktion, welche der angeblich drohenden Überfremdung durch ausländische Kulturproduktionen entgegentreten sollte. Zu diesem Zweck verfolgte auch die Musikindustrie eine neue Politik und rief beispielsweise den Musiksender *Viva* ins Leben, der deutsche Musik besser auf dem Markt positionieren sollte. Hier bekam auch HipHop eine eigene Sendung

namens *Freestyle*, welche von anerkannten Größen der *Alten Schule* wie *Torch* und *Storm* moderiert wurde. Dabei wurde die bis dahin stark lokal und transnational orientierte HipHop-Szene in einem rein nationalen Rahmen porträtiert, um einen ‚deutschen HipHop' zu präsentieren. Die Etablierung von ‚Deutschem Sprechgesang' bzw. ‚Deutschrap' war insgesamt das Ergebnis von politischen und musikindustriellen Entscheidungen auf nationaler Ebene.[182]

Neue Schule

Mitte der 1990er Jahre war die deutsche HipHop-Szene vor allem entlang ökonomischer, politischer und ethnischer Grenzen ausdifferenziert. Auf der einen Seite stand die *Alte Schule*, welche ein komplexes Verständnis von HipHop als einer umfassenden Kultur mit internationalem, multiethnischem und mobilem Charakter vertrat. Auf der anderen Seite stand die *Neue Schule*, welche HipHop in Form von Rap-Musik vor allem in einem nationalen Kontext sah und entweder im privaten Jugendzimmer/Homestudio oder auf großen Konzerten konsumierte. Mit der Etablierung einer *Neuen Schule* und der von ihr veranstalteten Rap-Konzerte begannen die Jugendzentren und *Jams* der *Alten Schule* langsam zu verschwinden. Die Musik wurde nicht mehr für das Publikum der Jugendhäuser, sondern für Radio, Musikfernsehen und Diskotheken produziert, was den Übergang von einer jugendlichen Subkultur in eine kommerzialisierte und medialisierte jugendliche Massenkultur kennzeichnete. Dies verlangte von den Rappern einige Umstellung, da Konzerte im Gegensatz zu den *Jams* eine wesentlich höhere Professionalität in Bezug auf Organisation, Sound und Show insgesamt erforderten. Die Rapper mussten abendfüllende Programme zusammenstellen und den Umgang mit dem Technikpersonal vor Ort erlernen. Im Zuge der Professionalisierung und Ausweitung der deutschsprachigen Rap-Produktion wuchs auch die Betonung der lokalen Herkunft der Künstler, da sich die Musik sonst kaum unterscheiden ließ. Eine große Rolle spielte hierbei auch die Tatsache, dass sich durch die verbesserte Informationslage größere und aktivere Szenen in den Städten bildeten. Zahlreiche kleine und mittel-

182 Mager 2007, S. 267-276, Klein und Friedrich 2008, S. 97-99, Güngör und Loh 2002, S. 105-107, Verlan und Loh 2006, S. 249-250, 359-363.

große Plattenfirmen waren bei der Entwicklung von Künstlern aus verschiedenen Städten von Bedeutung. Aktivisten der *Alten Schule* vernetzten sich mit jüngeren Künstlern mit unternehmerischem Gespür. Die Eigenproduktionen lokaler großstädtischer Künstler ergänzten das nationale Repertoire der großen Firmen. So entstand ein wachsender lokaler Markt, für den vor allem die örtlichen Medien wie Printmedien und Radio von Bedeutung waren. Deutschlandweit bekannt wurden die großstädtischen Szenen in Stuttgart, Hamburg und Berlin, was auch zu Auseinandersetzungen zwischen den Künstlern dieser Städte in US-amerikanischer Tradition führte. Seit Mitte der 1990er Jahre gibt es auch in Deutschland verstärkt *Representer Tracks*, welche sich bemühen, die eigene lokale, städtische Szene zu präsentieren. Durch die Positionierung innerhalb einer lokalen Szene können die Akteure der *Neuen Schule* Anerkennung und Respekt erwerben. Diese Lieder stärken auch den inneren Zusammenhalt der jeweiligen Gruppe und eröffnen neue Erfahrungsräume im Alltag der eigenen Stadt. Nicht zuletzt lässt sich durch den Rückgriff auf das *Representing* wie beim US-amerikanischen Vorbild eine Authentifizierung der Künstler und der Musik erreichen.[183]

2.3 Sonderrolle: Jugendliche mit Migrationshintergrund

Die Etablierung des Musikgenres ‚Deutschrap' durch die Medien und die Musikindustrie grenzte die HipHop-Akteure mit differenten linguistischen und ethnischen Hintergründen aus dem neu entstehenden Markt für Rap-Musik aus. Dabei stieß die HipHop-Kultur und insbesondere das B-boying gerade bei diesen Jugendlichen von Beginn an auf größtes Interesse. Hier bot sich die Möglichkeit, überbordende Energie loszuwerden, eine sinnvolle Beschäftigung zu finden und sich selbst auszudrücken. Vor allem in Jugendzentren entwickelten sich auf regionaler Ebene eigene Szenen, die kaum Kontakt zur sich parallel ausbildenden *Old School* hatten. Es fehlte das Wissen über *Jams*, aber auch das Geld, um sich die Mobilität der anderen Akteure leisten zu können. Dadurch entstanden große

183 Verlan und Loh 2006, S. 256-257, Böß 2009, S. 65-66 und Mager 2007, S. 275-283.

Missverständnisse, als viele Vertreter der *Alten Schule* den anderen Akteuren später mangelnde Authentizität vorwarfen, weil sie an den überregionalen Treffen nicht teilgenommen hatten und kein Bestandteil dieses Netzwerkes waren. Ein Beispiel für diese Parallelentwicklung ist die *Fresh Familee* aus Ratingen, die mit *Ahmed Gündüz* den ersten deutschsprachigen Rap auf Schallplatte aufnahm und auf unerwarteten Erfolg stieß. Viele langjährige HipHop-Akteure wurden auf diese Formation jedoch nur aufgrund dieses Songs aufmerksam. Während das Kunstprodukt ‚Deutschrap' überwiegend für deutsche Jugendlichen aus der Mittelschicht interessant war, konzentrierten sich die Jugendlichen mit Migrationshintergrund auf US-amerikanischen Rap. Dieser spiegelte ihre Ausgrenzungserfahrungen und Lebenssituation besser wider als die spaßigen und unpolitischen Reime der deutschen Rap-Musik in den 1990er Jahren. Zunächst von der Öffentlichkeit kaum wahrgenommen, praktizierten sie die HipHop-Kultur in den Jugendzentren ihrer Nachbarschaft, ohne sich an der mittlerweile im ganzen Land vernetzten HipHop-Szene zu beteiligen. Soziale und ethnische Ausgrenzungen drückten sich an jenem Punkt auch in den Aneignungsformen innerhalb der HipHop-Szene aus.[184]

Rezeption von Rap-Musik Jugendlicher mit Migrationshintergrund

Die Ausgrenzung von HipHop-Akteuren mit Migrationshintergrund in der medialen Berichterstattung fand angesichts der rassistischen Übergriffe und Mordanschläge in der ersten Hälfte der 1990er Jahre ein rasches Ende. Die zahlreichen Probleme, mit denen Asylsuchende und Migranten täglich konfrontiert waren, wurden sichtbar, in der Folge etablierte sich ein öffentlicher Diskurs über Ethnizität. Dadurch erfuhren Gruppen mit Mitgliedern unterschiedlichsten Migrationshintergrundes wie *Advanced Chemistry* oder die *Fresh Familee* eine erhöhte Aufmerksamkeit. Sie nutzten die Traditionen des *Conscious-* bzw. *Message-Rap,* um ihre Ausgrenzungserfahrungen zu schildern. Berühmtestes Beispiel hierfür ist bis heute der Song *Fremd im eigenen Land* von *Advanced Chemistry* aus dem Jahr

184 Verlan und Loh 2006, S. 206-207 und Güngör und Loh 2002, S. 13,17. Der nach der Jahrtausendwende aufgekommene deutsche Gangster-Rap ist vermutlich im Gegensatz zu ‚Deutschrap' auch für Jugendliche mit Migrationshintergrund interessant; siehe hierzu den nächsten Abschnitt.

1992, der die ständige Konfrontation mit alltäglichen Rassismen kritisiert. In den darauffolgenden Jahren begannen zahlreiche Akteure, insbesondere mit türkischem Migrationshintergrund, ihre ethnische Herkunft in ihren Raps zu betonen. Dabei rappten sie in unterschiedlichen Sprachen und verwendeten Samples mit arabesquer bzw. orientalischer Musik. In der Folge etablierte sich in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre eine intensive Berichterstattung über *Oriental HipHop*, der als Ausdrucksform von Marginalisierungserfahrungen galt. Die porträtierten Gruppen hatten sich meist als Jugendgangs gegründet und sich später den Praktiken der Hip-Hop-Kultur zugewandt. Einige dieser Gruppen schrieben auch sozialkritische Texte und beteiligten sich an pädagogisch-politischen Events z.B. gegen Rechtsextremismus. Ihre Interessen waren dabei häufig zwiespältig. Während in der Türkei beispielsweise hohe Verkaufszahlen zu erwarten waren, verfolgten die Akteure in Deutschland eher politisch-pädagogische Ambitionen, nicht zuletzt, weil der Absatzmarkt für türkischsprachige Musik dort eher gering war. Dagegen versprach das starke Medieninteresse an rebellischen Jugendlichen türkischer Herkunft immerhin gute Auftrittsmöglichkeiten. Der neu eingeführte Begriff *Oriental HipHop* vereinigte dabei Künstler unterschiedlicher ethnischer Herkunft im Rahmen eines künstlich geschaffenen Türkentums. Deutlich wird dies am berühmtesten Projekt des *Oriental HipHop*, nämlich der Formation *Cartel*. Diese setzte sich aus verschiedenen türkischen, einem deutschen und einem kubanischen Künstler zusammen und erzielte einen herausragenden Erfolg in der Türkei. Auch in Deutschland war *Cartel* daraufhin schlagartig berühmt und galt als Beispiel für eine mustergültige Umgangsweise mit den Widersprüchen zwischen der deutschen und der türkischen Kultur. Die Verklärung der türkischen Nationalidentität und die Versuche einer Instrumentalisierung der Gruppe für pantürkische Zwecke in der Türkei sorgten allerdings für ihren raschen Ansehensverlust.[185]

185 Weller, Wivian (2003), Hip-Hop in São Paulo und Berlin: Ästhetische Praxis und Ausgrenzungserfahrungen junger Schwarzer und Migranten. Forschung Soziologie Bd. 172 (Opladen: Leske + Budrich), S. 28-30, Androutsopoulos, Jannis (2010), „Multilingualism, Ethnicity and Genre in Germany's Migrant HipHop." In: The languages of global hip hop, hrsg.

Das mediale Interesse an ‚Marginalisierten-Rap' ist bis heute häufig problematisch. In der öffentlichen Rezeption von Rap-Akteuren mit Migrationshintergrund finden in vielen Fällen nicht die künstlerischen Ausdrucksformen Aufmerksamkeit, sondern vor allem die ethnische Zugehörigkeit der Akteure. In der Folge besprechen Interviews und Berichte kaum musikalische Aspekte, sondern vielmehr die Lebenserfahrungen der Rapper, die als Repräsentanten der Bevölkerungsanteile mit Migrationshintergrund angesehen werden. Dieser exotisierende Blick auf ‚den Anderen' stellt jedoch eine Falle dar. Er sichert für den Moment öffentliche Aufmerksamkeit, verhindert jedoch eine breite Aufnahme unter deutschstämmigen Hip-Hop-Fans, da Jugendliche mit Migrationshintergrund stets als ‚die Anderen' dargestellt und auch wahrgenommen werden. In Zeiten der Kritik an Rechtsradikalismus und Rassismus inszenierten die Medien Gruppen wie die *Fresh Familee* recht erfolgreich als Multikulti-Versuchsprojekte. Als das Thema allerdings aus der öffentlichen Diskussion verschwunden war, gerieten diese Gruppen rasch in Vergessenheit. Erst durch das Aufkommen eines deutschen Gangster-Raps Ende der 1990er Jahre fanden Jugendliche mit Migrationshintergrund vor allem als ‚Bürgerschreck' einen Weg zurück in die öffentliche Aufmerksamkeit. Dazu im nächsten Abschnitt gleich mehr.[186]

Auch die akademische Rezeption der Rap-Musik von Jugendlichen mit Migrationshintergrund verläuft zwiespältig. Insbesondere die Sozialwissenschaftlerin Ayse Caglar kritisiert die öffentliche Darstellung von HipHop als authentische und unkommerzielle Ausdrucksform marginalisierter Minderheiten. Sie betont, dass die Jugendlichen sich die Ausdrucksformen der HipHop-Kultur nicht selbständig über die Medien angeeignet hätten, sondern dass sie ihnen vielmehr durch Kurse und HipHop-Events aus den Jugendzentren nahegebracht worden seien. Diese hätte beispielsweise der Berliner Senat insbesondere in Stadtteilen mit einem hohen Anteil an Einwohnern mit Migrationshintergrund veranstaltet. Deutsch-türkischer HipHop sei laut Caglar keine spontane Widerstandsbe-

---

von Marina Terkourafi (London: Continuum), S. 19-43, S. 22-23, Pennay 2001, S. 117-120 und Mager 2007, S. 278-279.

186 Güngör und Loh 2002, S. 184-185, Verlan und Loh 2006, S. 212.

wegung, sondern vielmehr eine ‚verordnete Revolution', deren Image als subversive und authentische Minderheit eine geschickte Marketingstrategie sei. Die mangelnde Authentizität spiegele sich ihrer Meinung nach insbesondere in den Texten wider, in denen sie Diskurse aus der Jugendarbeit und den öffentlichen und akademischen Auseinandersetzungen um Multikulturalismus und Geschlechterkonzepte erkennt.[187]

Caglars Kritikpunkte weisen einige Stichhaltigkeit auf, ihre Sichtweise ist insgesamt jedoch verkürzt. Dass es sich bei der Propagierung von Rap als Ausdrucksform marginalisierter ethnischer Minderheiten auch um eine gezielte Marketingstrategie handeln kann (aber nicht muss!), die insbesondere von der medialen und bisweilen auch der akademischen Öffentlichkeit eifrig aufgenommen wird, liegt nahe. Auch die herausragende Rolle, welche die Jugendzentren bei der Ausbildung und Etablierung der HipHop-Szene in Deutschland bildeten, ist unbestritten. Allerdings war die Infrastruktur deutscher Jugendarbeit nicht der Auslöser für die breite Aufnahme der HipHop-Kultur in Deutschland, sondern bot vielmehr die Grundlage für die Entwicklung der HipHop-Szene, indem sie Räume und Vernetzungsmöglichkeiten zur Verfügung stellte. Dies wird neben den Studien von Christoph Mager und Michael Hoyler durch eine weitere Untersuchung von HipHop-Akteuren mit Migrationshintergrund in Berlin bestätigt.[188] Die Angebote der Jugendzentren vor Ort waren sicherlich von großer Bedeutung für die Verfestigung der HipHop-Bewegung in Berlin. Die aktive Beteiligung der Jugendlichen an diesen Angeboten resultierte jedoch vor allem aus bereits geweckten ästhetisch-musikalischen oder sozialpolitischen Interessen bzw. durch bereits in der Szene gemachte Erfahrungen. Als Auslöser für die Gründung eigener HipHop-Gruppen dienten in den meisten Fällen die Klassiker der HipHop-Filmproduktion wie *Wild Style* und *Beat Street*. Was die Kritik an der Authentizität von Rap-Gruppen aus dem migrantischen Milieu angeht, so ist proble-

187 Caglar, Ayse (1998), „Verordnete Rebellion: Deutsch-türkischer Rap und türkischer Pop in Berlin." In: Globalkolorit: Multikulturalismus und Populärkultur, hrsg. von Ruth Mayer (St. Andrä-Wördern: Hannibal), S. 41-56, S. 44-47.

188 Weller 2003, Mager und Hoyler 2007.

matisch, dass häufig nur die mediale und institutionelle Wirkung einiger deutsch-türkischer Rapgruppen untersucht werden, aber nicht die Wirkung dieser Gruppen auf Migrantenjugendliche und HipHop-Fans. Analysiert werden die textlich-musikalischen Inhalte sowie ihre öffentliche und institutionelle Wirkung, die unterschiedlichen sozialen und kulturellen Rahmenbedingungen der rezipierenden Jugendlichen werden hingegen vernachlässigt. Dabei spielen sie eine zentrale Rolle für ihre jeweiligen Aneignungs- und Inkorporationsprozesse. Nur durch diese Kontextualisierung kann auch die Stichhaltigkeit des häufig geäußerten Verdachts der mangelnden Authentizität deutscher Rap-Gruppen in adäquater Weise erforscht werden, da diese im jeweiligen Milieu der Jugendlichen erst ausgehandelt und entwickelt wird.[189]

HipHop als ‚dritte Kultur'?

In zahlreichen Debatten um deutsch-türkische Jugendliche dominieren defizitorientierte Sichtweisen. Tatsächlich weisen viele von ihnen ein doppeltes Diaspora-Bewusstsein auf, da sie in Deutschland weiterhin als Einwanderer behandelt und bei ihren Besuchen in der Türkei als Auswanderer und Deutsche betrachtet werden. Diese Akteure sind jedoch keineswegs ‚verloren' zwischen den Kulturen, stattdessen ermöglicht ihnen die HipHop-Kultur, bei der Konstruktion und -Artikulation von Identität sowohl ihr eigenes kulturelles Kapital als auch das transkulturelle Kapital von HipHop zu verwenden. Ethnizität wird damit zum Instrument: Indem sie Teil ihrer Identität wird, hilft sie dabei, Erfahrungen von Rassismus und Ausgrenzung zu äußern. Darüber hinaus werden die Jugendlichen durch das Praktizieren der HipHop-Kultur in eine globale Jugendkultur integriert. Dies gibt ihnen die Möglichkeit, lokale Beschränkungen zu überwinden und Distanz zu staatlichen Institutionen zu gewinnen.[190]

---

189 Weller 2003, S. 29-34. Die Verhandlung von Authentizität und Ethnizität im HipHop wird im nächsten Kapitel genauer beleuchtet.

190 Kaya, Ayhan (2003), „'Scribo Ergo Sum': Islamic Force und Berlin-Türken." In: HipHop: Globale Kultur – lokale Praktiken, hrsg. von Jannis Androutsopoulos (Bielefeld: Transcript-Verl.), S. 246-272, S. 248-255.

Die hohe Affinität türkischstämmiger Jugendlicher zur HipHop-Kultur erklärt Ayhan Kaya durch strukturelle Ähnlichkeiten zu ihrer Herkunftskultur. Rap-Formationen wie *Islamic Force* (mittlerweile umbenannt in *Kan-Ak*) verwenden in ihrer Rap-Musik auch türkische arabeske Musik. Arabesk-Musik entstand in der Türkei in den 1960er Jahren als hybride urbane Musik und als erster Ausdruck von Auswanderungserfahrungen. Sie thematisiert die Suche nach einem Zuhause und das Gefühl der Verlorenheit. Deutsch-türkische Jugendliche kombinieren sie mit HipHop-Musik, die wiederum von Migration und urbaner Rassentrennung erzählt. Die Verwendung der Arabesk-Musik drückt den nostalgischen Blick in die Vergangenheit aus, während der HipHop den Blick in eine neue Zukunft verkörpert. Arabesk und HipHop sind damit Vergangenheit und Zukunft, Lokal und Global. HipHop bietet Jugendlichen mit türkischem Migrationshintergrund die Möglichkeit, sich sowohl von der Tradition, der einengenden elterlichen Kultur als auch von der ausgrenzenden Mehrheitskultur zu lösen. Dabei schaffen sie nach Kaya, der sich auf Homi Bhabha, Stuart Hall oder Paul Gilroy bezieht, eine ‚dritte Kultur'. Sie entscheiden sich nicht für Deutsch *oder* Türkisch, sondern für Deutsch *und* Türkisch *und* lokal *und* global etc. Auch wenn sich diese Überlegung auf Jugendliche türkischer Herkunft beschränkt, so lassen sich ihre Aussagen auf alle HipHop-Akteure ausdehnen, die ihre Erfahrungen in Zusammenhang mit Migrationsprozessen mithilfe der HipHop-Kultur be- und verarbeiten. So gewährt Rap-Musik nicht nur die Möglichkeit, die eigenen Erfahrungen und Ansichten sprachlich auszudrücken. Vielmehr fordert die HipHop-Kultur in all ihren Ausdrucksformen die Herausbildung eines individuellen *Styles*, bei dem Materialien aus unterschiedlichsten kulturellen Kontexten gesampelt werden können, um daraus wiederum etwas Neues und Eigenes zu schaffen. Insbesondere Jugendliche mit Migrationshintergrund sind dadurch in der Lage, sich von Fremdzuschreibungen als ‚Ausländer' zu lösen und sich stattdessen eigenständig zu positionieren. HipHop dient ihnen als kulturelle Ermächtigungsstrategie, die es ihnen darüber hinaus erlaubt, sich im öffentlichen Diskurs zu positionieren.[191]

191 Kaya 2003, S. 252-255, 264, Böß 2009, S. 79-83.

2.4 Gangster-Rap: HipHop nach der Jahrtausendwende

Was die Entwicklung der HipHop-Kultur in der vergangenen Dekade angeht, so beschäftigen sich die meisten Aussagen hierüber vor allem mit der Entwicklung der Rap-Szene, deren Veränderungen große Auswirkungen auf die HipHop-Szene insgesamt hatten. Hier waren die letzten Jahre durch einen Höhepunkt des kommerziellen Erfolgs im Zuge des deutschen Gangster-Raps, verbunden mit einem enormen Anstieg der Szenezugehörigen, gekennzeichnet. So gingen die Autoren der Timescout-Studie des Marktforschungsinstitutes tfactory im Jahr 2004 von einem Viertel der Jugendlichen aus, die sich der HipHop-Szene zugehörig fühlten. Mittlerweile zeigt sich hier eine stark fallende Tendenz, vier Jahre später sank die Zahl der HipHop-begeisterten Jugendlichen auf 18 Prozent. Der Attraktivitätsverlust von HipHop wird in der Studie durch das schlechte Image der Szene in der Öffentlichkeit infolge des kontrovers diskutierten Gangster-Raps erklärt.[192] Bei diesem Abschwung handelt es sich hier aber vielmehr um die bei Jugendkulturen generell übliche wellenförmige Entwicklung, die nach einer sprunghaften Vergrößerung und der damit einhergehenden Vermassung und inhaltlichen Verflachung wieder zu Schrumpfungsprozessen führt, wenn das Interesse des ‚Mainstreams' bzw. der Öffentlichkeit abflaut.

In ihrem letzten Heft des Jahres 2010 bilanziert die *Juice*, ein wichtiges deutsches HipHop-Magazin, die Entwicklung der Rap-Szene in den vergangenen Jahrzehnten folgendermaßen:

> „HipHop war im Jahr 2000 auf seinem ersten kommerziellen Peak angelangt. Gerade erst hatten die Beginner von ihrer 'Bambule' über 200.000 Einheiten abgesetzt. Freundeskreis und Massive Töne spielten vor ausverkauften Stadien, Bands wie Fettes Brot, Die Fantastischen Vier oder Fünf Sterne Deluxe hatten deutsche Rapmusik längst auch in Popland salonfähig gemacht. Wenn die Achtziger die subkulturelle Pionierzeit waren und die Neunziger den langsamen Aufbau einer nationalen Infrastruktur zum Ziel hatten, so war 2000 in jeder Hinsicht die Spitze erreicht. Folglich konnte es nur noch bergab gehen. Doch der große Knall, von dem man in der Rückschau gerne spricht, kam in Wahrheit schleichend. So schlei-

192 Ikrath 2009, S. 1.

chend, dass viele Akteure für lange Zeit überhaupt nichts davon mitbekamen."[193]

Der Beginn des neuen Jahrtausends war durch die Etablierung der HipHop-Kultur im jugendkulturellen Mainstream Deutschlands geprägt. Die vier erfolgreichsten deutschen Rapper wurden als *complete MCs* gehandelt, deren Können und Vielseitigkeit sich sogar mit dem der Rap-Legenden *Jay-Z* und *Nas* in den USA vergleichen ließen. Diese vier Rapper waren der eher nachdenkliche und poetische *Curse*, der damals noch ‚dauerbekiffte' und selbstdarstellerische *Samy Deluxe* sowie *Kool Savas* und *Azad*, zwei provokante und durchaus kontrovers diskutierte Rapper. Darüber hinaus war zu diesem Zeitpunkt HipHop mehrheitsfähig geworden: Hits wie *Bon Voyage* von *Deichkind* und *Nina MC* eroberten die deutschen Musik-Chars. Beim dritten *Splash!*-Festival in Chemnitz wurden 25.000 Besucher gezählt, beim *Battle of the Year* in Hannover fanden sich 10.000 Breakdance-Fans ein, 4.000 weitere bekamen keine Karten mehr. Der Höhepunkt des kommerziellen Erfolgs lässt sich schließlich im Jahr 2001 mit mittlerweile 30.000 Besuchern des *Splash!*-Festivals diagnostizieren. Die Veranstalter, die vier Jahre zuvor mit 1.300 Besuchern angefangen hatten, verwalteten nunmehr ein Budget von 4,5 Millionen Euro. Angesichts des überwältigenden kommerziellen Erfolgs und der Ausbreitung der HipHop-Kultur weit über die Szenegrenzen hinaus geriet die Szene in die Krise, *Sell-out*-Rufe und Klagen über die sinkende Qualität der Rap-Musik wurden laut. Das Innovationspotenzial der Szene schien zu versiegen, neben den Veröffentlichungen der Großen der Szene gab es zwar zahlreiche Rapper, die versuchten, jenseits von Mainstream-Medien und Major-Labels zu agieren, sie schafften es jedoch nicht, an die Szene-Größen anzuschließen oder sich inhaltlich neu auszurichten. Im Untergrund hingegen brodelte es, und erste Veröffentlichungen des Berliner Untergrundlabels *Aggro Berlin* zeigten die Richtung an, in die der deutsche Rap der nächsten Jahre gehen sollte. Im Sommer 2003 erlangte der bisher im Untergrund der Szene aktive Gangster-

193 Szillus, Stephan, Leopoldseder, Marc und Wehn, Jan (2010), „Deutschrap 2000-2010. Eine Dekade im Rückspiegel." Juice, Nr. 133, S. 18-32, S. 19.

Rap mit *Bushidos* Album *Vom Bordstein zur Skyline* schließlich die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit.[194]

Aggro Berlin

Die Gründer des Plattenlabels *Aggro Berlin* waren Halil Efe, Besitzer des HipHop-Ladens *Downstairs* in Schöneberg, der B-boy *Spaiche* sowie der Graffiti-*Writer Specter*. Das *Downstairs* war einer der ersten HipHop-Läden in West-Berlin. Auch *Spaiche* war Teil der Berliner HipHop-Szene, er war einer der berühmtesten Breaker aus Ost-Berlin und arbeitete eine Zeit lang beim Berliner HipHop-Mobil, das als Jugendprojekt HipHop zu den Jugendlichen in der Stadt bringen soll. *Specter* hingegen wuchs in Paris auf und zog erst in den 1990er Jahren nach Berlin.[195]

Die Marketing-Strategie von *Aggro Berlin* verwendete vor allem die Regeln der *Battle*-Kultur. Hier spielen Aggressivität und Provokation eine wichtige Rolle, der andere wird durch möglichst originelle und unverblümte Beleidigungen herausgefordert. Auch die Musiker von *Aggro Berlin* rechtfertigten ihre häufig äußerst drastischen Provokationen mit dieser *Battle*-Kultur und zeigten sich erstaunt, wenn ihre Inhalte ernst genommen wurden. Sie verorteten sich nicht in der Tradition der etablierten deutschen HipHop-Kultur, die in einer gemeinsamen Erzähltradition Antirassismus und die Überwindung marginalisierender Missstände fordert. Das Fehlen dieser gemeinsamen Klammer führte zu inhaltlicher Beliebigkeit, die sich vor allem an den Wünschen der Konsumenten orientierte. Dies lässt sich bis heute am ständigen Rückgriff der Gangster-Rapper auf das Ghetto-Konzept erkennen. Zwar war auch zu Beginn der 1990er Jahre deutlich, dass das US-amerikanische Ghetto mit den deutschen Lebensverhältnissen nicht viel gemeinsam hatte. Mittlerweile

---

194 Szillus, Leopoldseder und Wehn 2010, S. 20-22, Verlan und Loh 2006, S. 20-23, Androutsopoulos, Jannis und Habscheid, Stefan (2007), „‚Von der Szene – für die Szene'? Stil und Stilisierung in der Vermarktung des Hip-Hop-Festivals splash!" In: HipHop meets Academia: Globale Spuren eines lokalen Kulturphänomens, hrsg. von Karin Bock, Stefan Meier und Gunter Süß (Bielefeld: Transcript-Verl.), S. 289-310, S. 291, Böß 2009, S. 66-68.

195 Elflein, Dietmar (2008), „AGGRO Berlin: 100 Prozent deutscher HipHop." In: HipHop in Berlin, hrsg. von Archiv der Jugendkulturen e.V und Gangway e.V. (Berlin: Archiv-der-Jugendkulturen-Verl.), S. 25-34, S. 25-26.

wird das Ghetto jedoch nicht mehr als konkreter sozialer Ort, sondern als eine Lebensauffassung begriffen, die sich in Kleidung, Haltung, Gestik und Mimik artikuliert. Die Nachahmung dieser Lebensauffassung im Zuge jugendlicher Identitätspolitik bleibt jedoch stets eine Imitation, da sie nicht auf tatsächlichen Erfahrungen gründet. Aus ökonomischen Gründen wird die Betonung von Ghetto allerdings weiter beibehalten, um einen profitablen Absatz der Musik zu gewährleisten.[196] Auch die Marketingstrategie von *Aggro Berlin* griff erfolgreich auf das Ghetto-Stereotyp zurück, und das Unternehmen erzielte für eine unabhängige Plattenfirma ungewöhnlich hohe Umsätze. Bereits *Bushidos* Album *Vom Bordstein zur Skyline* verkaufte sich überraschend erfolgreich. Der Rapper wechselte in der Folge zu Universal und bekam dort sein eigenes Label *ersguterjunge*. Sein Erfolg bei *Aggro Berlin* wurde jedoch schnell von *Sidos Maske* und *Flers Neue Deutsche Welle* fortgeführt. *Sidos* Debütalbum *Maske* erreichte 2004 Platz drei der deutschen Charts. *Aggro Berlin* wurde damit das erste unabhängige Plattenlabel Deutschlands, das eine seiner Veröffentlichungen über 100.000 Mal verkaufte und dafür Goldstatus erhielt. *Sido* erhielt den Comet-Musikpreis als *Bester Newcomer National*, bis das Album 2005 ebenso wie *Bushidos* Album zuvor von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert wurde. Deutscher Gangster-Rap befand sich auf dem Höhepunkt seiner Beliebtheit. *Bushidos* Album *Von der Skyline zum Bordstein zurück* aus dem Jahr 2006 erhielt sogar Platin-Status mit über 200.000 verkauften Exemplaren. Im selben Jahr bekam er bei den MTV European Music Awards die Auszeichnung *Bester Deutscher Künstler* ebenso wie, neben vielen anderen Auszeichnungen, im Jahr darauf. Dabei machte *Bushido* stets seine Distanz zur etablierten HipHop-Szene und deren traditionellen Werten deutlich. 2007 wechselte er wegen eines noch lukrativeren Vertragsangebotes zu Sony-Music, während kurz darauf sein ehemaliges Label *Aggro Berlin* seinen unabhängigen Status aufgab und einen Vertrag mit Universal Music abschloss.[197]

---

196 Verlan und Loh 2006, S. 27-28 und Mager 2007, S. 252-253.

197 Peschke, André (2010), HipHop in Deutschland: Analyse einer Jugendkultur aus pädagogischer Perspektive (Hamburg: Diplomica Verlag), S. 115, 119 und Elflein 2008, S. 26-31.

Im April 2009 stellte *Aggro Berlin* seine Arbeit ein, auf der Homepage fand sich folgende Begründung: „Als Plattenfirma hat AGGRO BERLIN alles erreicht, was zu erreichen ist. Zeit, sich neuen Herausforderungen zu stellen."[198] Dem Musikwissenschaftler Dietmar Elflein zufolge ist ein Verdienst des Labels die Etablierung des Interesses an kommerzieller Verwertung von Rap-Musik auch in Deutschland. Äußerst problematisch ist jedoch, dass die Erfolgsstrategie der Rapper von *Aggro Berlin* nicht nur für beeindruckende Umsätze sorgte, sondern auch für Umwälzungen im Bereich des Wertesystems von HipHop. Während in der Vergangenheit durch den Fokus auf das jeweilige Können die Bedeutung der ethnischen und sozialen Herkunft der HipHop-Akteure in den Hintergrund gedrängt worden war, so stand im Zentrum der Strategie von *Aggro Berlin* das Spiel mit ethnischen Identitäten und den damit einhergehenden Stereotypen. Besonders deutlich wurde dies beim afrodeutschen Rapper *B-Tight* mit seinen Alben *Der Neger (in mir)* (2002) und *Neger, Neger* (2007) sowie dem deutschstämmigen Rapper *Fler*, der bei seinem Album *Neue deutsche Welle* mit nationalsozialistischen Anleihen experimentierte. Die von *Aggro Berlin* absichtlich und unabsichtlich geschürten Kontroversen stießen nicht nur in der Szene auf Proteste und Boykottversuche, sondern führten auch in der Öffentlichkeit zu einem katastrophalen Ruf deutschen Raps.[199]

Weiterentwicklung und Ausdifferenzierung von Rap-Musik

Mit dem Jahr 2007 verlor schließlich auch der Gangster-Rap langsam an Bedeutung, sowohl auf der kommerziellen als auch auf der inhaltlichen Ebene. Zwar blieben die Größen der Aggro-Ära in den letzten Jahren trotz der Schließung des Labels weiter bestehen und sind mittlerweile ein fester Bestandteil deutscher Rap-Musik. Es gibt jedoch immer mehr Künstler, die dem Genre neues Leben einhauchen und dabei die Fusionierung mit anderen Musikeinflüssen wagen. Auch wenn es nur verhältnismäßig wenige in die Charts schaffen, so finden sie doch Anerkennung innerhalb der Szene, für die in der Vergangenheit stets Bodenständigkeit und *Skills* und nicht

198 Zitiert nach Peschke 2010, S. 120-121.

199 Elflein 2008, S. 33, Verlan und Loh 2006, S. 28, Böß 2009, S. 68-71 und Szillus, Leopoldseder und Wehn 2010, S. 25.

kommerzielle Erfolge Voraussetzung für Respekt waren.[200] Die neuen Wege deutscher Rapmusik verkörpert unter anderem *Casper*, der nicht nur aufgrund seiner Kleidung mit traditionellen HipHop-Regeln bricht, sondern auch musikalisch mit Anleihen bei Indie-Rock oder Deathcore. Neben der Kreuzung mit anderen Genres lässt sich in Teilen der Rap-Szene auch eine Rückorientierung an den Werten und Vorstellungen der 1990er Jahre erkennen. Durch die Kombination mit Neuem wird hier alten Traditionen neues Leben eingehaucht. Diese Dualität von Neuorientierung und Rückbesinnung zeichnet sich auch in der Gegenwart in stärkerem Maße ab. Ein einheitlicher Richtungswechsel ist nicht zu erkennen, stattdessen differenziert sich die Szene weiter aus. Jan Wehn von der *Juice* kommt zum abschließendem Statement:

> „Selbst wenn die Außenwirkung von Rap in der Gesellschaft noch längst nicht vollständig wiederhergestellt ist, tut sich etwas. Es gibt nur eben nicht mehr *die* [Hervorhebung im Original] eine HipHop-Szene, die einen Konsens über musikalische oder inhaltliche Werte und Normen finden könnte. Vieles bewegt sich gerade vorsätzlich aus diesem Referenzrahmen heraus [...]. HipHop ist dennoch alles, nur eben jeweils auf seine eigene Weise. Denn HipHop bedeutet per Definitionem nicht Regelwerk und Stillstand, sondern Genre-Mash-up und Rosinenpickerei. Und somit repräsentieren sie alle den Zeitgeist im Jahre 2010: Die Straßenrapper mit Köpfchen, das verstrahlte Atzenvolk, die altklugen Kulturbewahrer, die Skinny-Jeans-Träger mit Emo-Attitüde. So entwickeln sich vielerorts ganz eigene (Neu-)Definitionsversuche von HipHop – auch wenn man das Kind teilweise gar nicht mehr so nennen will.“[201]

Auch in den Interviews kam die gegenwärtige Entwicklung der HipHop-Kultur immer wieder zur Sprache. Dabei wurde deutlich, dass die immense Vergrößerung der Szene auch ihren Charakter verändert hat. So wiesen bereits die *Jams* und Konzerte der 1990er Jahre eine Trennung von Publikum und HipHop-Künstlern auf, die es vorher nicht gegeben hatte. Die Besucher waren nicht mehr direkt oder immerhin indirekt bekannt, sondern vollkommen unbekannte Szenegänger, die die *Jams* als reine Zuschauer besuchten. Der kommerzielle Erfolg von Szene-Events erweckte bei vielen Szenegängern

200 Szillus, Leopoldseder und Wehn 2010, S. 28-29.

201 Szillus, Leopoldseder und Wehn 2010, S. 31.

den Eindruck, dass ihnen die Kontrolle darüber entglitt, beispielsweise wenn für *Jams* immer mehr Sponsoren gebraucht wurden um ein höheres Budget zu ermöglichen. GEMINI erklärt, wie er die Kommerzialisierung der Szene erlebt hat: „[…] aber der Bezug auch zu dem zu dem ganzen HipHop-Kontext, der schien mir, der schien sich mir aufzulösen, immer mehr, also es wurde immer mehr so'n Produkt. Also ich hatte das Gefühl, dass es ein Produkt wurde immer mehr, anstatt 'ne Kultur oder 'ne Bewegung." Besonders kritisch wird dabei der sogenannte Gangster-Rap bewertet, der von den Interviewten in der Regel abgelehnt wird, weil er in diametralen Gegensatz zu den in der Szene gepflegten Werten steht. Dabei wird auch auf die Gefahr hingewiesen, dass manche Jugendliche sich mit den Schilderungen in den Gangster-Raps identifizieren könnten. Allerdings bemerken auch die Interviewten, dass dieses Genre mittlerweile an Beliebtheit eingebüßt hat und wieder andere musikalische Einflüsse in den Vordergrund treten, wobei in der Öffentlichkeit weiterhin Rap-Musik als stellvertretend für HipHop insgesamt wahrgenommen wird.

3 HipHop zwischen kultureller Alltagspraxis und kulturwirtschaftlicher Produktion

Beim Versuch ihrer Charakterisierung offenbaren sich zahlreiche Widersprüche der HipHop-Kultur, weil HipHop sowohl einen Lebensstil als auch ein Produkt darstellt, insbesondere der Rap. Prozesse der Vermarktung sind neben der Sparte der Rap-Musik auch in den anderen Bereichen von HipHop zu erkennen, z.B. an zahlreichen Tanzschulen, welche die Tanz-Stile der HipHop-Kultur schon längst in ihr Repertoire aufgenommen haben, sowie an den unterschiedlichen Fernsehformaten, die im Zuge von Talentwettbewerben begabte junge B-boys und B-girls suchen, um sie später zu vermarkten. Auch viele Elemente aus dem Graffiti-Bereich haben Eingang in das Design von Werbung oder Firmenlogos gefunden. Mir scheint es aus diesem Grund sinnvoll, bei Erörterungen über HipHop stets im Hinterkopf zu behalten, dass es zwei Ebenen von HipHop gibt: auf der einen Seite als praktizierte Alltagskultur von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, auf der anderen als kommer-

zielles Produkt, das bestimmten Marktmechanismen unterliegt. Diese Unterscheidung soll jedoch nicht wertend den ‚guten' Lebensstil von der ‚bösen' Kommerzialisierung trennen. Es geht vielmehr um die unterschiedlichen Intentionen und Motivationen der Akteure, die dem jeweiligen Kontext geschuldet sind. In der medialen Öffentlichkeit ist z.B. fast immer vom Produkt HipHop die Rede, und damit meist von Rap-Musik und deren problematischen Aspekten. In akademischen Veröffentlichungen dominieren ebenfalls häufig Auseinandersetzungen mit dem Produkt, wie z.B. die Analyse von Rap-Texten oder den musikalischen Aspekten von Songs. Diese sind allerdings häufig von der Lebenswelt der HipHop-Akteure abgekoppelt und lassen nicht unbedingt Rückschlüsse auf deren Praktiken und Werte zu. In meinen Schilderungen versuche ich, beide Ebenen gleichermaßen zu berücksichtigen, wobei die Trennung zwischen Produkt und Alltagspraktik einen eher idealtypischen Charakter aufweist.

3.1 Kulturelle Praxis: permanente Weiterentwicklung des eigenen *Styles*

Die Langlebigkeit der HipHop-Kultur steht im Kontrast zu Pop als kurzlebigem, aber intensivem Ausdruck. Im Gegensatz zu anderen Jugendkulturen in den Jahrzehnten nach 1960 wie Punk oder Rock ist HipHop erst langsam gewachsen, erneuert sich hingegen permanent und setzt auf Traditionsbewusstsein und Werte. Dadurch konnten sich in den letzten mehr als 30 Jahren spezifische Regeln, Prinzipien und Organisationsformen etablieren.[202]

Zentrale Begriffe der HipHop-Kultur sind *Fame*, *Respect* und *(Street-)Credibility*. Respekt bekommt nur derjenige, der etwas besonders gut kann, seinen eigenen *Style* entwickelt, seine *Skills* verbessert, sich für die *Community* engagiert und sich an die Werte und Ideale des HipHop hält. Respekt wird also nicht unreflektiert, sondern ganz bewusst vergeben, von denen, die ihn selbst genießen. Er ist ein knappes Gut und schnell vergänglich. Neben Respekt, der einem für die individuelle Biographie, für Erfahrungen und Leistungen zukommt, gibt es auch *Fame*, also die Bekanntheit bzw. Berühmtheit

202 Klein und Friedrich 2008, S. 14.

innerhalb der Szene. Berühmt ist derjenige, der einen ganz neuen *Style* entwickelt oder sich etwas traut, wozu bisher der Mut fehlte: eine besonders akrobatische Tanzbewegung oder das Anbringen eines *Tags* oder eines *Pieces* an einer besonders schwierigen Stelle. Finanzieller Erfolg und Medienpräsenz sind ein Indikator für *Fame*. Besonders der Respekt kann jedoch von den anderen Szenemitgliedern vor allem nach dem Vorwurf des *Sell-out*, also der Orientierung am Massenpublikum, oder der Veröffentlichung eines schlechten Songs bzw. anderen Missgeschicken und Fehlverhalten sofort wieder entzogen werden. Daraus resultieren auch die ständigen Angebereien und Rangeleien im Kampf um Aufmerksamkeit und Berühmtheit, der eine starke Selbststilisierung zur Folge hat, die sich beispielsweise in den Künstlernamen verdeutlicht. Wer nach Meinung eines HipHoppers keinen Respekt verdient, der wird von ihm verspottet, beleidigt oder beschimpft, ein Verhalten, das als *to disrespect* bzw. als *Dissen* bezeichnet wird. Auf eine *Diss*-Attacke wird der Gedemütigte in der Regel sofort reagieren, was wiederum eine Reaktion nach sich zieht, sodass ein Dialog des Rede-Antwort-Prinzips entsteht, in der Szene als *Beef* bezeichnet. Es ist mittlerweile besonders durch den Generationenkonflikt zwischen *Old School* und *New School* strittig, wem in der Szene Respekt gebührt.[203]

Neben dem Gerangel um Respekt ist allerdings auch der Begriff der *Street-Credibility* nicht zu vernachlässigen. Denn HipHop ist vor allem *Street-Culture*: Rap ist eine Möglichkeit, die Straße als Teil des öffentlichen Raumes für sich selbst zu beanspruchen, entweder durch das Hören von Musik über Kopfhörer bzw. durch das Beschallen der Straße mithilfe der Musikanlage im Auto oder durch tragbare Musikanlagen. Straßen oder Straßenseiten bilden die Grenzen von Territorien Jugendlicher, die häufig mithilfe von Graffiti-Bildern markiert werden. B-boying wird auf der Straße getanzt, und auch die Kleidung ist die typische *Street Wear*. Aufnahmen von Straßengeräuschen finden sich auch in der Musik. Im HipHop ist die Straße immer im städtischen Kontext zu sehen, als ein Ort, an dem Musik gespielt wird und stets ein aufmerksames Publikum wartet. Auf der Straße trifft man sich, um zu reden, zu spielen, sich die Zeit zu vertreiben, und wo Straßen sich kreuzen, entsteht ein

203 Mager 2007, S. 188-189 und Klein und Friedrich 2008, S. 40-41.

sozialer Raum der Wissensvermittlung, der Kreativität und des Austausches. Die Straße spielt als Sozialisationsinstanz folglich eine bedeutende Rolle. *Street-Credibility* verspricht damit hohen Respekt. *Street-Credibility* hat derjenige, der seine Lebenserfahrungen auf der Straße gemacht hat und deren Regeln kennt, soziale Marginalisierung also selbst erlebt hat. Man kann sie allerdings auch erwerben, indem man beispielsweise illegale Graffiti sprüht oder auf der Straße tanzt. Bevor ein Rapper berühmt werden kann, muss er sich zunächst in seiner unmittelbaren Nachbarschaft bewähren. Wird er schließlich überlokal erfolgreich, kann er seinen Erfolg nur wahren, wenn er die Verbindung zu seiner alten Nachbarschaft, seiner *Posse*, aufrecht erhält und somit seine Authentizität und *Credibility* beweist.[204]

Ruhm und Respekt müssen die Szenegänger meistens in bestimmten Situationen, den sogenannten *Battles,* erwerben oder verteidigen. Hier lebt die afroamerikanische orale Tradition des *Trickster* im HipHop weiter. Denn der *Trickster* besiegt seinen Gegner nicht durch Gewalt oder körperliche Überlegenheit, sondern durch verbale Schlagfertigkeit und Intelligenz. Die Wettkämpfe können spontan auf der Straße stattfinden, verbal zwischen Rappern, tänzerisch zwischen B-boys und B-girls oder künstlerisch zwischen Sprayern. Meistens finden die *Battle*s jedoch auf den *Jams* statt, die eine wichtige Plattform der HipHop-Szene darstellen. Das Publikum entscheidet dabei durch Zurufe über Gewinner und Verlierer des *Battles*. Die *Jams* finden in Deutschland häufig in Clubs oder in Jugendzentren statt, mittlerweile in institutionalisierter Form in großen Hallen oder Open-Air-Festivals. Diese Großevents werden von zahlreichen Firmen finanziell unterstützt, und die Gewinner nehmen nicht nur Ruhm und Anerkennung mit nach Hause, sondern auch Preisgelder und Werbeverträge. Dabei entscheidet eine Jury aus bekannten HipHop-Größen über Sieger und Verlierer, Mitschnitte von DJs und Breakern lassen sich kurz darauf auf DVD erwerben. Ob bei *Freestyle-Battles* auf einer *Jam* oder organisierten

204 Mager 2007, S. 134, 233, 240-241, Grimm 1998, S. 127, Klein und Friedrich 2008, S. 42-43. Credibility steht folglich in engem Zusammenhang mit Authentizität, auf deren Bedeutung und Charakter in der HipHop-Szene im folgenden Punkt näher eingegangen wird.

Wettbewerben, beide Szeneevents beruhen auf dem *Call-and-Response*-Prinzip, welches als permanente Interaktion zwischen DJ, MC, B-boy und Publikum zu verstehen ist. Es ist für den einzelnen Akteur folglich äußerst wichtig, mit dem Publikum Kontakt aufzunehmen und es zum Mitmachen zu bewegen. Durch dieses *Call-and-Repsonse*-Prinzip unterscheiden sich die Szeneevents im HipHop von anderen jugendkulturellen Ereignissen wie Diskos oder Konzerten. Der ständige Wettkampf der Szenegänger führt zu einer permanenten Weiterbildung der *Styles*, der stilistischen Ausdifferenzierung und Qualitätssteigerung. Als Orientierungsmarken bei der Beurteilung der jeweiligen Fähigkeiten dienen die Äußerungen von Respektspersonen der Szene, etablierte *Battles* oder *Battles* zwischen Szene-Berühmtheiten. *Battles* können jedoch auch indirekt über die Medien ausgetragen werden, z.B. über Beleidigungen in Radio- und Fernsehinterviews, in Songtexten oder anderem. Dabei werden häufig Streitigkeiten um die territoriale Verortung von HipHop ausgetragen. Immer mehr wird es jedoch üblich, derartige Auseinandersetzungen zu provozieren, um die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit und damit der Konsumenten zu erregen. Wettbewerb und Konkurrenz sind zwar wichtige Elemente im HipHop, die Kultur ist jedoch vor allem eine Wertegemeinschaft. Fairness ist hier die wichtigste Regel, Geld und reine Selbstdarstellung kommen (zumindest theoretisch) erst danach. Auf *Battles* sollen deshalb auch die eigenen Fähigkeiten verbessert werden, das *Biten* (also Plagiieren) ist dabei verpönt. Besonders die Älteren achten darauf, dass bei den *Battles* die Regeln, Normen und Traditionen des HipHop beachtet und der Gemeinschaftscharakter gewahrt werden, da HipHop eben kein Forum für Einzelkämpfer sein soll, sondern eine Gemeinschaft von Gleichgesinnten. In den *Crews* (deren Mitglieder gemeinsam üben) und *Posses* (lockere soziale Netzwerke) werden diese Regeln transportiert sowie durch die Szenemedien verbreitet.[205]

Trotz Anstrengung und Kampf ist es für die Szenegänger äußerst wichtig, stets locker und gelassen, also *cool* zu sein. Man muss entspannt bleiben, egal was passiert, und alle seine Aktivitäten überlegt und in Ruhe tätigen. *Coolness* ist ein Gefühlszustand und eine Insze-

205 Perry 2004, S. 30, Mager 2007, S. 189-190, Klein und Friedrich 2008, S. 44-51.

nierung, sie meint eine innere Distanz zu den Vorgängen in der eigenen Umgebung, sie muss glaubwürdig, und nicht nur aufgesetzt wirken. *Coolness* ist folglich keine persönliche Eigenschaft, sondern wird von anderen verliehen. Eine *coole* Haltung darf allerdings nicht als apathisch verstanden werden, sondern soll einfach Entspanntheit sowohl im Tun als auch im Nichtstun darstellen. Das in der Szene äußerst beliebte *Abhängen* oder *Chillen* ist jedoch kein Nichtstun. Es wird in Gemeinschaft mit anderen begangen und ist vor allem dadurch gekennzeichnet, dass kein Stress auftreten darf. Das Nichtstun wird hierbei geradezu zelebriert. HipHopper sind allerdings auch äußerst aktiv und kreativ tätig. Denn trotz des weltweiten kommerziellen Erfolgs ist HipHop keine Konsumentenkultur, sondern performativ. Jeder Einzelne soll selbst aktiv werden und etwas schaffen: tanzen, malen, Platten auflegen, Partys organisieren, Plattenläden betreiben oder Fanzines herausgeben. Diese Aktivitäten Einzelner sind die Grundlage des Zusammenhalts und der Dynamik lokaler Szenen. Die Kunst des Machens ist dabei eine Möglichkeit der Selbstdarstellung, der Selbstinszenierung und -erhöhung. Die Performativität spielt in der HipHop-Szene deshalb so eine wichtige Rolle, weil sie verschiedene Formen der praktischen Identitätskonstruktion erlaubt. Eine zentrale Bedeutung hat hier der Begriff des *Styles*, dessen innovative und individuelle Erarbeitung und Darstellung in allen Bereichen der HipHop-Kultur erforderlich ist. Sowohl beim Tanzen als auch beim Sprühen, Rappen oder Auflegen geht es darum, seine eigene Ausdrucksform zu entwickeln, ohne andere zu kopieren. Nur dafür werden Anerkennung und Respekt vergeben. [206]

HipHop ist eine Lebenseinstellung und hängt nicht am äußeren Erscheinen. Trotzdem kommt der Bekleidung eine große Bedeutung zu. Der Einzelne muss, wie in allen Bereichen der Szene, einen individuellen Kleidungsstil entwickeln und sich gleichzeitig an die Regeln im HipHop halten. Die Mode der *Old School* aus den späten 1970er Jahren bis Anfang der 1980er Jahre sah folgendermaßen aus: Die Kleidung war günstig, nützlich und unempfindlich, sie musste

206 Menrath, Stefanie (2001), represent what …: Performativität von Identitäten im HipHop (Hamburg: Argument-Verl.), S. 71-72, Klein und Friedrich 2008, S. 38-44.

jedoch individualisiert werden, indem z.B. der Name darauf gemalt wurde, schrille Farbkombinationen oder nicht in die Saison passende Kleidungsstücke (Winterjacken im Club) getragen wurden. Gang-Look bedeutete nach außen gestülpte Steppjacken, Kapuzenjacken und -sweatshirts, Goldketten mit Namensschildern, Baseballkappen, Trainingsanzüge, Muschelkappen-Adidas-Schuhe mit dicken oder ohne Schnürsenkel. Besonders beliebt in der HipHop-Szene wurden schließlich die Kleidungsstücke der 1985 gegründeten Marke *Tommy Hilfiger* aufgrund ihrer Buntheit und ihres weiten Schnitts. Auf Anraten seines Bruders begann Tommy Hilfiger, seine Entwürfe den Wünschen der jungen HipHopper anzupassen, indem er beispielsweise die Logos noch größer und bunter gestaltete und viele junge afroamerikanische Designer einstellte. An diesem Kleidungsstil hat sich bis heute nicht sehr viel geändert. Die Hosen sind meistens weit und hängen herunter, die T-Shirts sind ebenso weit geschnitten. Äußerst wichtig sind weiterhin die Sneakers (Turnschuhe), häufig ohne Schnürsenkel, welche zu richtiggehenden Sammler- und Liebhaberstücken werden können. Beliebt sind außerdem Baseballcaps oder Wollmützen, meistens mit Logos versehen. HipHop-Mode ist mittlerweile zur Massenmode geworden, verweist jedoch immer noch auf die Lebensweise im Ghetto: Dem Mythos zufolge wird auf Schnürsenkel und Gürtel verzichtet, um Solidarität mit Gefängnisinsassen auszudrücken, die auf diese Kleidungsstücke aufgrund von Sicherheitsmaßnahmen verzichten müssen. Der Kapuzenpulli gehört außerdem zur Arbeitskleidung der Graffiti-*Writer*, die während ihrer illegalen Aktionen ihr Gesicht damit verstecken können. Die Schriftzüge auf den Kleidungsstücken waren ursprünglich die Logos der einzelnen *Crews* oder der lokalen Basketballteams, den wichtigsten Identifikationsgruppen der HipHopper. Die Turnschuhe eignen sich nicht nur zum Tanzen, sondern auch zum schnellen Davonlaufen, die Mützen schützen den Kopf der B-boys und B-girls bei den Headspins oder anderen gefährlichen Bewegungen. Die Kleidung dient einerseits zum Angeben, aber auch um Zugehörigkeit und gleichzeitig Individualität auszudrücken. Kleidung ist im HipHop wie in anderen Jugendkulturen ein Mittel der Authentizitätskonstruktion und wird von den

Firmen auch entsprechend beworben (z.B. mit bekannten Szenegrößen).[207]

Von zentraler Bedeutung im HipHop ist außerdem die Sprache, nicht nur wegen des Raps. Auch die alltägliche Sprache stellt HipHop her und zeigt die Positionierung des Sprechers. Wer den gängigen Slang nicht perfekt beherrscht, outet sich als *Poser* (Möchtegern-Szenezugehöriger). Viele Begriffe in der deutschen HipHop-Szene sind aus dem Englischen entnommen (*chillen*, *down sein mit jemandem* etc.), andere direkt übersetzt (*was geht, am Start sein*). Die Übernahme von lokalem Dialekt ist ebenfalls am US-amerikanischen Vorbild orientiert, schafft aber auch Innovationen. Die Mischung aus Anglizismen, englischem Slang und lokalem Dialekt zeigt deutlich den hybriden Charakter der lokalen Ausprägungen der HipHop-Kultur.[208]

3.2 Weltweite Verbreitung: HipHop im Spannungsfeld von global und lokal

Seit den 1990er Jahren handelt es sich bei HipHop um ein globales Phänomen, bei dem das US-amerikanische Vorbild zu dominieren scheint. Der Diffusionsprozess der HipHop-Kultur verlief zeitlich und räumlich jedoch äußerst kontingent: Art und Tiefe der Rezeption waren von Land zu Land unterschiedlich, abhängig von der jeweiligen ethnischen und sozialen Zusammensetzung der Bevölkerung, der ökonomischen Situation und den sprachlichen und kulturellen Rahmenbedingungen vor Ort. Während sich auf der einen Seite sofortige Begeisterung und Nachahmung oder die Verschmelzung von HipHop mit eigenen Traditionen beobachten lassen, findet sich auf der anderen Seite auch eine relative Gleichgültigkeit gegenüber dieser Kultur, beispielsweise in Indonesien, Thailand oder den Philippinen. In vielen westlichen Ländern fiel die Aufnahme von HipHop ähnlich aus. Besonders um das Jahr 1983 lösten die ersten Bilder und Klänge von HipHop, die vor allem durch Fil-

207 George 2006, S. 192-193, 198-199, Klein und Friedrich 2008, S. 34-36.

208 Klein und Friedrich 2008, S. 37, Garley, Matt (2010), „Realkeepen: Anglicisms in the German Hip-Hop Community." In: The languages of global hip hop, hrsg. von Marina Terkourafi (London: Continuum), S. 277-299, S. 296-297.

me wie *Wild Style* oder *Beat Street* popularisiert worden waren, eine große Welle von Begeisterung aus. Anscheinend traf HipHop einen Nerv mit seiner tanzbaren Musik und den auf Englisch verfassten Texten sowie der relativ geringen Hemmschwelle, die es braucht, um die ersten Bilder zu sprühen oder Tanzschritte zu üben. Eine nachhaltige Popularisierung bei einem Massenpublikum konnte HipHop allerdings erst erreichen, als seine Botschaft konsequent durch die Kulturindustrie und Massenmedien vermarktet wurde, beispielsweise durch eigene Fernseh- bzw. Radiosendungen oder ausführliche Berichterstattungen in den Printmedien. Das Musikvideo war einer der bedeutendsten Faktoren für die Entwicklung und Verbreitung von HipHop. Zunächst strahlte MTV keine Clips von afroamerikanischen Musikern aus, und auch das Black Entertainment Television weigerte sich, HipHop zu spielen. Wenn also überhaupt Clips für afroamerikanische Künstler gedreht wurden, war das Budget äußerst gering und die Qualität aus diesem Grunde meist nicht sehr überzeugend. Erst Michael Jackson sorgte mit seinem durchschlagenden Erfolg der Thriller-Videos dafür, dass auch für afroamerikanische Künstler neue Maßstäbe in der Videoproduktion gesetzt wurden und Crossover-Künstlern wie *Whitney Houston* der Zutritt zur MTV-Welt möglich wurde. Die im September 1988 gestartete HipHop-Sendung *Yo, MTV Raps!* schlug ein wie eine Bombe und erzielte die bis dato höchsten Einschaltquoten des noch jungen Senders. Szene-Größen wie *Fab Five Freddy* und *Dr. Dre*, *Ed Lover* und *T-Money* moderierten die Sendung. Trends von der Straße wurden von den Künstlern aufgegriffen, in Videos gezeigt und schließlich wiederum von den Zuschauern auf den Straßen getragen. Immer mehr unabhängige Rap-Video-Sendungen entstanden, und auch das Black Entertainment Television sah sich schließlich dazu gezwungen, seinen Widerstand aufzugeben. Nicht zu unterschätzen für die erste Ausbreitungswelle des HipHop sind jedoch auch das persönliche Erleben von HipHop-Veranstaltungen, die Reisen und internationalen Kontakte von Kulturschaffenden und Musikern und nicht zuletzt die vielfältigen internationalen Beziehungen der Konsumenten zu Freunden, Verwandten und Bekannten auf dem ganzen Globus.[209]

---

209 Mager 2007, S. 164-168, George 2006, S. 122-127, Androutsopoulos 2003,

Seit der Globalisierung von HipHop taucht immer wieder die Frage nach einem sogenannten Kulturimperialismus auf. Tatsächlich lassen sich im Bereich von populärer Musik einige Dominanzstrukturen der Kultur- und Medienindustrie erkennen. Zum einen sind die Medien moderner Kommunikation und die Methoden der Musikproduktion zur Erreichung eines größeren Absatzmarktes standardisiert (siehe Tonträgerformate, Aufnahmetechnologie, Fernsehen und Radio). Zum anderen beherrschen wenige Global Player den Markt, die hauptsächlich aus Nordamerika, Westeuropa und dem Pazifischen Asien stammen. Darüber hinaus bestimmen die Medienorganisationen der führenden Industrieländer die international geltenden Regelungen in Bezug auf Eigentumsrechte von Musik. Und nicht zuletzt dominieren Produkte aus einigen wenigen Herkunftsländern den internationalen Markt. Die globale Kulturindustrie ist also einerseits durch die Verschmelzung von Inhalten, Telekommunikation und Informationstechnologie sowie durch globale Monopole und langfristige Abhängigkeiten gekennzeichnet. Auf der anderen Seite stehen jedoch Kreativität und Vielfältigkeit, die sichtbar werden durch die Existenz kleinerer Subfirmen, welche wesentlich flexibler auf Veränderungen reagieren und ihre Aktivitäten lokalen Gegebenheiten anpassen können. Sie werden allerdings von der globalen Kulturindustrie häufig durch subtile Manipulation ausgebeutet, vor allem aufgrund ihrer engen Kontakte zueinanderund die Verschmelzung von Kunst und Kommerz.[210]

Das Konzept des Kulturimperialismus, zum Teil gestützt durch das tatsächliche Vorhandensein zahlreicher dominanter Strukturen, findet auch in Bezug auf HipHop einige Anhänger. Nach Meinung der Anhänger dieser These führt kulturelle Globalisierung zu einer Zerstörung lokaler kultureller Traditionen und einer homogenisierten, westlichen Warenkultur. Doch an dieser Überzeugung übten bereits die Vertreter der Cultural Studies Kritik, die das Augenmerk von der Produktions- auf die Rezeptionsseite lenkten. Die Konsumtion der global verbreiteten Güter erfolgt differenziert und nicht immer in der von den Produzenten erwünschten Art und Weise. Besonders bei der Rezeption von Medieninhalten sind die lokalen

---

S. 12, Verlan und Loh 2006, S. 134-139.

210 Klein und Friedrich 2008, S. 91-92 und Mager 2007, S. 183-184.

Kontexte von außerordentlicher Bedeutung. Das Konzept der Glokalisierung untermauert die Cultural Studies und nimmt an, dass lokale Kultur und kulturelle Globalisierung in wechselseitiger Abhängigkeit existieren und sich gegenseitig beeinflussen. Lokale Orte sind dabei Teil des globalen Systems der Warenproduktion, die kulturelle Praxis geht allerdings nicht vollständig in dieser Warenproduktion auf. Dieser Ansatz ist durchaus sinnvoll, vorausgesetzt er geht nicht von einer homogenen US-amerikanischen HipHop-Kultur aus, die vor Ort lokalen Transformationen unterliegt. Stattdessen wies HipHop von Beginn an einen hybriden und dynamischen Charakter auf, sodass die HipHop-Akteure unterschiedlicher Länder nicht auf eine immer gleiche Quelle zurückgreifen, sondern sich unterschiedlichster, von HipHop inspirierter Materialien bedienen, deren inhärente Abhängigkeiten und Machtstrukturen sie ständig reproduzieren. Dabei entstehen unterschiedliche lokale Kulturen, die sich in bestimmten städtischen Räumen entwickeln. Von der Vermischung mit bereits vorhandenen Elementen gehen zahlreiche Impulse aus, die es der HipHop-Kultur erlauben, sich immer wieder neu zu erfinden. Globalisierung bedeutet also nicht nur die Herauslösung kultureller Praktiken aus bestimmten Orten, sondern sie bewirkt auch die Verbreitung von Bildern, Handlungsweisen und Symbolen, was zur Herausbildung neuer lokaler Praktiken führt, in welchen die weltweit zirkulierenden Produkte wiederum verankert werden. Lokale Identität kann folglich nur konstruiert werden, wenn globale kulturelle Symbole darin integriert werden. Regionale Aspekte und ethnische Traditionen werden dabei nicht verdrängt, sondern ganz im Gegenteil wiederentdeckt. Die Herstellung von Lokalität unter den Vorzeichen kultureller Globalisierung wird im HipHop nur allzu deutlich, und zwar nicht nur im Rap, sondern auch in der Aneignung des öffentlichen Raumes durch Breaking und Graffiti. HipHop wird zur Ausdrucksmöglichkeit für Jugendliche, die beispielsweise nicht auf Englisch, sondern in Sprachen rappen, die entweder ihrem gegenwärtigen Wohnort oder ihren kulturellen Herkunftsorten entsprechen. Verstärkt wird die Ausbildung lokaler Szenen durch die Performativität der HipHop-Kultur sowie durch ihre Aufforderung nach der Entwicklung eines individuellen Stils, der im ständigen Wettbewerb mit den anderen Szenegängern ausgebildet werden muss. Globalisierung von Pop

führt also nicht automatisch zu einem kulturellen Einheitsbrei von ehemals differenten Kulturen, sondern auch zu lokaler und ethnischer Ausdifferenzierung, die vor allem in den unterschiedlichen Ausdrucksformen der jeweiligen urbanen Zentren sichtbar wird. Als Vermittler zwischen Lokalem und Globalem diente lange Zeit das Fernsehen als bedeutendstes Bildmedium des Alltags. Eine besondere Rolle spielt hier die Musik, die einen wichtigen Raum im Fernsehen einnimmt (siehe zahlreiche Musiksender), gleichzeitig aber selbst durch Musikvideos wiederum visualisiert wird.[211] Dabei finden diese immer mehr Verbreitung über das Internet, beispielsweise durch Portale wie *youtube* oder *myvideo*. Die Gestaltbarkeit des Internets im Zeichen von *Web 2.0* sowie die zahlreichen Möglichkeiten der internationalen Vernetzung führen dazu, dass dieses Medium die Bedeutung des Fernsehens für jugendliche Bricolage-Tätigkeiten stark relativiert.

Was das Verhältnis von lokaler Praxis und globaler Kulturindustrie angeht, so lässt sich die binäre Konstruktion von authentischer, subkultureller und lokaler Praxis auf der einen Seite und einer ausbeutenden globalen Kulturindustrie auf der anderen Seite nicht länger aufrechterhalten. Die Kommerzialisierung und Vermarktung sowie die Popularisierung durch die Medien spielen häufig eine wichtige Rolle für die Entstehung von Subkulturen, indem sie z.B. Material zur Verfügung stellen, mit dessen Hilfe die Abgrenzung von anderen Kulturen möglich wird. Die Globalisierung und Lokalisierung von Popkulturen wie der HipHop-Szene steht folglich in engem Zusammenhang mit Prozessen der Medialisierung und Kommerzialisierung.[212]

3.3 *Real HipHop*: Inszenierung von Authentizität und Ethnizität

Authentizität ist ein zentraler Begriff der HipHop-Szene, an dem sich die Geister scheiden. In der Sichtweise der African American Studies ist HipHop nur authentisch, solange er eine ‚schwarze' Kul-

211 Klein und Friedrich 2008, S. 18, 85-96, 114-115, Mager 2007, S. 183-186, Dyson 2007, S. 48-50, Androutsopoulos 2003, S. 12.

212 Klein und Friedrich 2008, S. 84, 103. Die ökonomischen Verwertungsprozesse im HipHop werden im letzten Abschnitt dieses Kapitels dargestellt.

turpraktik bleibt. Auf dieser Sichtweise fußend behaupten auch deutsche Printmedien häufig, dass deutscher Rap nur glaubwürdig sei, wenn er von Jugendlichen mit Migrationshintergrund praktiziert würde, die in einer vergleichbaren Situation wie afroamerikanische Jugendliche in den USA seien. Diese Position wird auch von deutschen Gangster-Rappern häufig vertreten, wohingegen ein Großteil der deutschen Szeneakteure in der Tradition der *Alten Schule* Authentizität am Grad der Verinnerlichung der Regeln und Praktiken der HipHop-Kultur misst. Glaubwürdigkeit steht also auch in engem Zusammenhang mit ethnischen Kategorien, die Diskussion in den USA ist hierbei jedoch eine ganz andere als in Deutschland, weshalb die Darstellung sich im Folgenden aufspaltet. Insgesamt lässt sich allerdings festhalten, dass es sich bei Authentizität keinesfalls um eine essentielle Kategorie, sondern vielmehr um ein Konstrukt handelt, das im jeweiligen Kontext immer wieder neu verhandelt, produziert und konstruiert werden muss. Bereits in ihren Ursprüngen war HipHop eine hybride Kultur bestehend aus afrikanischen und amerikanischen Elementen, die aus Prozessen gestiegener Mobilität, wirtschaftlicher und kultureller Globalisierung sowie aus dem Einsatz transnationaler Mediennetzwerke hervorgegangen war. Ihre politische Aussagekraft resultierte gerade in der Sichtbarmachung der eigenen kulturellen Hybridität der Akteure.[213] Die Inszenierung von Authentizität im HipHop ist eine theatrale Praxis, die sich z.B. in Videoclips ebenso beobachten lässt wie bei Life-Auftritten, *Battles* oder Partys. Die in der HipHop-Szene in konzentrierter Form erkennbare Praxis der Selbstinszenierung ist dabei typisch für posttraditionale Gemeinschaften und dient der Stabilisierung des Wir-Gefühls. Die Performance im HipHop ermöglicht also nicht nur Selbstinszenierung, sie lässt durch die Kommunikation zwischen Akteur und Publikum HipHop als Lebenswelt entstehen und ermöglicht eine körperliche Aneignung der HipHop-Kultur, da sich der jeweilige *Style* immer in den körperlichen Aufführungen ausdrücken muss. Es entsteht eine eigene Wirklichkeit, die Identität konstituiert und sichert und deren Strukturen durch

213 Mager 2007, S. 187 und Klein und Friedrich 2008, S. 54-55, 64-70.

die Performances immer wieder aktualisiert und perpetuiert werden.[214]

Ethnizität und Authentizität im US-amerikanischen HipHop

In der US-amerikanischen Gesellschaft ist infolge ihrer von Sklaverei und Unterdrückung der afroamerikanischen Bevölkerungsteile geprägten Geschichte ‚Rasse' noch immer eine zentrale Kategorie. Diese Tatsache spiegelt sich insbesondere im US-amerikanischen Rap wider, in der Authentizität und Ethnizität eine enge Verbindung eingehen. Hier ist häufig derjenige am glaubwürdigsten, der am ‚schwärzesten' ist, wobei die Kriterien des ‚Schwarzeins' sich im Fluss befinden. Für die einen ist ‚schwarz', wer sich als militanter ‚schwarzer' Nationalist wie z.B. *Public Enemy* darstellt, für die anderen hingegen derjenige, der sich im Ghetto-Stil ausdrückt. Während noch in den 1980er Jahren der ‚schwarze' Nationalismus den Authentizitätsdiskurs dominierte, herrscht seit Beginn der 1990er Jahre vor allem der *Thug Ethos* vor. Der *Thug* (ein anderer Begriff für Gangster) wurde zum Synonym für den *real Nigga,* den authentischen Afroamerikaner. Auch die politischen *conscious Rapper* positionieren sich dabei häufig als *real Niggas*, um neben den anderen Rappern nicht als ‚soft' angesehen zu werden. Dabei ist es äußerst erstaunlich zu sehen, wer sich als *real Nigga* bezeichnen darf. Die in den 1990er Jahren äußerst erfolgreiche Gruppe *Cypress Hill* aus L.A. beispielsweise besteht aus zwei kubanischen Rappern und einem Italo-Amerikanischen DJ. Obwohl beide Rapper keine Afroamerikaner sind, so machen sie doch typischen Gangster-Rap, indem sie Bestandteile der kulturellen Praxis der afroamerikanischen Gangs wie der *Bloods* und *Cribs,* aber auch der mexikanischen *Chicano*-Gangs verwenden. Sie bezeichnen sich auch gegenseitig als *Nigga*, wobei die beiden Rapper aufgrund ihrer afrikanischen Wurzeln für viele Außenstehende wie Afroamerikaner aussehen. Ihre erfolgreiche und offensive Verwendung von Elementen der *Chicano*- und der afroamerikanischen Kultur, obwohl sie beiden Kulturen im Grund nicht angehören, verdeutlicht die Möglichkeit, die konventi-

214 Klein und Friedrich 2008, S. 143-159, Androutsopoulos 2003, S. 12, Hitzler 1998, S. 84-85.

onellen Begrifflichkeiten von ‚Rasse' und Ethnizität zu überwinden, während gleichzeitig diese Begrifflichkeiten stark betont werden.[215]

Die Debatte um Authentizität verläuft in den USA auch entlang des kommerziellen Erfolgs der Künstler. Der politische Underground positioniert sich demnach als glaubwürdige Ausdrucksform von HipHop, während kommerziell erfolgreicher Rap durch Ausbeutungsmechanismen gekennzeichnet sei und ästhetischer und moralischer Qualität ermangele. Die meiste öffentliche Aufmerksamkeit erfahren die Mittel der Authentizitätskonstruktion im Gangster-Rap. Deren Auswahl kann auf die künstlerischen Vorlieben der Akteure selbst, aber auch auf den Geschmack der Konsumenten zurückgeführt werden. Glaubwürdigkeit wird in diesem Genre besonders im Rückgriff auf das allgegenwärtige Bild des Ghettos hergestellt. Die Ghetto-Darstellungen variieren hierbei. Häufig werden Trostlosigkeit, Resignation, die strukturelle Isolierung und Diskriminierung beklagt, oftmals wird darüber hinaus die Gefährlichkeit und Kriminalität eines Lebens im Ghetto betont. Die Gangster-Rapper stellen sich als typische Produkte des Ghettos, mit überbordender Männlichkeit, Gewalttätigkeit und Todessehnsucht dar. Dabei wird häufig das Stereotyp des ‚Schwarzen' als wildes Tier bzw. als stolzer ‚schwarzer' Gangster, der sich selbst als *Nigger* bezeichnet, verwendet. Diese Übernahme rassistischer Stereotype in einer Art Selbstermächtigung birgt allerdings die Gefahr, ebendiese Stereotype zu verfestigen. Dadurch wird es ‚weißen', aus der Mittelschicht stammenden Jugendlichen möglich, einen angeblich authentischen Einblick in die exotisierte und stereotypisierte Welt des ‚schwarzen' Ghettos zu bekommen. Die Texte der Gangster-Rapper dürfen in den meisten Fällen jedoch nicht wörtlich genommen werden, sie dienen meist dazu, sich selbst am Mikrophon als ‚hart' zu profilieren. Besonders deutlich wird dies beim Gangster-Rapper *Ice Cube*, einem der Gründungsväter des Gangster-Rap. Seine Bühnenfigur ist vom Privatmann O'Shea Jackson klar zu trennen. Während *Ice Cube* von Gewalt und Drogen singt und Frauen als Prostituierte bezeichnet, lebt er als O'Shea Jackson in einer überwiegend ‚weißen' und wohlhabenden Nachbarschaft mit seiner Frau und seinen drei Kindern. Er war noch nie im Gefängnis, besuchte eine sehr gute

215 Ogbar 2007, S. 41-47 und Rose 1994, S. 59.

High School und ging sogar aufs College, das er allerdings verließ, als er mit der Gruppe *N.W.A.* erfolgreich wurde. Der ständige Rückgriff auf das Ghetto kann als Versuch gesehen werden, zwischen Authentizität und Ausverkauf zu unterscheiden und eine Vereinnahmung der eigenen Kultur durch ein ‚weißes' Publikum und durch die Musikindustrie zu verhindern. Dahinter steht die Verbindung vom innerstädtischen Ghetto mit einer ‚schwarzen' und von den Vororten mit einer ‚weißen' Bevölkerung. Der Rückgriff auf die Straße soll darüber hinaus eine gewisse Autonomie gegenüber den Plattenfirmen und der Musikindustrie gewährleisten. Dabei wird das in dieser Form entstehende Bild von ‚dem' Ghetto wiederum zum Produkt der Unterhaltungsindustrie, das einen gewissen Nervenkitzel verspricht. Dieses stereotypisierte Bild hat wenig gemeinsam mit den tatsächlich vorhandenen Großstadtghettos, die eine Mischung aus Slums und Wohnvierteln der Mittelschicht sind, in denen eine eigene Form der Ökonomie herrscht und in denen die Segregation häufig entlang ethnischer und weniger sozioökonomischer Merkmale erfolgt. Dementsprechend wenden sich auch viele Szenegänger gegen dieses massenmedial vermarktete Bild und beschreiben das Ghetto als einen Hort von Musikproduktion und kreativen, kulturellen Praktiken. Die Darstellungen des Ghettos sind also auf der einen Seite düster und bedrohlich, auf der anderen Seite geprägt von der Hoffnung auf politische Alternative und den Schilderungen alltäglicher Erfahrungen.[216]

Ethnizität und Authentizität in der deutschen HipHop-Szene

Im deutschen Rap ist das Ghetto zu einem der beliebtesten Bildmotive geworden. Verwahrloste Wohngegenden, Gewalt, Polizeipräsenz, Glücksspiel und Drogenkonsum dienen als Hintergrundbild für die HipHop-Posse, die Sicherheit garantiert und dem Rapper den Sieg über das Ghetto ermöglicht. Im Mythos vom Ghetto wird ein maskuliner Stereotyp reproduziert, die Lebenserfahrung im Ghetto verspricht dem Künstler Authentizität. Das Bild vom Ghetto transportiert nicht nur Hoffnungslosigkeit, Gewalt und Angst, son-

216 Dyson 2007, S. 7-8, Ogbar 2007, S. 69-71, 117-118, Mager 2007, S. 230-233, 247. Auf das Genre Gangster-Rap wird im Abschnitt über HipHop und Gewalt noch näher eingegangen.

dern auch Chancen, Befreiung und Erfolg. Der Rückgriff auf dieses Stilmittel erfolgt dabei häufig durch Jugendliche mit Migrationshintergrund, die auf ihre Lebenslage in segregierten Stadtvierteln hinweisen. Die erkennbare Orientierung am US-amerikanischen Ursprungsmythos und der Bezug auf Ausgrenzungserfahrungen und Ghettoleben verspricht Glaubwürdigkeit, insbesondere in Verbindung mit dem Rekurs auf ethnische Kategorien. Diese Technik hat auch in der medialen Berichterstattung ein hohes Maß an Aufmerksamkeit erregt, sodass ganze Marketingstrategien auf diesem Prinzip beruhen. Das berühmteste Beispiel hierfür sind bzw. waren mit Sicherheit Aggro Berlin und die hier vertretenen Künstler. Gerade bei *B-Tight* und seinem mit *Neger Neger* betitelten Album lassen sich auch die Essentialisierung von Ethnie und ihre Fixierung auf den Körper feststellen. In weiten Teilen der Szene stieß diese Strategie jedoch auf Widerspruch, nicht nur weil sie in der Öffentlichkeit für Entsetzen sorgte und das Ansehen der Szene stark beschädigte, sondern auch weil sich in der deutschen HipHop-Szene eine andere Interpretation von Authentizität etabliert hat. Diese vernachlässigt die ethnische Herkunft der HipHop-Akteure und verwendet als Gradmesser für Glaubwürdigkeit vielmehr die jeweiligen *Skills* der Szenegänger sowie ihre Kenntnis der Geschichte und der Werte der HipHop-Kultur.[217] Auch journalistische Publikationen führen den eingangs beschriebenen Ursprungsmythos fort, indem sie nur Rap von Jugendlichen mit Migrationshintergrund als authentisch ansehen, während sie weißen Mittelschichtsjugendlichen die Glaubwürdigkeit absprechen, da es ihnen nur um sich selbst und um ihren Spaß ginge. Als lobenswert gilt hier schließlich politisch motivierter Rap, der als Sprachrohr marginalisierter Minderheiten diene (siehe die prominenten Beispiele von *Advanced Chemistry* oder *Cartel*), Gangster-Rap wird hingegen als sexistische, rassistische und gewaltverherrlichende Bedrohung der sozialen Ordnung angeprangert.[218]

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Charakter von HipHop als Kultur ethnischer Minderheiten bei seiner Neukontextualisie-

---

217 Klein und Friedrich 2008, S. 22-23, 77-79, Verlan und Loh 2006, S. 24-32, Szillus, Leopoldseder und Wehn 2010, S. 25.

218 Klein und Friedrich 2008, S. 71-76.

rung in Deutschland eine wichtige Rolle spielte. Die Zugehörigkeit zu bestimmten Ethnien wurde und wird von vielen Seiten als Ein- oder Ausschlusskriterium verwendet. In weiten Kreisen innerhalb und außerhalb der Szene herrscht nun die Überzeugung vor, dass sich die Glaubwürdigkeit und die politische Aussagekraft der Hip-Hop-Kultur direkt aus der Erfahrung sozialer Ausgrenzungspraktiken ergeben. Authentizität basiert allerdings immer häufiger nicht mehr auf tatsächlicher Erfahrung sozialer Marginalisierung, sondern wird über das Lebensgefühl HipHop konstruiert. Es entsteht die Vorstellung einer globalen Gemeinschaft von Jugendlichen, die trotz unterschiedlicher kultureller Herkünfte und vielfältiger daraus entstehender HipHop-Stile durch ihr Lebensgefühl einander zugehörig sind. In diesem Zusammenhang wird die richtige Inszenierung von sozialer Ausgrenzung bedeutungsvoll, die an die Stelle des tatsächlichen Erlebens tritt und auf den Ursprungsmythos verweist.[219]

3.4 Konstruktion von Geschlecht: traditionelle Rollenbilder

Verhandlung von Geschlecht in Jugendkulturen

Das Konzept des *Doing Gender* beschäftigt sich mit der sozialen Konstruktion von Geschlecht im Alltag. Individuen wird nicht einfach durch die Natur oder die Erziehung ein Geschlecht zugewiesen, stattdessen wird das Wissen darüber, was ‚männliches' und was ‚weibliches' Verhalten ist, interaktiv und interpretativ verhandelt. Die soziale Konstruktion von Geschlecht ist demzufolge ein Merkmal von Situationen, und nicht von Personen. In der Analyse lassen sich drei Ebenen unterscheiden: erstens die Geburtsklassifikation (*Sex*), zweitens die soziale Zuordnung des Geschlechts/der Geschlechtskategorie (*Sex-Category*) und drittens die intersubjektive Validierung der Geschlechtskategorie in Interaktionen (*Gender*). Die intersubjektive Validierung von Geschlecht meint in diesem Zusammenhang die alltäglichen Handlungen, welche das eigene Geschlecht sozial darstellen und das Geschlecht des anderen bestätigen. In institutionellen Arrangements wie z.B. den Höflichkeitsregeln werden die Prozesse des *Doing Gender* noch bestärkt, in der

219 Klein und Friedrich 2008, S. 80-83.

subjektiven Wahrnehmung dagegen wird Geschlecht als angeboren oder anerzogen betrachtet. Wie *Gender* durch performative Prozesse konstruiert wird, ist häufig durch die Alltäglichkeit dieser Vorgänge nur schwer zu erkennen. Besser zu beobachten sind diese in Situationen, in denen sie infrage gestellt werden. Ein gutes Beispiel hierfür sind jugendliche Selbstinszenierungen, in denen sich vielfältige Konstruktionen und Dekonstruktionen von Geschlecht erkennen lassen. Den Umgang mit geschlechterbezogenen Zumutungen und das Experimentieren mit unterschiedlichen Geschlechterrollen sind in jugendkulturellen Handlungsräumen informell organisiert. Dabei entstehen kollektive soziale Umgangsformen, die je nach Szene unterschiedlich ausgeprägt sind. In vielen Jugendkulturen dominieren noch immer Jungen und Männer, beispielsweise in der Rockabilly-, Skinhead- oder Metalszene. Häufig lässt sich in diesen Szenen eine gute Portion Sexismus finden, nichtsdestotrotz behaupten hier auch zahlreiche Mädchen und Frauen ihren Platz.[220] In der HipHop-Szene spielt die Verhandlung von Geschlecht ebenfalls eine wichtige Rolle.

Verhandlung von Männlichkeit im HipHop

Anstatt zu fragen, weshalb verhältnismäßig wenige Frauen im Hip-Hop vertreten sind, könnte man den Spieß umdrehen und fragen, weshalb die HipHop-Kultur für Männer so attraktiv ist. Ein wichtiger Grund hierfür liegt in den zahlreichen Möglichkeiten zur Konstruktion und Bestätigung von männlicher Identität. Das Wertesystem der Szene ist geprägt von Wettbewerb und Konkurrenz, dem Spiel mit Gefahr und Kriminalität. Dabei sind Rebellion und Autonomie zentrale Aspekte der westlichen Konstruktion von Männlichkeit, ihre symbolische Repräsentation spielt in der HipHop-Szene eine wichtige Rolle. Gemessen werden also nicht körperliche Stärke und Überlegenheit wie in zahlreichen Sportarten, sondern andere

220 Stauber, Barbara (2007), „Selbstinszenierungen junger Szene-Aktivistinnen – Gender-Konstruktionen in Jugendkulturen." In: Krasse Töchter: Mädchen in Jugendkulturen, hrsg. von Gabriele Rohmann (Berlin: Archiv-der-Jugendkulturen-Verl.), S. 32-43, S. 32-35 und Rohmann, Gabriele (2007), „Krasse Töchter: Mädchen in Jugendkulturen. Auftakt" In: Krasse Töchter: Mädchen in Jugendkulturen, hrsg. von Gabriele Rohmann (Berlin: Archiv-der-Jugendkulturen-Verl.), S. 7-11, S. 7-9.

Fertigkeiten wie Schlauheit, Mut, Gerissenheit oder Schlagfertigkeit. Ein Beispiel hierfür ist das sogenannte *Boasting*, die Angeberei im Rap, die darauf angelegt ist, durch die Übertreibung der eigenen Fähigkeiten und Talente den Respekt der anderen Szenemitglieder zu erringen. Im Graffiti fungiert die Konfrontation mit Gefahr als eine Art Initiationsritual, mit dessen Hilfe die Jugendlichen ihren Übergang zum ‚Mannestum' demonstrieren können. Indem die *Writer* ihre Zeichen an schwer zugänglichen Orten hinterlassen und sich illegal betätigen, beweisen sie den Betrachtern ihren Mut und ihre Unerschrockenheit. Der Vergleich mit anderen *Writern* und der Erwerb ihrer Anerkennung ist zentral für ihre Erarbeitung einer männlichen Identität. Dabei lassen sich z.B. zahlreiche militärisch geprägte Ausdrucksformen erkennen: Der Zugbahnhof wird als Schlachtfeld, die Sprühdose als Waffe bezeichnet, die Züge und Straßen werden *gebombt*, die Verhaftungsversuche der Polizei sind Attacken aus dem Hinterhalt. Hier lassen sich theatrale Inszenierungen von Krieg erkennen, in denen die *Writer* die Gesetzlosen und die Autoritäten ihre Feinde sind. Die Maßnahmen der Behörden, um Graffiti zu verhindern, stellen eine Herausforderung dar, die Illegalität der Handlungen sorgt für Spannung und Nervenkitzel und ermöglicht die Konstruktion von Männlichkeit.[221]

Genauso bedeutungsvoll ist die Verhandlung von Gewalt in zahlreichen Rap-Songs, die im folgenden Abschnitt genauer geschildert wird. Dabei ist die Darstellung von Männlichkeit insbesondere im US-amerikanischen Rap eng mit Ethnizität verknüpft. Die hier verwendeten Techniken erfahren in der medialen und akademischen Öffentlichkeit eine hohe Aufmerksamkeit. Dies liegt an der akademischen Debatte um das *Gender*-Konzept seit dem Ende der 1970er Jahre, aber auch am hohen Interesse der US-amerikanischen Gesellschaft an afroamerikanischer Sexualität. Die obszönen Texte einzelner Gruppen wie beispielsweise der *2Life Crew* aus Florida wurden in der Öffentlichkeit mit höchster moralischer Entrüstung angeprangert und der Verkauf ihrer Musik-Alben zum Teil verboten. In der Rap-Szene selbst wird die Gender-Problematik kaum reflektiert,

221 Macdonald, Nancy (2004), The graffiti subculture: Youth, masculinity and identity in London and New York [4.Nachdr.] (Basingstoke: Palgrave Macmillan), S. 95-109, 116-127.

von größerer Bedeutung ist die Diskussion um eine adäquate Repräsentation von Ethnizität, die jedoch eng mit Geschlechtskonzepten verknüpft ist, sodass Antirassismus und Sexismus bisweilen Hand in Hand gehen. Afroamerikanische Rapper versuchen häufig, sich von ‚weißen' Konzepten von Männlichkeit abzugrenzen und sich folglich nicht als *Männer*, sondern als *afroamerikanische* Männer darzustellen. Eine wichtige Rolle spielt hierbei die Solidarität unter afroamerikanischen Männern, die Frauen in der Regel ausschließt. Die patriarchalischen Strukturen der dominanten US-amerikanischen Gesellschaft werden im Grund fortgeführt, da ‚weiße' Männer trotz aller Kritik um ihre gesellschaftliche Macht beneidet und die Ohnmacht afroamerikanischer Männer durch eine starke Stellung in der Familie und der afroamerikanischen *Community* ausgeglichen werden soll. Klischeevorstellungen um Potenz und Virilität ‚schwarzer' Männer, das Resultat jahrhundertelanger rassistischer Diskurse in den USA, werden im Rap aktiviert. Im Gangster-Rap geschieht dies meist durch die überspitzte Figur des *bad Niggas*, während im politischen Rap à la *Public Enemy* afroamerikanische (männliche) Selbstverantwortung und Militanz propagiert werden. Parallelen hierzu lassen sich auch in deutschem Gangster-Rap finden, der in seiner *Battle*-Technik den jeweiligen Gegner durch die Darstellung seiner ‚Weiblichkeit' diskreditiert oder generell sexistische Äußerungen hervorbringt. Gerade in der Rap-Musik werden traditionelle Gender-Kategorien eher fortgeschrieben als aufgelöst. Trotzdem wäre es voreilig, die Geschlechter-Politik im HipHop insgesamt als schlicht reaktionär zu bezeichnen. Gerade die provokative Art, mit der im Rap Männlichkeit präsentiert wird, stellt dieses Konzept auch wiederum zur Diskussion und damit infrage. Gleichzeitig sind auch immer mehr Frauen im HipHop und insbesondere im Breaking aktiv, die sich mit den sexistischen Tendenzen in der Szene kritisch auseinandersetzen.[222]

Frauen im HipHop

Die Darstellung von Frauen im Rap bildet einen zentralen Kritikpunkt insbesondere in der öffentlichen Rezeption von HipHop. US-amerikanische Rap-Künstler sprechen relativ häufig von ihren sexu-

222 Grimm 1998, S. 21-23, 74, 124-137 und George 2006, S. 215-222.

ellen und sozialen Beziehungen zu Frauen. Zwei unterschiedliche Positionen verorten die Frauen entweder als ‚Hure' oder als ‚Heilige'. Im nationalistischen bzw. *Conscious-Rap* werden Frauen häufig als Mütter und als unterstützende Freundinnen dargestellt, die zum Wohle der patriarchalisch geprägten afroamerikanischen Gemeinschaft (in untergeordneter Funktion) beitragen sollen. Wenn einer Frau als sogenannter *good Sister* oder *Momma* von den Männern Respekt gezollt wird, so bedeutet das allerdings häufig, dass ihre Sexualität und ihre Selbstbestimmtheit negiert werden, da sie zu einer asexuellen weiblichen Gestalt idealisiert wird. Auch wenn afroamerikanische Frauen in keinerlei Weise sexuell promiskuitiv handeln, dafür aber das männliche Verständnis von Macht und Autorität herausfordern (und beispielsweise mehr verdienen), wird ihr Verhalten als respektlos gewertet. Der Respekt vor Frauen im nationalistischen Rap bedeutet folglich im Grund nur eine subtilere Form von Kontrolle. Im Gangster-Rap werden Frauen im Gegensatz zum politischen Rap fast immer herabgewürdigt und als treulos, materiell und sexuell manipulativ sowie offensiv porträtiert. Im Unterschied zum nationalistischen Rap wird die soziale Rolle der Frauen in keiner Form thematisiert. Gemeinsam ist jedoch beiden Genres, dass Frauen nicht als gleichwertig anerkannt, sondern immer dem Mann als unterlegen angesehen werden. Besonders im Gangster-Rap werden dabei Frauen zu Sexualobjekten degradiert. In zahlreichen Videoclips ist eine große Zahl von afroamerikanischen und lateinamerikanischen Frauen zu sehen, die sich spärlich bekleidet in Pools oder Stripclubs räkeln und lasziv posieren. Sie werden hier als Besitz und als Statussymbol dargestellt, ähnlich wie Luxuswagen oder -uhren. Die männlichen Videostars sind von den vielen Frauen nicht aufgrund ihrer Verführungskünste umgeben, sondern wegen ihres Reichtums. Die Frauen in den Videos sind außerdem jeder Individualität und Menschlichkeit beraubt, ihre Augen sind entweder von der Kamera abgewandt, um dem Zuschauer einen voyeuristischen Blick auf ihren Körper zu gestatten, oder lasziv und einladend direkt auf die Kamera gerichtet. Diese Darstellung ist aus der Ästhetik von Strip-Clubs und Pornographie übernommen, die seit den 1990er Jahren in die US-amerikanischen Alltagskultur Eingang gefunden haben. Häufig werden Frauen außerdem als *Bitches* bezeichnet, ein Begriff der zunächst zur Be-

zeichnung weiblicher Hunde dient. Seine Verwendung in Zusammenhang mit Frauen bringt diese zum einen in Zusammenhang mit promiskuitiver Sexualität, zum anderen mit launischen und aggressiven Verhaltensweisen. Negativ konnotiert wird der Begriff von Rappern verwendet, um Frauen zu kritisieren, die entweder durch den Einsatz ihrer sexuellen Reize die Männer ausbeuten oder sich zu dominant und respektlos verhalten. ‚Positiv' verwendet dient er zur allgemeinen Bezeichnung von Frauen, die ihrem Mann bei seinen kriminellen Aktivitäten loyal und tatkräftig beistehen.[223]

Insgesamt lässt sich festhalten, dass es in der Darstellung von Frauen im Rap nicht viel Raum für unabhängige Weiblichkeit gibt. Vielen Autoren zufolge sind Sexismus, Misogynie und Patriarchalität im HipHop jedoch ein Spiegel der gesamtgesellschaftlichen Verhältnisse in den USA. Diskriminierende Haltungen gegenüber afroamerikanischen Frauen und Sexismus generell sind in der US-amerikanischen Gesellschaft weit verbreitet und haben eine lange Tradition seit der Sklaverei, sie sind nicht nur erst seit dem HipHop virulent. Insbesondere der Rap greift folglich die Bigotterie in der US-amerikanischen Gesellschaft auf und gibt sie in intensivierter Form wieder, wobei in der Öffentlichkeit vor allem die explizite Darstellung Proteste auslöst, aber weniger der Inhalt an sich.[224]

Frauen sind jedoch im HipHop nicht nur Gegenstand (häufig problematischer) Darstellungen im Rap, sondern von Beginn an auch ein aktiver Teil der Szene. Die folgenden Schilderungen beschränken sich allerdings auf die Bereiche Rap und Graffiti, für die aufgrund der insgesamt intensiveren Beforschung auch mehr Untersuchungen über weibliche Szenegängerinnen vorliegen.

Auch wenn die weibliche Beteiligung an der Entwicklung und Etablierung des Rap-Genres beispielsweise vom Musik-Kritiker Nelson George als unwesentlich bezeichnet wird und die Zahl weiblicher Rapper wesentlich geringer war und ist, so spielen bis heute Frauen

---

223 Perry 2004, S. 175-176, Grimm 1998, S. 125-126, Dyson 2007, S. 112-113 und Leibnitz, Kimiko (2007), „Die bitch als ambivalentes Weiblichkeitskonzept im HipHop." In: HipHop meets Academia: Globale Spuren eines lokalen Kulturphänomens, hrsg. von Karin Bock, Stefan Meier und Gunter Süß (Bielefeld: Transcript-Verl.), S. 157-169, S. 158-168.

224 Dyson 2007, S. 21-22, 116, 135 und Leibnitz 2007, S. 159-160.

im Rap immer wieder eine wichtige Rolle. Insbesondere seit dem Erfolg des Debut-Albums *Hot, Cool and Vicious* des weiblichen Rap-Duos *Salt'n'Pepa* von 1986, das mehr als zwei Millionen Mal verkauft wurde, konnten auch vermehrt Frauen Plattenverträge abschließen, wie z.B. *MC Lyte*, die mit ihrem Hit *Paper Thin* von 1988 berühmt wurde. In ihren Songs beschäftigten sich diese ersten Rapperinnen vor allem mit der Situation afroamerikanischer Frauen (siehe *Ladies First* von *Queen Latifah* und *Monie Love*) und Beziehungsproblemen wie (vor allem männliche) Untreue.[225] Unter diesen ersten weiblichen MCs der späten 1980er und frühen 1990er Jahre gab es nicht wenige, die sich weigerten, sich als ‚sexy MCs' zu vermarkten. Nach dem Übergang zum 21. Jahrhundert wurden Sexualität, sexuelle Objektivation und Schönheit allerdings zentrale Aspekte der Vermarktungsstrategien weiblicher Rapper. Den ersten Frauen, die größeren kommerziellen Erfolg erzielten, gelang dies, indem sie männliche Rollen und Repräsentationsformen übernahmen. Zahlreiche Frauen schlüpften in die Figur des *Badman* und rappten über Gewalt und *Tricksterism*. Diese sexuell aufreizenden weiblichen MCs sehen zwar sehr weiblich aus, besetzen sprachlich jedoch männliche Sphären. *Lil' Kim* übernimmt beispielsweise häufig die Rolle der *Badman Woman*, des weiblichen *Players* mit Autos, Waffen und Männern. Diese *Badwomen* besetzen allerdings nicht nur männliche Räume, sondern stellen diese auch zur Diskussion. In ihren Texten sind die *Badwomen* oder *Bitches* ebenso sexistisch wie ihre männlichen Kollegen. Sie präsentieren ihre Männer als Sexualobjekte und artikulieren auch ansonsten keine Form von Kritik an den sozialen Verhältnissen. Diese Übernahme und Umdeutung männlicher Rollen und ehemals negativer Begriffe wie der der *Bitch* behält jedoch weiterhin misogyne Bezeichnungspraktiken bei und ist deshalb nicht unproblematisch. Die gewalttätige und hypersexuelle Attitüde der *Badwomen* ist nach Meinung einiger Autoren Voraussetzung für den kommerziellen Erfolg weiblicher Rapperinnen, die so erhöhte mediale Aufmerksamkeit erzielen.[226]

---

225 George 2006, S. 224-225, Rose 1994, S. 154-166.

226 Perry 2004, S. 156-159, Ogbar 2007, S. 90-92, 83-88 und Leibnitz 2007, S. 163-164.

Im Gegensatz zu dieser Ansicht stehen jedoch der überwältigende Erfolg des Albums der Rapperin *Lauryn Hill* und die zunehmende Popularität von Neo-Soulmusik weiblicher Musikerinnen seit der Jahrtausendwende. In der ersten Woche nach dem Erscheinen ihres Albums *The Miseducation of Lauryn Hill* (1998) verkaufte die Rap-Sängerin so viele Platten wie keine andere Frau (unabhängig vom Genre) jemals zuvor. Sie gewann darüber hinaus fünf *Grammys,* und ihr Album wurde als erstes HipHop-Album als *Album of the Year* ausgezeichnet. *Hills* Image als Mutter, Sängerin, Rapperin, Schauspielerin, Produzentin und sozial engagierte Künstlerin machte deutlich, dass man keine Verführerin sein musste, um erfolgreich zu sein. Sie lehnte die typischen Themen der Gangster-Kriminalität und des materiellen Reichtums ab, verwendete aber auch keine entschieden feministischen Texte.; stattdessen waren ihre Themen weit gefächert. Neben *Lauryn Hill* hat es immer wieder vereinzelt erfolgreiche weibliche Rapperinnen gegeben, die sich gegen eine auf ihrer Sexualität beruhenden Marketingstrategie gewehrt haben (Beispiele sind *Queen Latifah*, *Salt-N-Pepa* oder *MC Lyte* in den 1980er Jahren oder *Missy Elliott* seit den 1990er Jahren). Diese waren jedoch eher die Ausnahme als die Regel, da besonders mit der Konsolidierung der Medienlandschaft die Erfolgschancen von Rapperinnen sanken. Stattdessen äußerte sich feministischer HipHop weniger in Rap-Musik, als vielmehr im sogenannten *Neo-Soul*. Dieses Genre reflektiert die aktuelle Entwicklung von HipHop, ebenso wie Frauen verachtende Tendenzen. Nachdem die Beliebtheit von Rap-Musik 2001 plötzlich stark gesunken war, schafften es Künstlerinnen des Neo-Soul-HipHop wie *Alicia Keys* oder *India.Arie*, in den Mittelpunkt der Öffentlichkeit zu gelangen und Millionen Fans zu gewinnen.[227] Einige dieser Frauen weigern sich, sich auf sexistische Schönheitsideale reduzieren zu lassen. Trotzdem gibt es immer wieder Künstlerinnen, deren feministische Texte in Widerspruch stehen zu ihrem Äußeren, welches stark orientiert ist an den objektivierenden Darstellungen in den Musikclips. In dem Maße, in dem junge Rapperinnen sich dem allgemeinen Schönheitsideal annähern, steigt auch ihr Bekanntheitsgrad. Verweigern sie sich diesem Ideal, lässt auch ihre Popularität nach (wie mittlerweile bei *Lauryn Hill*),

227 Ogbar 2007, S. 92, Chang 2006, S. 445-446 und Grimm 1998, S. 136-137, 131.

bzw. sie schaffen den internationalen Durchbruch nur sehr schwer bis gar nicht (siehe *Erykah Badu*). Die Spannung zwischen den Texten und dem Image von Künstlerinnen lässt sich durch zwei unterschiedliche Begebenheiten erklären. Zum einen ist das Bedürfnis, als attraktiv zu gelten und Erfolg zu haben, ein allgemein menschliches. Zum anderen wird die Imagekonstruktion der Künstler häufig nicht von diesen selbst gehandhabt, sondern von mächtigen Plattenfirmen kontrolliert, sodass die Spannung zwischen Text und Äußerem häufig nicht Spannungen im Künstler selbst, sondern zwischen dem Künstler und der Plattenfirma repräsentieren. Es ist also zu erkennen, dass die Medien eine wichtige Rolle für die Selbstdarstellung weiblicher Künstlerinnen spielen. Wer kommerziell erfolgreich sein will, muss zumindest versuchen, den Schönheitsstandards zu genügen, auch wenn es immer wieder Ausnahmen von dieser Regel gibt. Die in den Medien geäußerte Besorgnis über Frauenfeindlichkeit in Rap-Musik ist aus diesem Grund bisweilen auch ein ‚hausgemachtes' Problem: Antisexistische Äußerungen von Künstlerinnen wie *Queen Latifah* erfahren häufig wesentlich weniger mediale Aufmerksamkeit als die Produktionen ihrer *Badwomen*-Kolleginnen. Diese einseitige Berichterstattung trägt also ihrerseits ebenso zur Stereotypisierung afroamerikanischer Frauen bei.[228]

Was die immer noch relativ geringe weibliche Beteiligung im Rap (im Gegensatz zum verwandten Neo-Soul) angeht, so sieht die deutsche Rapperin *Pyranja* die Gründe hierfür allerdings nicht in den häufig beklagten sexistischen Darstellungen von Frauen in Rap-Videos oder Texten. In ihren Gesprächen mit deutschen Rapperinnnen fand sie heraus, dass die Mehrheit der Frauen sich von den Texten nicht persönlich angegriffen fühlt, da sie diese weder wörtlich, noch besonders ernst nehmen. Sie fühlen sich in der Rap-Szene nicht eindeutig diskriminiert, dafür sind ihre Erfahrungen zu vielschichtig, außerdem treffen sie auch außerhalb der Hip-Hop-Szene immer wieder auf Stereotype und Vorurteile. Die Anzahl von Rapperinnen ist eher deshalb gering, weil die Praktiken und Werte der Rap-Szene für viele Frauen nicht sehr attraktiv sind. Besonders zu Beginn ist es für Frauen schwierig, hier Fuß zu fassen, da die Aggressivität und Selbstbehauptung, welche in den *Battles*

228 Perry 2004, S. 178-187 und Dyson 2007, S. 130-132.

gefordert werden, nicht Teil weiblicher Sozialisationsprozesse sind.[229]

Auch in der Graffiti-Szene sind verhältnismäßig wenige Frauen vertreten. Während in den Anfängen noch zahlreiche Mädchen aktiv waren, nahm ihre Beteiligung bereits am Ende der 1970er Jahre stark ab. Als Grund führen Szenegänger die zunehmende Gefährlichkeit des illegalen Malens an, sie trauen den Frauen wird dabei nicht zu, dass sie sich in gleichem Maße an den illegalen nächtlichen Graffiti-Aktivitäten beteiligen könnten. Sie werden stattdessen sofort mit ‚typisch weiblichen' Eigenschaften in Verbindung gebracht: Männliche Akteure befürchten, sie seien nicht mutig und kräftig genug oder würden bei Gefahr sofort anfangen zu weinen. Während männliche *Writer* sich in der Szene als ‚Männer' beweisen müssen, müssen weibliche beweisen, dass sie keine ‚Frauen' sind. Aus diesem Grund nehmen sie meist ‚männliche' Verhaltensweisen an und kleiden sich auch entsprechend. Trotzdem werden sie für ihre Geschlechtskategorie kritisiert. Häufig wird ihnen beispielsweise die Hingabe zum Graffiti abgesprochen, welche ein äußerst bedeutender Aspekt der Graffiti-Kultur ist, der über die Vergabe von Respekt entscheidet. Dies wird damit begründet, dass viele weibliche *Writer* über ihren Partner mit Graffiti in Berührung kommen und sich angeblich nur aus diesem Grund für die Graffiti-Kultur interessieren. Während Männer also malen, um Respekt zu bekommen, tun Frauen dies um Vorurteile abzubauen und akzeptiert zu werden. Schaffen sie es dennoch, dabei zu bleiben, werden sie aufgrund ihrer geringen zahlenmäßigen Beteiligung meist schneller berühmt. Was wie ein Vorteil aussieht, ist im Grund jedoch ein Nachteil, da im Graffiti gerade der lange und harte Weg zur Berühmtheit geschätzt wird. Glaubwürdigkeit ist für Frauen im Graffiti nur äußerst schwer zu erreichen. Der Grund für die Skepsis gegenüber weiblichen *Writern* liegt darin, dass sie durch ihre Fähigkeit, ‚männlich' zu sein, zu einer Bedrohung werden, da das Konzept von ‚Männlichkeit' nur in strikter Abgrenzung von ‚Weiblich-

229 Pyranja (2007), „Let's go girls!: Ein Gespräch mit der Rapperin Pyranja über Mädchen und junge Frauen im HipHop." In: Krasse Töchter: Mädchen in Jugendkulturen, hrsg. von Gabriele Rohmann (Berlin: Archiv-der-Jugendkulturen-Verl.), S. 175-179, S. 177-178.

keit' konstruiert werden kann. Durch die Definition von Graffiti als ‚Männerarbeit' wird diese geschlechtliche Abgrenzung möglich. Die Ansprüche der weiblichen *Writer* drohen, diese Trennung aufzulösen.[230]

Insgesamt lässt sich festhalten, dass die Präsentation von Männlichkeit im HipHop eine wichtige Rolle einnimmt und in der Regel mit Werten wie Härte, Aggression und ständigem Konkurrenzkampf verbunden ist. Dabei lassen sich Wertkonservatismus und vor allem im kommerzorientierten Gangster-Rap Sexismus und Chauvinismus beobachten. Die eher geringe weibliche Beteiligung dürfte auch damit zusammenhängen, dass dieses an traditionellen Konzepten von Männlichkeit orientierte Wertesystem für Frauen wesentlich weniger attraktiv ist als für Männer. Nichtsdestotrotz gibt es auch eigenständige weibliche Akteure in den unterschiedlichen Bereichen der HipHop-Kultur, insbesondere im tänzerischen Gebiet, das möglicherweise Frauen mehr Spielraum gibt und damit für sie attraktiver ist als die anderen Ausdrucksformen. Gerade bei der Betrachtung der Geschlechtskonstruktionen wird deutlich, dass die HipHop-Kultur keinen abgeschlossenen Gegenentwurf zur Mehrheitsgesellschaft darstellt, sondern einige ihrer Wertestrukturen übernimmt, diese durch ihre überspitzte Darstellung aber wiederum zur Diskussion stellt.

3.5 Gangster-Rap: Darstellung von Gewalt

Die Darstellung von Gewalt spielt vor allem in der Rap-Musik eine wichtige Rolle. Dies hängt auch damit zusammen, dass in der US-amerikanischen Populärkultur Männlichkeit und Gewalt eng miteinander verbunden sind, wie sich auch in Sportarten wie *football* oder *hockey* beobachten lässt. Ein wichtiges Symbol ist die Schusswaffe, die für den *frontier*-Geist des Vordringens in den Westen der heutigen Vereinigten Staaten und den Gedanken, sein Eigentum vor anderen zu schützen, steht. Die Schusswaffe ist hier ein Symbol der Freiheit, das aber auch zu Tod und Zerstörung führt. Die Waffenbesessenheit der US-Amerikaner spiegelt sich beispielsweise in Hollywood-Filmen oder in den Kampagnen der *National Rifle*

230 Austin 2002, S. 59-60, Böß 2009, S. 74-77 und Macdonald 2004, S. 130-142.

Association wider, aber auch im HipHop taucht die Waffe als Mittel für einen Weg in die Freiheit auf.[231] Ein zentrales Thema im Rap ist außerdem das Strafvollzugssystem, das zahlreiche afroamerikanische und lateinamerikanische Jugendliche direkte Erfahrungen mit Gewalt machen lässt. Infolge der Crack-Welle der 1980er Jahre und der sprunghaft ansteigenden Kriminalitätsrate war schließlich einer von vier jungen Afroamerikanern inhaftiert. Dabei war das Justizsystem durch eine rassistische Vorgehensweise gekennzeichnet: 80 Prozent der Drogenkonsumenten in New York im Jahre 1989 waren ‚weiß', 92 Prozent der wegen Drogenkonsums Verhafteten waren Afroamerikaner und Lateinamerikaner. Daraus lässt sich erkennen, dass bei denselben Voraussetzungen Afroamerikaner bei Drogendelikten wesentlich härter bestraft wurden. Darüber hinaus werden Afroamerikaner schneller verhaftet, zum einen durch rassistische Motivationen der Polizeibeamten, zum anderen deswegen, weil sie häufig von Armut betroffen sind und folglich leichter in Berührung mit Kriminalität geraten. Bei Afroamerikanern und Lateinamerikanern ist Ogbars Angaben zufolge das Armutsrisiko fünfmal höher als bei ‚weißen' US-Amerikanern. Erfahrungen mit den Lebensverhältnissen im Gefängnis sind dementsprechend insbesondere für afroamerikanische Jugendliche ein reales Vorkommnis und nicht nur eine abstrakte Vorstellung. Die Faszination des Gefängniskomplexes ist eine Reflektion der Lebensverhältnisse junger Afroamerikaner, die eine scheinbare Notwendigkeit in eine ‚Tugend' verwandelt haben: Der Gedanke, dass Männlichkeit am besten im Gefängnis erprobt und entwickelt werden kann, wurde von HipHop gleichzeitig herausgefordert und verstärkt.[232]

Die Darstellung von Gewalt im Rap variiert je nach Genre. Im *Conscious-Rap* werden Gewalt und Kriminalität von einem politischen Standpunkt aus geschildert. Die Rapper versuchen, gesellschaftliche Wirklichkeiten zu analysieren und Alternativen aufzuzeigen. Dabei wird beispielsweise von fehlgeleiteten Jugendlichen gesungen oder das Gefängnissystem als Instrument rassistischer Diskriminierung angeklagt. Im Gangster-Rap dagegen werden Gefängnisaufenthalte als Elemente der *Street Credibility* stilisiert. Hier

231 Dyson 2007, S. 93-94 und Perry 2004, S. 160-161.

232 Ogbar 2007, S. 139-140, 166-167 und Dyson 2007, S. 14-15.

geht es nicht um eine politische, sondern um eine symbolische Darstellung von Gewalt. Wie bereits erwähnt, entstand der Gangster-Rap vor allem an der Westküste der Vereinigten Staaten, was mit den dortigen Lebensverhältnissen zusammenhing. In Los Angeles war die afroamerikanische Bevölkerung vor allem in der Stadtmitte angesiedelt und bereits nach dem Zweiten Weltkrieg auf dem Arbeits- und Wohnungsmarkt stark benachteiligt. In der Folge kam es schon 1943 und in verschärfter Form 1965 in diesen vom Wohlstand ausgeschlossenen und segregierten Stadtteilen zu Straßenschlachten der Bevölkerung mit der Polizei. In den 1980er Jahren verschlechterte sich die Lage im Stadtteil South Central weiter. Der Niedergang der Industrie ließ 124.000 Personen im Herzen der Stadt arbeitslos zurück. In der Rezession von 1983 lag die Arbeitslosenrate in ganz L.A. bei 11 Prozent, in South Central dagegen mindestens bei 50 Prozent. Ein Viertel der Afroamerikaner und Lateinamerikaner sowie 14 Prozent der Asiaten in ganz L.A. lebten unter der Armutsgrenze, in South Central lag die Rate hingegen bei 30 Prozent. Die Hälfte der Kinder lebte unterhalb der Armutsgrenze, und die Kindersterblichkeit im Stadtteil Watts war dreimal so hoch wie im nur 20 Meilen entfernten Santa Monica.[233]

Die in diesem Kontext entstandene Rap-*Crew N.W.A* aus Compton, South Central L.A., hatte nichts mehr gemeinsam mit dem Black Power Movement, der andere radikale Rap-Formationen wie *Public Enemy* stark geprägt hatte. Sie verwendete eine schockierende Sprache und erzählte drastische Geschichten, die das harte Leben auf der Straße schildern sollten. Die Akteure der Gruppe präsentierten sich selbst als Gangster, welche sich weder von Polizisten, Frauen oder Rivalen beirren ließen. Ihr Album *Straight Outta Compton* aus dem Jahr 1988 schlug ein wie eine Bombe, vergleichbar mit dem plötzlichen Erfolg der *Sex Pistols* in Großbritannien elf Jahre zuvor. Ihre Lieder trafen den Nerv der Jugendlichen, die das Album kauften, obwohl es von den Radiostationen boykottiert wurde und kaum vermarktet worden war. Mit *N.W.A* begann die starke Betonung des Regionalen und die Ästhetisierung der *Hood*, der Nachbarschaft, im Rap. *N.W.A* wurde äußerst kontrovers diskutiert. Als die Rapper während einer Tour in Detroit den Song *Fuck the police* performte,

233 Grimm 1998, S. 78-79, Ogbar 2007, S. 139-140 und Chang 2006, S. 309-315.

stürmten die anwesenden Polizisten die Bühne und verhafteten schließlich die flüchtigen Rapper in ihrem Hotel. Aber nicht nur die Öffentlichkeit reagierte entsetzt auf die Texte der Rap-Stars, auch die HipHop-Szene selbst war in sich zerrissen, was von den provozierenden Inhalten zu halten war. Während die Rapper selbst für sich beanspruchten, das Sprachrohr der einfachen Menschen auf der Straße zu sein, empfanden zahlreiche HipHop-Akteure die Frauenfeindlichkeit, Homophobie und Gewaltverherrlichung der Songs als äußerst problematisch. Das Aufkommen und der immense kommerzielle Erfolg des Gangster-Raps sorgten für größtes Unbehagen in der US-amerikanischen Gesellschaft. In der öffentlichen Diskussion beharrten Elternverbände, Politiker und Vertreter von staatlichen Kontrollorganen sowie die Medien darauf, dass die Texte des Gangster-Raps zu Nachahmungen führen würden. Unterschiedliche Gewaltakte wurden postwendend auf einzelne Künstler und ihre Songs zurückgeführt. Auch von Kulturkritikern wurden die Texte der Gangster-Rapper nicht als symbolische Konstrukte erkannt, sondern für bare Münze genommen, da Rap generell als ‚authentisch' galt. Dabei ist Gangster-Rap durchaus ausdifferenziert und nicht jeder Rapper gewalttätig. Die Protagonisten dieses Genres nehmen für ihre gewalttätigen Texte dieselbe künstlerische Freiheit in Anspruch, wie sie z.B. auch Autoren von Action-Filmen nutzen. Die Präsentation von Gewalt in den Werken ist hierbei unterschiedlich. Viele Darstellungen sind überzeichnet und wie Cartoons zu verstehen, andere warnen vor den Gefahren der Straße, manche sind Erfahrungsberichte in der ersten Person. Einige Texte sind poetisch und ganz präzise geschildert, manche psychologisch komplex und verwirrend, viele andere ohne besonderen Anspruch. Die meisten Akteure sind jedenfalls viel zu vielschichtig, um als Gangster-Rapper über einen Kamm geschoren werden zu können und einem vor allem in den Medien verbreiteten Stereotyp des Gangster-Rappers zu entsprechen.[234]

Auch in Deutschland hat das Aufkommen von Gangster-Rappern wie *Bushido* für Aufsehen gesorgt. Welche Wirkung die in den Texten geschilderte Gewalt auf ihre Rezipienten hat, bleibt unklar und

234 Chang 2006, S. 318-327, Mikos 2000, S. 110-111 und George 2006, S. 70-71, 163-171.

ist weiterhin stark umstritten. Dass die Propagierung von Gewalt durch Rap-Stars zu tatsächlicher Gewaltausübung Jugendlicher führt, kann empirisch jedenfalls nicht belegt werden. Häufig wird mit Erstaunen konstatiert, dass der Großteil der Hörer von Gangster-Rap Mittelschichtsjugendliche sind. Ein Grund hierfür liegt im Nervenkitzel beim angeblich authentischen Einblick in die exotische Welt der Ghettos. Gangster-Rap ist für Mittelschichtsjugendliche nicht nur aufgrund seiner Texte, sondern auch aufgrund seines *Flows* und seiner Tanzbarkeit interessant. Letztere betont stark die körperliche Ebene, was für Jugendliche, die in einem körperfeindlichen Umfeld aufgewachsen sind, besonders attraktiv sein muss. Die Figur des Gangsters ist außerdem vor allem für Jugendliche, die sich seitens der Eltern oder der Schule unterdrückt fühlen, ein alternatives Rollenmodell. In ihrer Phantasie können sie die Rebellion des Gangsters nachempfinden und sich so in Opposition zur dominanten Kultur positionieren und Autoritätspersonen herausfordern. Die von den Rappern geschilderte Brutalität ist dabei ebenfalls meist nicht das Ergebnis eigener Erfahrungen sondern verleiht ihnen vielmehr die Möglichkeit, sich selbst außerhalb der Gesellschaft zu positionieren. Die geschilderten kriminellen Aktivitäten sind nicht wörtlich zu nehmen, sondern stellen eine Metapher für die eigenständige Positionierung in der Gesellschaft dar und sind ein wichtiges Werkzeug zur Herstellung von Authentizität. In seinem Nihilismus lässt der Gangster-Rap Widersprüchlichkeiten zu, Kriminalität und der Einsatz von Gewalt dienen zum Ausdruck von Autonomie. Das Böse dient hier zur Befreiung des Individuums, ganz in der Tradition des Mythos vom *Staggerlee* und der *Blaxploitation*-Filme, in denen der ‚schwarze Mann' aus den Beschränkungen der ‚weißen' Gesellschaft ausbricht und dafür alles bekommt: Geld, Frauen und Drogen. Die übertriebene Formulierung macht gesellschaftliche Tabus zum Thema. Ein Beispiel hierfür ist die Verwendung des Begriffs *Nigger* oder *Nigga*, der von vielen afroamerikanischen Rappern sowohl positiv als auch negativ bei der Bezeichnung von Freunden, Feinden und Kollegen verwendet wird. Die in der Sprache angelegte gesellschaftliche Hierarchie wird umgedreht, da der Rapper selbst in der Position des Mächtigen, der den anderen beleidigen kann, steht. Diese Umkehrung soll die Hierarchisierung der Sprache zerstören. Dabei muss jedoch festgehalten werden, dass

die Akteure keine Alternative zu diesem Begriff finden und sich damit weiterhin im Bereich der Dominanzkultur bewegen. Aus diesem Grund beschreiten zahlreiche andere Rapper einen alternierenden Weg. Sie entwerfen eine neue, positive Utopie der afroamerikanischen Gemeinschaft, die sich häufig auf nationalistische Konzepte wie die *Nation of Islam* bezieht.[235]

Die Darstellung von Gewalt der im Rap dient also unter anderem der Konstruktion von Männlichkeit, sie lässt sich aber interessanterweise auch bei weiblichen Akteuren feststellen und wird hier zu einem Teil feministischer Symbolik. Die Verwendung von Gewalt in Texten und Aktionen zeigt an, dass die Frauen voll beteiligt sind an der Verteidigung der Hood vor ‚weißem' Kapitalismus und Ausbeutung, kulturellem Diebstahl und *Sell-out*. Die Frauen positionieren sich dadurch als wichtige Mitglieder des ‚schwarzen' Nationalismus. Die Verwendung gewalttätiger Sprache zeigt außerdem an, dass der Weg der Gewalt, dem, ein Opfer zu werden, vorgezogen wird. Dies bedeutet nicht unbedingt die Schilderung von körperlicher Gewalt, sondern auch die Beleidigung und Erniedrigung von frauenverachtenden Männern. Thematisieren sie männliche Untreue, so drehen die Frauen häufig Spieß um und versetzen den Mann in eine verletzliche Position, indem sie ihn ebenfalls betrügen, ihm Gewalt zufügen oder seinen Besitz zerstören. Darüber hinaus gibt die Übernahme der Rolle des *Badman* den Frauen im HipHop auch die Möglichkeit, Zorn und Frustration über ihre Lebensverhältnisse angesichts von Unterdrückung, sexuellem Missbrauch und der Übertragung von zu großer Verantwortung gegenüber der *Community* Ausdruck zu verleihen. In der verwandten Sparte der R&B-Musik dominiert stattdessen die Darstellung von emotionaler Verzweiflung und Herzschmerz, die Wut und Frustration mildern. Die metaphorische Verwendung von Gewalt ermöglicht es den Frauen, neue Räume zu erschließen, und steht im Gegensatz zum repressiven Bild von Frauen als Fürsorgerinnen und Rückgrat der *black community*.[236]

---

235 Mikos 2000, S. 117, Wegener 2008, S. 119-120, Grimm 1998, S. 78-102 und George 2006, S. 129-135.

236 Perry 2004, S. 162-165.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich unterschiedliche Motive für die Darstellung von Gewalt in den verschiedenen Rap-Sparten erkennen lassen. Eine wichtige Rolle spielen die Konstruktion von Männlichkeit und Autonomie sowie die Herstellung von Authentizität durch Schilderungen der eigenen (angeblichen) Gewalttätigkeit. In diesem Zusammenhang ist wahrscheinlich die Fixierung auf Gewalt in der US-amerikanischen Gesellschaft (zu beobachten beispielsweise in Filmen oder der hohen Anzahl an Schusswaffen in Privathaushalten) nicht zu vernachlässigen. Während außerdem politische Äußerungen über Problemlagen in der Gesellschaft, die die weit verbreitete Gewalttätigkeit und die schwierigen Lebensumstände in den Stadtteilen mit hohen Anteilen an afroamerikanischer Bevölkerung kritisieren, insbesondere im *Conscious-Rap* zu beobachten sind, darf nicht vergessen werden, dass gewaltverherrlichende Schilderungen des Gangster-Raps häufig der Ankurbelung von Verkaufszahlen dienen. Die Indizierung vieler Alben mit dem Hinweis *Parental Advisory: Explicit Lyrics* wird von zahlreichen Jugendlichen als eine Art Gütesiegel wahrgenommen. Die hier geschilderten, für den US-amerikanischen Gangster-Rap typischen Mechanismen und Strategien werden im deutschen Gangster-Rap im Grund im Wesentlichen übernommen.

3.6 Produkt HipHop: ökonomische Verwertungsprozesse

Bereits die frühen DJs sahen im HipHop nicht nur eine Möglichkeit, Spaß zu haben und sich selbst zu verwirklichen, sondern auch Geld zu verdienen und sich ökonomische Unabhängigkeit zu sichern. Hilfreich bei der Suche nach bezahlten Engagements waren ein großes Netzwerk an Bekannten, eine Vermarktungsstrategie und ein Gespür für Geld und Wirtschaftlichkeit. Die Vorlieben des Publikums bestimmten konsequenterweise die Musikauswahl, die DJs waren Konkurrenten, die aber trotzdem versuchten, sich zu respektieren. Um den Radius ihrer Auftritte und Engagements zu vergrößern, beschäftigten sie eigene Manager und Agenten, die das Publikum erweitern und durch gezielte Werbemaßnahmen wie das Verteilen von Flyern den eigenen Bekanntheitsgrad erhöhen sollten. Daran lässt sich ablesen, dass individuelle Leistung und unternehmerisches Engagement von Beginn an eine wichtige Rolle in der HipHop-Kultur spielten, die geprägt ist von den US-amerikanischen

Leitvorstellungen von wirtschaftlichem Liberalismus, individueller Freiheit und den Möglichkeiten ökonomischen Aufstiegs.[237]

HipHop ist im Laufe der vergangen vier Jahrzehnte insbesondere in den USA zu einer Multimillionen-Dollar-Industrie geworden. Hierzu liegt eine Reihe von Recherchen vor, wobei vor allem die Publikation ‚The big payback' des Journalisten Dan Charnas hervorzuheben ist, die deutlich macht, dass künstlerisches Gespür und Geschäftssinn im HipHop eine höchst fruchtbare Symbiose eingehen.[238] Dies wird offensichtlich an einigen Giganten der US-amerikanischen Musikszene, welche zunächst als Rapper und DJs oder Gründer von Musikverlagen Rap zu einem der bedeutendsten Musik-Genres machten und die mittlerweile in den unterschiedlichsten Bereichen (wie Mode-, Getränke- oder Filmindustrie) findige und finanziell äußerst erfolgreiche Geschäftsleute sind. Laut einer Publikation von Jeffrey Ogbar aus dem Jahr 2007 gehören diese Künstler und Produzenten zu den reichsten US-Amerikanern: Sean *Diddy* Combs (346 Millionen Dollar), Shawn *Jay-Z* Carter (340 Millionen), Russel Simmons (325 Millionen), Damon Dash (200 Millionen), Andre *Dr. Dre* Young (150 Millionen), *Ice Cube* (145 Millionen), Curtis *50 Cent* Jackson III (100 Millionen), Cornell *Nelly* Haynes (60 Millionen) und Jermaine Dupri (60 Millionen). Sie etablierten sich auch ohne College-Diplom als erfolgreiche Geschäftsmänner, indem sie kapitalistischen Prinzipien folgten und zielstrebig vorgingen. Viele von ihnen eröffneten beispielsweise einfach selbst Labels, als keine Plattenfirma sie unter Vertrag nehmen wollte bzw. keine (angemessene) Gewinnbeteiligung bot. Mit einem guten Gespür für Marktlücken und neue Trends investierten diese Künstler und Geschäftsleute in die unterschiedlichsten Branchen, brachten eigene Modelinien, Parfüm, Getränke oder Bücher auf den Markt, eröffneten Restaurants oder kauften Sport-Teams.[239] Das *Black Music En-*

237 Mager 2007, S. 119-121 und Rose 1994, S. 40.

238 Charnas, Dan (2010), The big payback: The history of the business of hip-hop (New York: New American Library), S. ix-xii.

239 Ogbar 2007, S. 176-177. Laut eines Artikels des US-amerikanischen Wirtschaftsmagazins *Forbes* aus dem Jahr 2011 gehören gegenwärtig zu den fünf reichsten HipHop-Künstlern Jean *Diddy* Combs (475 Millionen US-Dollar), Shawn *Jay-Z* Carter (450 Millionen US-Dollar), Andre *Dr. Dre* Young (125 Millionen US-Dollar), Brian *Birdman* Williams und Curtis *50 Cent*

terprise Magazine schätzte den Umsatz der gesamten HipHop-Industrie zu Beginn des Jahrtausends auf jährlich fünf Milliarden US-Dollar. Die allgemeinen Einbrüche der Verkaufszahlen von Tonträgern aufgrund von Musikdownloads machen sich jedoch auch in diesem Genre bemerkbar. Insbesondere beim bis dato höchst beliebten Gangster-Rap lässt sich mittlerweile eine Übersättigung erkennen. Trotzdem bleiben die Umsatzzahlen beeindruckend. HipHop verkaufte in den USA noch vor kurzem nicht nur Platten im Wert von 400 Millionen Dollar im Jahr, sondern auch zahlreiche andere Produkte wie Swatch-Uhren, Absolut Wodka oder Autos von Honda im Wert von Hunderten Millionen Dollar.[240] Um so großen finanziellen Erfolg zu erzielen, waren viele Künstler bereit, Kompromisse in ihrer Musikproduktion einzugehen. *Jay-Z* z.B. gibt an, weniger anspruchsvolle Musik zu machen, um sein Einkommen zu erhöhen, obwohl ihm die Musik von *Conscious-MCs* eigentlich besser gefällt. Nichtsdestotrotz äußerten sich viele ‚kommerzielle' Rap-Stars besonders während der Präsidentschaft George W. Bushs kritisch zu politischen Themen wie dem Irak-Krieg oder mangelnden Hilfsleistungen bei den Verwüstungen in New Orleans durch den Hurrikan Katrina im Jahr 2005.[241]

Global agierende Musikindustrie

Von Anfang an spielten ökonomische Aspekte eine wichtige Rolle in der HipHop-Kultur, die auch in ihren Ursprüngen nicht als eine ‚reine', unkommerzielle Subkultur begriffen werden darf. Mittlerweile ist HipHop ein Teil der weltweiten Kulturindustrie, der nach denselben Regeln funktioniert wie andere Warenformen und dessen Verbreitung nicht denkbar ist ohne zahlreiche technologische Verbesserungen. Dabei etablierte sich inzwischen eine Handvoll globaler Player. Zu Beginn des neuen Jahrtausends kontrollierten zehn

---

Jackson (mit jeweils 100 Millionen US-Dollar). Zack O'Malley Greenburg, „The Forbes Five: Hip-Hop's Wealthiest Artists.". http://www.forbes.com/special-report/hip-hop/forbesfive.html (letzter Zugriff: 25. Juni 2011).

240 Käckenmeister, Anja (2007), Warum so wenig Frauen rappen? Ursachen, Hintergründe, Antworten (Saarbrücken: VDM Verl. Müller), S. 26-27 und Chang 2006, S. 417, 425.

241 Ogbar 2007, S. 178-179.

Firmen den Markt von US-amerikanischen Medien, Anfang der 1980er Jahre waren es noch 50 gewesen. Die Musikindustrie wurde von fünf Firmen beherrscht: Vivendi Universal, Sony, AOL Time Warner, Bertelsmann und EMI. Zahlreiche der kleinen Independent-Firmen mussten aufgeben oder wurden aufgekauft, andere konzentrierten sich auf kleine Nischenmärkte oder schafften es, Abkommen mit den großen Firmen einzugehen. Auf der einen Seite wurde es für unabhängige Stimmen immer schwieriger, Gehör zu finden, und eine Homogenisierung der Verkaufsprodukte setzte ein, auf der anderen Seite wurde es einigen afroamerikanischen HipHop-Künstlern (und vielen anderen Unternehmern) möglich, mehr Reichtum anzuhäufen und größere Imperien zu gründen als je zuvor.[242]

Es lassen sich jedoch weiterhin Kooperationen zwischen *Majors* und *Minors* in der Musikproduktion erkennen. Die Straße beispielsweise ist ein wichtiges Instrument der Legitimierung in der HipHop-Kultur. Nur wer *Street Credibility* hat, wer überzeugend vermitteln kann, dass er auf der Straße aufgewachsen ist und weiß, wie sie funktioniert, der wirkt authentisch, bekommt Respekt und ist damit auch erfolgreich. Den kleineren Unternehmen wird dabei mehr zugetraut, ein Gespür für die Nähe von Künstlern zur Straße zu besitzen. Aus diesem Grund sind die großen Plattenfirmen bereit, ihre Produktions- und Verteilungsstrukturen zur Verfügung zu stellen und den kleineren Plattenfirmen die Akquise der Künstler zu überlassen. An dieser fortbestehenden Bedeutung kleinerer Plattenfirmen lässt sich die prägende Rolle von Lokalität in den Produktionsprozessen von HipHop-Musik erkennen. Häufig wird Rap-Musik von kleinen künstlereigenen Plattenfirmen produziert, die auf lokalen *Crews* und *Posses* beruhen. *Posse* war zuerst die Bezeichnung einer Gruppe Gesetzloser in Westernfilmen, in den 1970er Jahren wurden die jamaikanischen Gangs, welche den Drogenmarkt kontrollierten, mit diesem Begriff bezeichnet. Heute ist damit die Verbindung eines Rap-Künstlers mit seinem lokalen Produktionskontext gemeint. Bevor ein Rapper berühmt werden kann, muss er sich zunächst in seiner unmittelbaren Nachbarschaft bewähren. Wird er schließlich überlokal erfolgreich, kann er seinen Erfolg nur

242 Mager 2007, S. 139-141, Chang 2006, S. 443-445.

wahren, wenn er die Verbindung zu seiner alten Nachbarschaft, seiner *Posse*, aufrecht erhält und somit seine Authentizität und *Credibility* beweist. Diese Territorien und die Zugehörigkeit dazu können allerdings auch nur konstruiert sein, beispielsweise um sich gegen andere Territorien zu behaupten und besser Platten zu verkaufen. Ein wichtiger Absatzmarkt für die Musikindustrie ist damit auch die Straße. Von ihr gehen jedoch gleichzeitig auch Erneuerungsimpulse aus. *Street Teams* versuchen, die Stimmung auf der Straße auszukundschaften, um daraufhin die Vermarktungsstrategien und Künstlerimages zu verbessern. Im Anschluss daran wird das Marketing wiederum durch Flyer oder Sticker auf der Straße betrieben, um Marktnischen zu besetzen und Meinungsmacher gezielt zu beeinflussen. Die Produktion und Vermarktung von Musik ist also durchaus auf den Mythos Straße angewiesen.[243]

Werbung und Bekleidung

Zwischen der HipHop-Kultur und den Branchen der Werbe- und Bekleidungsindustrie lässt sich eine enge Verknüpfung erkennen, die bis in die Anfangszeiten der Szene zurückreicht. Als die Markenbegeisterung in der allgemeinen Bevölkerung Ende der 1980er Jahre nachließ, entdeckten große Firmen wie Pepsi, Adidas oder Nike das Marktpotenzial afroamerikanischer Jugendlicher, die sich noch stark von Markennamen beeindrucken ließen. Bereits 1986 verwandelten *Run-D.M.C.* Adidas mit einem Song in eine HipHop-Marke. Auch Nike konnte sich mithilfe einer Werbekampagne mit Michael Jordan und Spike Lee gegen den Konkurrenten Reebok durchsetzen. Ab diesem Zeitpunkt nahm die HipHop-Kultur nicht mehr nur Erzeugnisse der Bekleidungsindustrie auf und passte sie ihren Wünschen an, sondern bekam von der Industrie ganz auf ihre Wünsche zugeschnittene Produkte, indem einzelne Künstler z.B. eigene Produktlinien entwerfen konnten. Schon bald brach sich eine neue Markenbegeisterung Bahn, für die die Namensplaketten der *Old School* bereits den Boden geschaffen hatten. Die Labels großer Designer wie Fendi oder Gucci schmückten (kopiert) auf einmal

243 Negus, Keith (2004), „The Business of Rap: Between the Street and the Executive Suite." In: That's the joint!: The hip-hop studies reader, hrsg. von Mark Anthony Neal und Murray Forman (New York, NY: Routledge), S. 525-540, S. 534-536, Mager 2007, S. 235-241.

Autos oder Möbelstücke. Besonders die Gangs der Westküste begannen, bestimmte Marken zu tragen und nur ausgewählte Farben zu verwenden. Zwar nahm die Bekleidungsindustrie Millionen ein, als sich diese Gewohnheit in den USA ausbreitete, trotzdem herrschte Besorgnis um das Image der Konzerne vor.[244] Mittlerweile haben zahlreiche Rapper angefangen, ihre eigenen Modelinien herauszubringen. So stieg Russell Simmons von Def Jam Records mit der Linie *Phat Farm* in die Modeindustrie ein, ebenso wie *Jay-Z* von *Roc-A-Fella Records* die Linie *Rocawear* und *Sean Combs* von Bad Boy Records die Linie *Sean John* begründeten, die sehr erfolgreich wurden. Zur Jahrtausendwende erzielte *Sean John* beispielsweise einen Umsatz von 70 Millionen US-Dollar, *Rocawear* zwischen 25 und 50 Millionen US-Dollar. Im Jahr 2004 verkaufte *Jay-Z* seine Modelinie *Rocawear* für über 200 Millionen Dollar an die Iconix Brand Group.[245]

Diese überwältigend hohen Zahlen sind natürlich nur für den US-amerikanischen Markt gültig. Was ökonomische Verwertungsmöglichkeiten der HipHop-Kultur in Deutschland angeht, so ist in den einschlägigen Veröffentlichungen kein Zahlenmaterial (von einzelnen Nennungen abgesehen) zu finden. Obwohl es nicht möglich war, hierzu ausführlicher zu recherchieren, soll dennoch ein kurzer Überblick über die Verwertungsmöglichkeiten in Deutschland gegeben werden. Aufgrund ihrer großen Popularität fällt zunächst die Rap-Musik ins Auge. Die größten Einnahmen wurden hier vermutlich während der Gangster-Rap-Ära erzielt, deren Protagonisten für ihre Veröffentlichungen Gold- und sogar Platinstatus erhielten. Neben diesen vereinzelten Großverdienern gibt es aber auch eine Reihe von unabhängigen kleinen Plattenverlagen, die Rap-Musik herausbringen, sowie eine große Anzahl an Rappern, DJs, Produzenten, Studiobesitzern und Tontechnikern, die hier ihr (mehr oder weniger üppiges) Auskommen finden. HipHop-Konzerte wurden spätestens zu Beginn des Jahrtausends zu Mega-Events, so zählte das HipHop-Open im Jahr 2001 rund 15.000 Besucher, das *Splash!* ein Jahr darauf sogar 30.000.[246] Auch in den Medien ist HipHop

244 Chang 2006, S. 417, 425 und George 2006, S. 193-197.

245 Charnas 2010, S. 592, 627.

246 Verlan und Loh 2006, S. 20, Androutsopoulos und Habscheid 2007, S. 291. Bis in die Gegenwart hat das Splash!-Festival um die 20.000 Besucher, sie-

vertreten. Neben den Szenemagazinen *Juice* (mit über 30.000 Exemplaren)[247] und *Backspin* (10.000 Exemplare)[248] gibt es noch zahlreiche Internetforen wie *www.rap.de* oder *www.HipHop.de*, die mit Informationen rund um die Musik und ihre Stars aufwarten, Diskussionsplattformen für Fans und Szenegänger bereitstellen und in ihren Shops Kleidung, Musik, Accessoires und anderes mehr verkaufen. Tippt man den Suchbegriff *HipHop* in die Suchmaschine *google* ein, so landet man bei 130.000.000 Treffern, *Rap* hingegen liefert über 650.000.000. (Zum Vergleich: *Rock'n'Roll* erzielt 139.000.000, *Techno* 328.000.000 und *Punk* 398.000.000 Treffer.)[249] Daraus wird deutlich, dass es sich bei *Rap* um einen sehr gesuchten Begriff handelt, der immer noch wesentlich bekannter ist als *HipHop*. Neben Online-Versandhäusern wie *MZEE.com* gibt es einen regen Einzelhandel, der Kleidung, Accessoires und Equipment wie Sprühdosen und anderes verkauft. Im Branchenbuch von Marktplatz-Mittelstand sind zum Begriff HipHop bundesweit immerhin 496 Unternehmen eingetragen.[250] In allen Bereichen der HipHop-Kultur lassen sich Umsätze erzielen. Fast jede Tanzschule hat mittlerweile Tanzstile der HipHop-Kultur im Angebot, B-boys und B-girls können aber nicht nur unterrichten, sondern auch bei *Battles* Preisgelder gewinnen. Zu dem berühmtesten Wettbewerb gehört mit Sicherheit das *Battle of the Year*, das dank seiner internationalen Ausrichtung auch als ‚Weltmeisterschaft' des Breakdance bezeichnet wird und über 12.000 Besucher zählt. Doch auch in Werbespots, beispielsweise für Sportartikelhersteller oder Getränkefirmen, treten professionelle B-boy *Crews* auf. Graffiti-Sprüher finden sich hingegen als Grafiker und Designer, Werbetechniker, Fassadengestalter, Verkäufer von Sprühdosen oder freie Künstler wieder. Zahlreiche Akteure der

---

he http://www.festivalhopper.de/festival/tickets/splash-festival-2011.php, (letzter Zugriff: 19. August 2011.

247 Piranha Media GmbH, „Juice Media Daten.". http://www.piranha-media.de/mediadaten/JUICE_Mediadaten_2011.pdf (letzter Zugriff: 25. Juni 2011).

248 Laut schriftlicher Auskunft der Redaktion.

249 Letzter Zugriff: 25. Juni 2011.

250 http://www.marktplatz-mittelstand.de/Search/Fetch (letzter Zugriff: 25. Juni 2011).

HipHop-Szene sind damit Teil der Kultur- und Kreativwirtschaft, die einen aufstrebenden Markt mit kulturellen Gütern versorgt.

Wie in dieser kurzen Schilderung deutlich wurde, handelt es sich bei HipHop nicht nur um einen weit verbreiteten Lebensstil, sondern auch um ein äußerst erfolgreiches Produkt. Die ökonomische Verwertung von HipHop ist keine Kommerzialisierung im Sinne einer ‚feindlichen Übernahme', vielmehr sind diesbezügliche Bestrebungen von Beginn an bei den Szeneakteuren selbst zu beobachten. Dies mag damit zusammenhängen, dass US-amerikanische Leitbilder von Wirtschaftsliberalismus und ökonomischem Aufstieg im HipHop sehr präsent sind. Darüber hinaus spielen meiner Ansicht nach aber auch die generellen Charakteristika von posttraditionalen Gemeinschaften eine Rolle. Massenmediale Kommunikationsmittel spielen z.B. eine wichtige Rolle für die Verbreitung der Szene und die Vernetzung ihrer Akteure. Außerdem stellen die Produkte der sogenannten Konsumgüterindustrie erst das Material zur Verfügung, das die Grundlage für zahlreiche Bricolage-Prozesse bildet, von denen die Erneuerungsimpulse (jugend-)kultureller Vergemeinschaftungen ausgehen. Hinzu kommt, dass Szenen aufgrund ihres äußerst labilen Zusammenhalts darauf angewiesen sind, ihre Gemeinschaft durch professionelle Inszenierungen immer wieder zu zelebrieren und zu stabilisieren. Diese Inszenierungen durch eine szeneeigene Organisationselite folgen zwangsläufig marktwirtschaftlichen Regelungen, sie bieten Szeneakteuren aber auch die Möglichkeit, ihre Kreativität und ihren Geschäftssinn zu nutzen. Dass andere kulturindustrielle Akteure ebenfalls Gewinnchancen wittern und sich an der Vermarktung und Verwertung des Produktes HipHop beteiligen, lässt zwar *Sell-out*-Rufe laut werden, trägt letzten Endes aber ebenso zur Verbreitung und Differenzierung der alltagskulturellen Praktiken des HipHop bei. HipHop als Popkultur steht damit stets an der Schnittstelle von Kulturindustrie und Alltag, also im Spannungsfeld von Produktion und Aneignung.

IV Empirische Untersuchung

1 Methoden und Forschungsdesign

Nachdem in den bisherigen Kapiteln veränderte Lebens-, Lern- und Arbeitswelten im Zuge von tiefgreifenden Modernisierungsprozessen geschildert sowie HipHop als popkulturelle, ästhetisch vermittelte Alltagspraxis vorgestellt wurden, steht im Folgenden die empirische Untersuchung der beruflichen Verwertung von Szeneaktivitäten im Rahmen der HipHop-Kultur im Vordergrund. Untersuchungsgegenstand waren die Einstellungen von Akteuren aus der HipHop-Szene, die im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft als Selbständige tätig sind. Von zentralem Interesse war es herauszufinden, welche Haltungen notwendig sind, um unterschiedlliche Praktiken im Rahmen der HipHop-Kultur beruflich zu nutzen. Dies sollte mithilfe elf qualitativer Interviews, darunter ein Experteninterview, erhoben werden. Nach einer Schilderung der methodologischen Verortung der Untersuchung sowie der verwendeten Instrumente erfolgt die Darstellung der Vorgehensweise, bevor die Ergebnisse der Interviews vorgestellt werden.

1.1 Untersuchungsdesign

In der Europäischen Ethnologie/Volkskunde dominieren induktive Vorgehensweisen, in denen weniger vorgefasste Theorien zur Geltung kommen, als vielmehr Annahmen und Thesen aus dem Material heraus entwickelt werden. Dies hängt mit den zentralen Fragestellungen dieser Disziplin zusammen, wie beispielsweise der Untersuchung von subjektiven Sinnwelten, Lebensgeschichten und Alltagskulturen in ihrer historischen Dimension. Auch die vorliegende Studie hat ihren Schwerpunkt in diesem Bereich. Dabei lässt sich festhalten, dass es zur beruflichen Verwertung von Szeneaktivitäten im Bereich der HipHop-Kultur keinerlei Vorwissen gibt. Die bisherigen Untersuchungen befassen sich mit völlig anders gelagerten Fragestellungen, wie etwa dem Zusammenhang von Rap-Musik und Geographie bei Christoph Mager. Darüber hinaus sind Formen des Kompetenzerwerbs in Szenen generell nur bei der Expertise von Ronald Hitzler und Michaela Pfadenhauer sowie in eigenen, rudi-

mentären Analysen untersucht worden und ansonsten noch nicht in den Blick empirischer Forschungen geraten. Aufgrund des geringen Vorwissens und der sich für die subjektiven Sinnwelten interessierenden Fragestellung war für die vorliegende Untersuchung eine explorative Vorgehensweise angeraten. Hierfür wird in der empirischen Sozialforschung vor allem auf ein qualitatives Forschungsdesign verwiesen. Eine quantitative Herangehensweise scheint dagegen eher zweckmäßig, wenn ein breiteres Vorwissen vorhanden ist, in dessen Kontext konkrete Hypothesen generiert bzw. überprüft werden können. Durch ein qualitatives Forschungsdesign soll hingegen weniger bereits Bekanntes überprüft, als vielmehr ‚Neues' entdeckt und empirisch begründete Theorien entwickelt werden. Dabei gibt es kein einheitliches theoretisches und methodisches Verständnis, sondern verschiedene theoretische Ansätze und dazugehörige Methoden. Diese Vielfalt ist das Ergebnis unterschiedlicher Entwicklungslinien in der Geschichte qualitativer Forschung.[251]

Eine mittlerweile sehr prominente Forschungsrichtung ist die Grounded Theory. Diese zeichnet sich insbesondere durch ihre explorative Vorgehensweise aus, die sich am Prinzip der Offenheit orientiert. Das Verfahren wurde von Anselm Strauss und Barney Glaser entwickelt, um den in den 1950er und 1960er Jahren erkennbaren tiefen Graben der US-amerikanischen Sozialwissenschaften zwischen Theorie auf der einen Seite und der empirischen Forschung auf der anderen Seite zu überwinden. In ihrem Verfahren sollten empirische Forschung und Theoriebildung von Beginn an eng verknüpft sein. Ziel der empirischen Forschung ist es aus dieser Sichtweise, theoretische Abstraktionen eng am Forschungsgegenstand entlang zu entwickeln. Die Bezeichnung ‚Grounded Theorie', die diese Verknüpfung zum Ausdruck bringen soll, wird in der Regel in deutschen Publikationen beibehalten. Eine Vorreiterrolle hatten Glaser und Strauss auch bei der Etablierung qualitativer Forschungsmethoden als eigenständige, Theorie generierende und überprüfbare Verfahren, die von ihnen nicht nur als Wegbereiter quantitativer Studien gesehen wurden, wie zu ihrer Zeit noch üb-

251 Flick, Uwe (2006), Qualitative Sozialforschung: Eine Einführung, 4. Aufl., vollst. überarb. und erw. Neuausg. (Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl.), S. 18-20 und Schmidt-Laubinger 2007, S. 183-184.

lich. Die Methodologie der Grounded Theory lässt ganz unterschiedliche Erhebungsformen zu. Relevant ist also nicht die Form der Erhebung, sondern der parallele Ablauf der verschiedenen Arbeitsschritte, die sich gegenseitig beeinflussen und stimulieren. Ein Beispiel hierfür ist das Theoretical Sampling (im Folgenden theoretisches Sampling), das Datenerhebung und -auswertung miteinander verknüpft. Im Gegensatz zu anderen Herangehensweisen wird das Sampling nicht bereits vor der Untersuchung festgelegt. Stattdessen werden zu Beginn der Untersuchung am Material heuristische Hypothesen gebildet, auf deren Grundlage stets neues Material erhoben wird, das der ständigen Prüfung und Weiterentwicklung der entstehenden Theorie dient. Die Erhebung gilt als abgeschlossen, wenn eine theoretische Sättigung erreicht ist, das heißt wenn sämtliche aufkommenden Fragen sich durch das erhobene Material beantworten lassen.[252] Die Auswertung erfolgt mithilfe des theorieorientierten Kodierens. Der Begriff des ‚offenen Kodierens' bezeichnet die Überführung von Rohdaten in Konzepte bzw. Codes. Beim darauffolgenden ‚axialen Kodieren' werden zusammenhängende Konzepte zu Kategorien zusammengeführt. Diese sind Resultat von Interpretationen und damit abstraktere, höherwertige Konzepte und bilden die Ecksteine der sich herausbildenden Theorie. Zentrale Konzepte, die einen Großteil der gefundenen Konzepte umfassen, werden schließlich als Schlüsselkategorien bezeichnet (‚selektives Kodieren'). Durch ständige Vergleiche innerhalb eines Falles, aber auch zwischen unterschiedlichen Fällen wird die entstehende Theorie schließlich auf ihre Robustheit überprüft. Die an dieser Stelle erkennbare Vorgehensweise des ständigen Vergleichens ist ein Grundprinzip der Grounded Theory. Phänomene und Konzepte werden stets mit anderen, ähnlichen oder unterschiedlichen, Phänomenen und Konzepten verglichen. Dadurch sollen die erarbeiteten Konzepte und Kategorien präzisiert und ausgearbeitet und auf ihre Konsistenz geprüft werden. Des Weiteren begleitet das Schrei-

252 Kleemann, Frank, Krähnke, Uwe und Matuschek, Ingo (2009), Interpretative Sozialforschung: Eine praxisorientierte Einführung (Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.), S. 24-26, Przyborski und Wohlrab-Sahr 2008, S. 186-189, 194-195. Die folgende Darstellung bezieht sich auf den Ansatz von Anselm Strauss und Juliet Corbin und nicht die abweichende Linie von Barney Glaser.

ben von Memos den gesamten Forschungsprozess. Theoretisches Wissen soll damit festgehalten werden, um den Forschungsprozess zu begleiten und zu reflektieren und schließlich auch den Prozess der Generierung von Theorie zu dokumentieren.[253]

Die Methodologie der Grounded Theory wurde aus mehreren Gründen für die vorliegende Untersuchung ausgewählt. Zum einen zeichnet sich diese Forschungsmethode durch ihre Offenheit aus. Neben den verschiedenen Vorgehensweisen, die den Forschungsprozess strukturieren und damit seine Wissenschaftlichkeit gewährleisten sowie die entstehende Theorie stets an die empirischen Daten rückbinden, gewährt die Grounded Theory dem Forschenden ausreichenden Handlungs- und Interpretationsspielraum. Die als theoretische Sensibilität bezeichnete Kreativität und Feinfühligkeit bei der Interpretation der Daten ermöglicht es dem Forscher, durch die Einnahme unterschiedlicher Perspektiven neue Erkenntnisse zu gewinnen. Zum anderen bietet die Methodologie der Grounded Theory konkrete Instrumente zur Auswertung qualitativer Daten, die ganz flexibel gehandhabt und eingesetzt werden können. Durch die zirkuläre Vorgehensweise der parallel verlaufenden Erhebung und Auswertung wird der Forschende zu einer ständigen Reflexion seiner Handlungen und der Angemessenheit seiner verwendeten Methoden ermuntert. Dies hat einen positiven Effekt auf die Interpretation der Daten und damit auf die Qualität der Ergebnisse. Es sind aber auch einige Schwierigkeiten in Zusammenhang mit der Grounded Theory zu erkennen. So ist der Forschungsprozess stark von der Perspektive und dem Hintergrund des jeweiligen Forschers abhängig, seine theoretische Sensibilität bestimmt beispielsweise die Vorgehensweise bei der Kodierung. Darüber hinaus bleibt das Kriterium der theoretischen Sättigung eher vage und ohne formale Grenzen, ebenso wie sich das Prinzip des ständigen Vergleichs im Grund unbegrenzt weiter fortführen lässt. Als Gegensteuerung werden die ständige Reflexion der eigenen Vorgehensweise, das Erstellen von ‚Prioritätenlisten' oder die Arbeit in Forschergruppen empfohlen.[254] Behält man diese möglichen Problemlagen im Auge, so überwiegen jedoch die Vorteile der Grounded Theory als For-

253 Lampert 2007, S. 520-522, Przyborski und Wohlrab-Sahr 2008, S. 195-203.

254 Lampert 2007, S. 519-523.

schungsmethode, die eine offene Vorgehensweise mit konkreten Instrumenten zur Datenauswertung verbindet, gerade bei einem Forschungsvorhaben, das sehr explorativ angelegt ist.

Aus diesen Gründen schien es sinnvoll, die vorliegende Untersuchung im Sinne der Grounded Theory durchzuführen. Am Anfang stand eine ausführliche Literaturrecherche zur HipHop-Kultur (verbunden mit der Beobachtung von Szeneereignissen), aber auch zum Wandel der Arbeitswelt infolge von Modernisierungprozessen. Auf dieser Grundlage wurden folgende Annahmen formuliert: In Anlehnung an die Expertise von Hitzler und Pfadenhauer sowie eigene Vorarbeiten wurde in der HipHop-Szene der Erwerb unterschiedlicher Kompetenzen vorausgesetzt. Die empirische Untersuchung sollte nun erheben, durch welche spezifischen Einstellungen sich Akteure der HipHop-Kultur auszeichnen, die ihre Szeneaktivitäten und ihre hierbei erworbenen Kompetenzen in unterschiedlichen Formen beruflich nutzen.

Bei der Erforschung sozialer und ethnischer Milieus kommen in der Europäischen Ethnologie/Volkskunde vor allem qualitative Interviews unterschiedlicher Formen und Ausprägungen zum Einsatz, die in der Tradition der Erzählforschung stehen. Das Interview ist im Grund die Systematisierung einer Alltagspraxis, nämlich des Gesprächs. Es handelt sich um eine besondere Form menschlicher Kommunikation, die zwar an die Bedingungen alltäglicher Gesprächsführung anknüpft, ihre Regeln jedoch nicht einhalten kann. Ein Interview ist nämlich die bewusste Herbeiführung einer Gesprächssituation, bei der ein asymmetrisches Frage-Antwort-Verhältnis besteht, in dem der Fragende versucht, Informationen vom Befragten zu bekommen. Qualitative Interviews zielen auf die Schaffung einer entspannten Gesprächssituation ab, die es dem Gesprächspartner ermöglicht, seine Erfahrungen und Vorstellungen in einer ihm angemessenen Form zum Ausdruck zu bringen. Aus dem Gesagten lassen sich Deutungen, Meinungen und subjektive Aussagen rekonstruieren, sie lassen die Selbstwahrnehmung von Personen oder auch die Art, in der sie gesehen werden möchten, erkennen. Das zutage geförderten Material ist jedoch immer etwas einem Alter Ego Erzähltes, das folglich doppelt rekonstruiert ist, indem es dem Anderen gegenüber erinnert und geäußert wird. Interviews dienen folglich nicht als Quelle realen Verhaltens im

Alltag. Für die Forschungspraxis bedeutet dies, dass sie stets reflektiert erfolgen und der Forschende sich selbst und seinen Umgang mit den Interviewten kritisch hinterfragen muss.[255] Auf der anderen Seite haben Interviews Siegfried Lamnek zufolge den Vorteil, dass

> „die Informationen in statu nascendi aufgezeichnet werden können, unverzerrt-authentisch sind, intersubjektiv nachvollzogen und beliebig reproduziert werden können. […] Gerade durch den Vergleich von Text und seiner Interpretation ergeben sich Kontrollmöglichkeiten, die dem qualitativen Interview einen methodisch und methodologisch hohen Status zuweisen."[256]

Gerade angesichts volkskundlich-ethnologischer Fragestellungen sind qualitative Interviews ein zentrales Instrument, da sie Zugang zu subjektiven Erfahrungen, Sinn- und Lebenskontstruktion gewähren. Sie eröffnen einen Einblick in das Selbstverständnis und Alltagswissen von Individuen und damit in Alltagskulturen in einer historischen Perspektive.[257]

Bei der vorliegenden Untersuchung waren qualitative Interviews aus unterschiedlichen Gründen die Methode der Wahl. Zum einen hatte die Studie zum Ziel, die Einstellungen der HipHop-Akteure, die sie zur beruflichen Verwertung von Szeneaktivitäten befähigen, herauszuarbeiten. Dies lässt sich am besten bewerkstelligen, indem die Handelnden selbst zur Sprache kommen und ihren Meinungen und Vorstellungen Ausdruck verleihen. Zum anderen handelt es sich bei den interessierenden Verwertungsprozessen um Phänomene, die sich über viele Jahre, bisweilen auch Jahrzehnte hinweg ziehen. Da aus forschungspraktischen Gründen die Begleitung über einen solch langen Zeitraum hinweg nicht möglich war, sollte der Verlauf vielmehr mithilfe von Ex-post-Schilderungen rekonstruiert werden. Um jedoch bei der Rekonstruktion dieser Einstellungen und beruflichen Werdegänge nicht allein auf das Gesagte angewiesen zu sein, wurde noch zusätzliches Material hinzugezogen. Hierbei handelte es sich um unterschiedliche Werkproben, Medien und

---

255 Schmidt-Lauber 2007, S. 169-175, Lamnek, Siegfrid (2005), Qualitative Sozialforschung, 4., vollst. überarb. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz Verlag, S. 329-330.

256 Lamnek 2005, S. 329.

257 Schmidt-Lauber 2007, S. 184, Lamnek 2005, S. 348-349.

Inszenierungen der Interviewten, wie beispielsweise ihre Internetpräsenz (Homepages, Shops, soziale Netzwerke), verschiedene Ausstellungen, Auftritte, Musikstücke, Filme (Videoclips und ein Dokumentarfilm) und Bücher; diese gewährten einen spannenden Einblick in die höchst unterschiedlichen Aktivitäten der Befragten.

Die Grundlage der Studie bilden elf qualitative Interviews (davon ein Experteninterview), die im Zeitraum von Juni 2010 bis Februar 2011 geführt wurden. Für die Auswahl der Interviewpartner wurde das Verfahren des theoretischen Samplings mit einem Schneeball-Sampling kombiniert, das sich an den im Feld vorhandenen Beziehungen orientiert. Interviewpartner sprechen hier Empfehlungen aus, wer noch befragt werden sollte. Dadurch können Netzwerke sowie relevante Persönlichkeiten im Feld erschlossen werden. Dieses Verfahren ist zwar geeignet, um einen ersten Zugang in ein Feld zu bekommen, aber keinesfalls für sich genommen ausreichend, da man bestimmten Netzwerkstrukturen verhaftet bleiben kann, weshalb es durch andere Samplingstrategien ergänzt werden sollte.[258]

Die Erhebung der Interviews folgte vor allem den Vorgaben Anne Honers, die ihre Erhebungsmethode als ‚exploratives Interview' bezeichnet. Die Gründe für diese Wahl werden deutlich, wenn man die Vorgehensweise dieser spezifischen Form qualitativer Interviews näher betrachtet. Im explorativen Interview geht es darum, wie die Befragten selbst ihre Wissensbestände rekonstruieren, die Perspektive des anderen steht folglich im Vordergrund. Was den Befragten thematisch wichtig ist, hängt ganz von den Zufälligkeiten der Interviewsituation und den biographischen Ereignissen ab. Der Interviewer versucht dabei, über oder durch den anderen etwas in Erfahrung zu bringen, das bereits geschehen ist und durch das Interview rekonstruiert werden muss. Im Sinne des theoretischen Samplings folgt die Auswahl der Gesprächspartner bei explorativen Interviews nicht Aspekten statistischer Repräsentativität, sondern orientiert sich an ihrer zunächst nur vermuteten Typizität. Diese Unterstellung kann unterschiedlichen Kriterien folgen, wie Ausbildung, Funktion oder sozialer Position oder der Annahme, dass die

258 Przyborski und Wohlrab-Sahr 2008, S. 180-181, Schmidt-Lauber 2007, S. 173.

Person über direkte, persönliche Erfahrungen zum jeweiligen Thema verfügt.[259]

Das explorative Interview nach Honer ist durch mehrere Gesprächsphasen charakterisiert. Dies dient zum einen der Flexibilität, zum anderen werden Typisierungen und Hypothesen direkt aus dem Material gewonnen, theoretisch reflektiert und bei der Vorbereitung für spätere Gespräche eingesetzt. Von zentraler Bedeutung beim explorativen Interview ist dabei die Schaffung einer Atmosphäre, in der die Befragten sich vertrauensvoll mitteilen können. Das heißt sie müssen sich in ihrer eigenen Ausdrucksweise und zu den ihnen wichtig erscheinenden Themen äußern können. In der ersten Phase des explorativen Interviews sollte in einem quasi-normalen Gespräch die Fragestellung grob umrissen werden. Diese muss möglichst offen sein, damit deutlich werden kann, ob sie im Relevanzsystem des Befragten überhaupt sinnvoll oder interessant ist. Im quasi-normalen Gespräch versucht der Befragende, die Situation zu veralltäglichen und ihr eine möglichst normale Atmosphäre zu verleihen, da die Befragten zumeist versuchen, ihre Äußerungen kurz und überblicksartig zu halten. Die Normalisierung erfolgt zum Beispiel dadurch, dass der Interviewer wie in einem normalen Gespräch seine eigenen Interessen verdeutlicht und damit auch zum Sprecher (und nicht nur zum Hörer) wird. Dadurch wird der oder die Befragte dazu stimuliert, sich zu öffnen und auch weiteren Gesprächen zuzustimmen. Natürliche Interaktionsbarrieren zwischen Fremden sollen in dieser Gesprächsform also abgebaut werden.[260]

Die zweite Phase des explorativen Interviews kann entweder von der ersten Phase zeitlich bzw. durch sprachliche Markierungen getrennt oder ineinander übergehend stattfinden. Je nach Erkenntnisinteresse kann entweder auf Prinzipien des Experteninterviews oder des biographischen Interviews, wenn notwendig auch auf beides, zurückgegriffen werden. Beim biographischen Interview orientiert sich Honer vor allem an dem von Fritz Schütze entwickelten Verfahren der Hervorlockung von Narrationen. Dieses geht davon aus, dass nach einer geeigneten Einleitungsfrage alle Men-

259 Honer 1994, S. 624-626.

260 Honer 1994, S. 627-630.

schen dazu fähig sind, eine Geschichte zu erzählen, die bestimmten Zwängen der Kondensierung, Detaillierung und Gestaltschließung folgt. Nach Schütze lassen sich an diesen Erzählungen die relevanten Orientierungsstrukturen ehemals faktischen Handelns rekonstruieren. Der Interviewer soll den Gesprächsfluss dabei nur durch Mimik und Gestik sowie durch parasprachliche Zeichen unterstützen. Auch das Experteninterview weist eine offene Form der Durchführung auf. Der hier angewendete Leitfaden muss auf der Grundlage eines umfassenden und einschlägigen Vorwissens des oder der Forschenden konzipiert werden. Wichtig ist vor allem die flexible Handhabung des Leitfadens, die Beachtung subjektiver Themensetzungen und Relevanzstrukturen der Interviewpartner erlaubt. Der Fragenkatalog dient also nicht der Steuerung des Gesprächs, sondern ist vielmehr ein Angebot für ein informiertes Gespräch. Er tritt gegenüber den Relevanzsetzungen des Gesprächspartners sofort in den Hintergrund. Der Unterschied zwischen dem biographischen und dem Experteninterview liegt vor allem im Erkenntnisinteresse. Im biographischen Interview geht es um die subjektiven Erfahrungen und das vom anderen selbst Erlebte. Durch das Experteninterview sollen spezifische Wissensbestände des Gesprächspartners bzw. sein Wissen über exklusive Wissensbestände und Praktiken erörtert werden. Ein gelegentliches Abgleiten des Befragten in private Themenbereiche ist dabei nicht eine Störung des Gesprächs, sondern vielmehr eine Chance, das Themenspektrum bzw. den Datenfundus zu erweitern. Dementsprechend können die beiden unterschiedlichen Befragungsformen während der zweiten Phase des explorativen Interviews durchaus kombiniert werden, indem sie entweder hintereinander geschaltet oder ineinander verwoben werden.[261]

In der dritten Phase folgt eine Reflektion der bisherigen Gespräche und der vermeintlichen Erträge. Honer greift hier auf die Prinzipien des fokussierten Interviews von Robert Merton und Patricia Kendall zurück. Aus den Themen der vergangenen Gesprächsphasen wird ein offener Leitfaden erstellt, der die verbliebenen oder neu aufgekommenen Fragen klären soll. Somit können Handlungsabläufe sowie Einstellungen auf einer zuverlässigen Basis typologisiert

261 Honer 1994, S. 631-634 und Przyborski und Wohlrab-Sahr 2008, S. 138.

werden, ohne dass die interessanten Wissensbestände vorab in bestimmte Kategorien gepresst werden. Die Stärke des explorativen Interviews liegt darin, dass sich der Verlauf des Gesprächs an den Relevanzen des Befragten orientiert, und nicht an denen des Forschers. Dadurch wird verhindert, dass Daten im Sinne der *self-fulfilling prophecy* vom Forscher seinen Vorstellungen entsprechend generiert werden. Weiterführende Gedanken, Assoziationen, zusätzliche Ausführungen und anderes werden im Gegensatz zu einem standardisierten Design sowohl in die Gesprächsführung als auch in die Interpretation aufgenommen.[262] Neben diesen Stärken in der Vorgehensweise eignete sich das explorative Interview vor allem deshalb für die vorliegende Untersuchung, weil es die Kombination von zwei Verfahren, nämlich dem narrativen und dem Experteninterview ermöglicht. Während das narrative Interview, in dieser Studie aber vielmehr als offenes Interview[263] durchgeführt, den Einblick in die subjektiven Sichtweise der Befragten ermöglichte, konnten die Interviewten in geeigneten Momenten auch als Experten der jeweiligen Ausdrucksform der HipHop-Kultur angesprochen werden. Diese Aussagen trugen zu einem tieferen Einblick in die HipHop-Kultur bei und ergänzten die anderweitigen Recherchen in journalistischer, grauer und Fachliteratur zum Phänomen HipHop.

1.2 Erhebung und Auswertung der Daten

Nach ausführlichen Recherechen der unterschiedlichen wissenschaftlichen und journalistischen Arbeiten zur HipHop-Kultur wurde zunächst ein Experteninterview geführt, um die Stichhaltigkeit der Vorannahmen zu überprüfen. Als Interviewpartnerin konnte die Leiterin eines Jugendtreffs gewonnen werden, die seit knapp 30 Jahren mit der deutschen HipHop-Szene zusammenarbeitet. Sie veranstaltete mit bekannten Szenegrößen die ersten HipHop-*Jams* in den 1980er Jahren und verfügt durch ihre jahrzehntelange Tätigkeit über weitreichende Kontakte in der Szene.

---

262 Honer 1994, S. 634-636.

263 Das narrative Interview ist Schmidt-Lauber zufolge eine Variante des offenen Interviews, siehe dazu Schmidt-Lauber 2007, S. 175.

Das Interview diente zum einen dazu, weitere Informationen über die HipHop-Kultur, ihre Entstehung und Entwicklung in Deutschland von einer Außenstehenden zu erhalten, welche selbst nicht der Szene angehörte, jedoch an ihrer Entwicklung ‚hautnah' beteiligt war. Zum anderen sollte überprüft werden, ob die Interviewpartnerin als Expertin im Bereich der HipHop-Kultur die Fragestellung als sinnvoll empfand. Nach einem ausführlichen Gespräch, welches ebenfalls transkribiert wurde, vermittelte die Expertin auch den Kontakt mit ROK, dem ersten Interviewpartner. Auf der Grundlage des theoretischen Vorwissens und der möglichst offenen Vorannahmen wurde schließlich im Juli 2010 ein erstes Interview geführt. Weitere neun Interviews folgten im Zeitraum von Oktober 2010 bis Februar 2011. Bei allen Interviews wurde darauf geachtet, den Relevanzen des Interviewpartners zu folgen und möglichst wenige Vorgaben zu machen, um ungezwungene Erzählungen zu ermöglichen. Erst am Ende des Gespräches wurden noch nicht bearbeitete Themengebiete angesprochen und offene Fragen geklärt. Die Haltung der Interviewpartner bestimmte dabei das Gespräch. So waren einige eher zurückhaltend und mussten durch häufigere Nachfragen zu einer Aufrechterhaltung des Erzählflusses motiviert werden, während andere sehr bereitwillig und ausführlich auf die Fragen oder Erzählstimuli eingingen. Dementsprechend wurde zwischen der passiven Haltung der Zuhörerin und der aktiveren Haltung der Nachfragerin gewechselt. Die Wahl des Interviewortes wurde dem jeweiligen Gesprächspartner überlassen, in der Folge fanden einige Gespräche in den Wohnungen der Befragten, andere wiederum in Cafés oder am Arbeitsplatz des Interviewten statt.[264]

Was die Auswahl der Interviewpartner anging, diente in der vorliegenden Untersuchung das Schneeball-System der Öffnung des Feldes. Neben bereits vorhandenen Kontakten vermittelten drei unterschiedliche Ansprechpartner (darunter wie erwähnt die Expertin aus dem Jugendtreff) erste Kontakte ins Feld. Bei den darauffolgenden Interviews wurden von den Interviewpartnern dann weitere Kontakte vermittelt. Darauf aufbauend schloss sich ein theoretisches Sampling an, welches anhand der ersten Auswertungsergebnisse

264 Eine kurze Darstellung des Gesprächsablaufs erfolgt bei der Vorstellung der Interviewpartner im nächsten Abschnitt.

entschied, mit welchen vermittelten Kontaktpersonen tatsächlich Interviews durchgeführt werden sollten. Vor Beginn der Untersuchung waren ursprünglich folgende Auswahlkriterien überlegt worden: Es wurden Interviewpartner gesucht, die als HipHopper im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig waren, ohne jedoch eine formale Ausbildung dafür genossen zu haben oder noch anderweitigen Betätigungen nachzugehen. Schnell wurde anhand der ersten Interviews allerdings deutlich, dass diese beiden Aspekte keineswegs als Ausschlusskriterien dienen konnten und vielmehr zu einer Verfälschung der Ergebnisse im Sinne einer *self-fulfilling prophecy* führen würden. Stattdessen wurden daraufhin Interviewpartner ausgewählt, die als Selbständige im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig waren und heterogene Bildungskarrieren und Beschäftigungsformen aufwiesen, da dies durch breitere Vergleichsmöglichkeiten wesentlich ergiebiger war. Darüber hinaus wurde darauf geachtet, dass Repräsentanten aus den verschiedenen Bereichen der HipHop-Kultur zu Wort kamen, da die dort erworbenen Kompetenzen bisweilen sehr unterschiedlich ausfielen. Was das Geschlecht der Befragten anging, so waren alle Interviewpartner männlich (mit Ausnahme des Experteninterviews). Dies lag zum einen daran, dass nur männliche HipHop-Akteure vermittelt wurden. Zum anderen schien es nicht sinnvoll, explizit nach weiblichen Interviewpartnern zu suchen, da der Gender-Aspekt in der HipHop-Szene wie beschrieben eine äußerst komplexe Natur aufweist und die Ausdehnung der Befragung in diese Richtung ein eigenes Forschungsanliegen darstellen würde.

Alle Interviews wurden mithilfe eines digitalen Aufnahmegeräts aufgezeichnet und direkt im Anschluss transkribiert. Die Transkriptionsregeln waren dabei sehr einfach gehalten. Es wurde wortwörtlich alles transkribiert, auch dialektale Formulierungen und nonverbale Äußerungen wie Lachen, Husten, Pausen oder „Ähs“ wurden verschriftlicht. Darüber hinaus wurden die Eindrücke während der Interviewsituation in einem kurzen Gesprächsprotokoll festgehalten.

Im Anschluss an die Transkription erfolgte jeweils die Kodierung des Interviewmaterials. In einem ersten Schritt wurde zunächst offen kodiert. Bereits beim ersten Interview wurden darüber hinausgehend durch axiales Kodieren bestimmte Kategorien heraus-

gebildet. So wurden die beiden Kodes ‚Faszination HipHop' und ‚Auseinandersetzung mit Ästhetik und *Style*' unter der Kategorie ‚Expressivität – Faszination des künstlerischen Inhalts' zusammengefasst. Während der nächsten Interviews wurde dieses Kategoriensystem ständig erweitert und überarbeitet. Die ersten Auswertungsergebnisse beeinflussten wiederum die Auswahl der weiteren Interviewpartner, bis schließlich keine neuen Fragen mehr auftauchten. Nach den ersten vier bis fünf Interviews war bereits die Grundstruktur des späteren Kategoriensystems erkennbar, auch wenn es während der folgenden Auswertungsprozesse weiter umgestaltet wurde. Als zentral erwiesen sich die folgenden fünf Kategorien, die im nächsten Punkt ausführlich vorgestellt werden:

1. Expressivität: Faszination des künstlerischen Inhalts
2. HipHop-Szene: eine Gemeinschaft von Gleichgesinnten
3. Wissen: Aneignung und Weitergabe
4. Handeln: Aktion und Autonomie
5. Arbeit: Berufliche Verwertung

Nach Abschluss der Interviewphase wurde in vertiefender Weise die Literatur zu den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen der Untersuchung zu Rate gezogen, bevor die abschließende Auswertung erfolgte. Diese führte in einem letzten Schritt durch das sogenannte theoretisch-selektive Kodieren die wesentlichen Kategorien zur Schlüsselkategorie der HipHop-Akteure als Kulturunternehmer zusammen und versuchte, die Ergebnisse der Untersuchung mit bereits vorhandenen theoretischen Kenntnissen zu verbinden und damit in den Kontext gesellschaftlicher Modernisierungsprozesse einzuordnen.

2 Darstellung der Ergebnisse

Eine transparente und nachvollziehbare Darstellung der Untersuchungsergebnisse, welche eine intersubjektive Überprüfbarkeit ermöglicht, ist insbesondere bei qualitativen Forschungsdesigns ein unverzichtbares Gütekriterium. Die Leser müssen auf der Grundlage der empirischen Datenlage zu eigenen Interpretationen kommen können. Aus diesem Grund werden zunächst die Ergebnisse der

Interviews recht ausführlich dargestellt, die sich zu den fünf zentralen Kategorien, Expressivität, Gemeinschaft, Wissen, Handeln und Berufliche Verwertung, zusammenfassen lassen. Bei der Beschreibung des Kategoriensystems werden vor allem längere Interviewpassagen zitiert, deren Inhalte kurz paraphrasiert und zusammengefasst werden. Die Interpretationsleistung hält sich dabei in Grenzen.[265] Hierdurch sollen die Befragten selbst möglichst unverfälscht zu Wort kommen. Erst am Schluss der Studie findet eine stärker abstrahierende Interpretation der erhobenen Daten statt. Diese Vorgehensweise soll die Verknüpfung theoretisch relevanter Abstraktionen mit dem empirischen Material und damit die Reliabilität der Interpretation gewährleisten.[266] Die Zweiteilung von Ergebnisdarstellung und Auswertung will vermeiden, dass eine vorschnelle Präsentation abstrakter theoretischer Erkenntnisse, welche nur durch einzelne Zitate an das empirische Material rückgebunden ist, für den Leser nicht mehr nachvollziehbar ist. Stattdessen erhält der Leser die Möglichkeit, schrittweise der Auswertung des erhobenen Materials zu folgen und diese folglich zu überprüfen.

2.1 Vorstellung der Interviewpartner

Die Vorstellung der zehn Interviewpartner[267] in der Reihenfolge der Durchführung dient nicht nur einer besseren Anschaulichkeit, sondern auch einer besseren Kontextualierung der später zitierten Interviewpassagen. Um ihre Anonymität zu wahren, wird bei der Vorstellung und Zitation der Befragten stets ein Deckname verwendet, der sich entweder am bürgerlichen oder am Künstlernamen des Interviewten orientiert.

Bei dem ersten Interviewpartner handelte es sich um **ROK**, der als ehemaliger Graffiti-Sprayer von seiner Arbeit als freischaffender Künstler lebt. Nach dem Hauptschulabschluss und einer Lehre als Kälteanlagenbauer arbeitete er zunächst in einigen Bekleidungs-

265 Natürlich ist das Kategoriensystem an sich auch bereits das Ergebnis von Interpretationsleistungen. Diese versuchen jedoch, möglichst nah am Text und damit für den Leser nachvollziehbar zu bleiben.

266 Przyborski und Wohlrab-Sahr 2008, S. 353-354.

267 Die Interviewpartnerin des Experteninterviews wurde bereits bei der Darstellung der Datenerhebung in ausreichender Weise vorgestellt.

läden, bevor er sich als bildender Künstler selbständig machte. Er organisiert Ausstellungen, macht Auftragsarbeiten und verkauft seine Werke. Das Interview fand in seinem Atelier in einer sehr entspannten Atmosphäre statt, die von einem hohen Mitteilungsbedürfnis gekennzeichnet war. Das künstlerische Interesse des Befragten und seine von hohen Autonomieansprüchen gekennzeichnete Einstellungen hinterließen einen bleibenden Eindruck.

Der zweite Interviewpartner, **GEMINI**, bezeichnet sich selbst als Graffiti-Sprayer, Rapper, DJ und Breakdancer. Nach einem Studium an der FOS für Gestaltung machte er sich als Designer selbständig. Er veranstaltet außerdem Workshops zu den unterschiedlichen Bereichen der HipHop-Kultur und bessert sein Einkommen durch einen Nebenjob als Fahrrad-Kurier auf. Das Gespräch fand in der Wohnung des Befragten statt und war ebenfalls durch eine große Offenheit gekennzeichnet. Besonders deutlich trat das Interesse des Befragten für die pädagogischen Implikationen der HipHop-Kultur zu Tage.

SWISS unterhält als ehemaliger Graffiti-Sprayer einen Laden, in dem er Sprühdosen verkauft. Nach einer Lehre im Garten- und Landschaftsbau entschied er sich, diesen Laden offiziell zu eröffnen (nachdem er während seiner Ausbildung einen kleineren Verkauf in der väterlichen Garage organisiert hatte). Zusätzlich arbeitet er als Werbetechniker und geht anderen Gelegenheitsjobs nach, um seine Existenz zu sichern. Das Gespräch wurde im Laden des Befragten geführt, da es recht spontan zustande kam. Aus diesem Grund gab es bisweilen Unterbrechungen von Kunden, die Schilderungen von SWISS waren deshalb vielleicht auch eher überblicksartig gehalten und das Gespräch damit etwas kürzer als die anderen.

Ebenfalls ein Graffiti-Sprüher ist **FANTOM**, der als Einziger der Interviewpartner einer vollkommen anders gearteten beruflichen Tätigkeit nachgeht. Er betreibt das Graffiti als Hobby und Ausgleich zu seinem eher technisch-rationalen Beruf und hat sich vor allem aus pragmatischen Gründen für diese Lösung entschieden. Das Gespräch sollte eigentlich am Ort einer Auftragsarbeit mit Sitzmöglichkeiten stattfinden. Da die Räume jedoch unvorhergesehnerweise nicht zugänglich waren, wurde die Unterhaltung in einem Straßencafé geführt, das kaum besucht war. Besonders

deutlich war das Interesse des Befragten, anonym zu bleiben und (zumindest während das Aufnahmegerät noch lief) keine persönlichen Informationen preiszugeben. Nichtsdestotrotz war FANTOMs Bestreben, möglichst vielfältige und tief gehende Einblicke in das Wesen der Graffiti-Szene zu geben, sehr groß.

Der Befragte **MIKE** finanziert durch das DJing sein Studium. Er ging bereits einer Tätigkeit als Reiseveranstaltungskaufmann nach, als er sich für ein Studium der Geographie entschied. Das Auflegen ist für ihn nur temporär ein Mittel des Broterwerbs, in Zukunft möchte er es neben dem Beruf weiterhin als Hobby ausüben. Das Interview fand in MIKEs Wohnung, in einer sehr lockeren und humorvollen Atmosphäre, statt. Der Befragte hatte ein großes Bedürfnis, einen möglichst genauen Einblick in die HipHop-Kultur und insbesondere das DJing zu geben. So suchte er nicht nur Filmmaterial heraus, sondern zeigte auch einige Videos mit DJing-Tricks im Internet und führte das Scratchen am Beispiel seines digitalen Vinylsystems vor, welches er zum Auflegen in Clubs verwendet.

Der Rapper **DAMIEN** stammt ursprünglich aus den Vereinigten Staaten und kam als Soldat nach Deutschland. Als seine Karriere als Rapper enttäuschend verlief, ergab sich für ihn schließlich die Möglichkeit, als Moderator einer Radio-Sendung sowie als DJ für HipHop- und andere Veranstaltungen sein Auskommen zu finden. Ort des Interviews war die Wohnung des Befragten, der erst kurz zuvor von einer Arbeitsreise zurückgekehrt war. Sein Bedürfnis, über die Entwicklung der US-amerikanischen HipHop-Szene und die damit für ihn verbundenen Enttäuschungen aufgrund der Kommerzialisierung der Szene zu sprechen, war sehr groß. Dies wurde gleich zu Beginn des Interviews in einer über 30-minütigen Narration deutlich, die auch stark emotional geprägt war.

Der Breakdancer **DAVID** arbeitet als selbständiger Tänzer und Tanzlehrer. Er sichert sich seinen Lebensunterhalt gemeinsam mit anderen Tänzern in einer Gruppe, die für unterschiedliche Shows gebucht wird und schon einige Meisterschaften gewonnen hat, aber auch auf der Straße tanzt. für diese Tätigkeit hat er sich nach einer abgeschlossenen Ausbildung als Drucker entschieden, die er vor allem den Wünschen seiner Eltern folgend aufgenommen hatte. Das Gespräch fand in einem ruhigen Café, in einer ernsthaften und

konzentrierten Atmosphäre statt. Besonders eindringlich war die Orientierung an Leistung und Disziplin des Befragten, die während der Unterhaltung deutlich wurde.

Der Graffiti-Sprüher **ONE** lebt wie ROK von seiner Arbeit als freischaffender Künstler. Er hat sich die Grundlagen für seine selbständige Tätigkeit während seines Studiums an der Kunstakademie aufgebaut. Neben Auftragsarbeiten organisiert auch er Ausstellungen und verkauft seine Werke, unter anderem ein Comic-Buch mit zahlreichen Fotos seiner früheren, illegalen Aktivitäten. Gesprächsort war das Atelier des Befragten. Der Grund für diese Auswahl wurde sehr rasch deutlich, als ONE seine Aussagen vor allem durch das Vorzeigen seiner Arbeiten veranschaulichte. Dies führte bisweilen zu kleineren Schwierigkeiten bei der Transkription, da eine genauere Beschreibung der gezeigten Bilder und Materialien nicht mehr möglich war und aus diesem Grund entfiel.

Der Rapper **ALLROUNDER** geht neben seinen musikalischen Neigungen noch anderen Beschäftigungen nach. Er organisiert eine regelmäßige HipHop-Veranstaltung und nimmt als Tontechniker Musikstücke von anderen Rappern auf. Darüber hinaus geht er einer Teilzeitbeschäftigung als Marktforscher nach. ALLROUNDER war vielleicht der umtriebigste der Interviewpartner, der sich auch sehr aktiv für die Szene engagiert und hier versucht, Treffpunkte bereitzustellen. Das Interview fand in seiner Wohnung statt und zeichnete sich durch eine hohe Offenheit aus, in der ALLROUNDER bereitwillig über seine verschiedensten Aktivitäten berichtete.

Der letzte der Interviewpartner, **EDMUND**, ist ebenfalls ein ehemaliger Graffiti-Sprüher. Er hat sich nach seiner Ausbildung zum Mediengestalter selbständig gemacht und ist außerdem künstlerisch tätig. Darüber hinaus leitet auch er Graffiti-Workshops und geht unterschiedlichen Nebentätigkeiten nach, beispielsweise als Prüfungsaufsicht und Seminarleiter von Alphabetisierungskursen, um damit seine Existenz zu sichern. Interviewort war ein ruhiges Café, in dem EDMUND bereitwillig über seine Erfahrungen sprach.

Die nachfolgende Abbildung ermöglicht eine bessere Übersicht über die Befragten. In den ersten beiden Spalten sind Namen und Alter notiert. An letzterem wird deutlich, dass vier der Befragten, welche

die 40 überschritten haben, der sogenannten *Old School* zuzurechnen sind. Sie haben bereits in den 1980er Jahren zu HipHop gefunden. Die anderen Befragten sind hingegen erst in den 1990er Jahren zur HipHop-Kultur gestoßen und gehören entsprechend zur *New School*. Sie bewegen sich was das Alter betrifft im Bereich von 28 bis 35 Jahren. Alle Befragten sind damit keine Jugendlichen mehr. Dies macht zum einen deutlich, dass Szenen eben keine Jugendkulturen im Sinne von Gleichaltrigengruppen sind, sondern vielmehr posttraditionale Gemeinschaften von Gleichgesinnten, bei denen das Alter für die Zugehörigkeit zur Szene keine ausschlaggebende Rolle mehr spielt. Ein höheres Alter der Befragten war aber auch aus dem Grunde notwendig, dass die berufliche Verwertung der HipHop-spezifischen Kompetenzen und Praktiken erhoben wurde, was bei noch nicht berufstätigen Jugendlichen unmöglich gewesen wäre. Insgesamt decken die Befragten eine Altersspanne von rund 16 Jahren ab. Da für die jeweilige berufliche Tätigkeit die ausgeübten HipHop-Praktiken von ausschlaggebender Bedeutung sind, ist im Anschluss daran der entsprechende HipHop-Bereich aufgeführt. Daraufhin folgen die formale Bildung sowie die ausgeübten beruflichen Tätigkeiten, die einen tieferen Einblick in die Lebens-läufe der Befragten gewähren.

Tabelle 1 Übersicht der Interviewten

Name	Alter	HipHop-Bereich	Formale Bildung	Berufliche Tätigkeit
ROK	44	Graffiti	Ausbildung als Kälte-anlagenbauer	Freier Künstler
GEMINI	43	Graffiti, Rap, Break-dance	Fachhochschulstudium als Designer	Designer, Workshop-Leiter, Fahrradkurier
SWISS	28	Graffiti	Lehre Garten- und Landschaftsbau	Ladeninhaber, Werbe-techniker, Türsteher und Barkeeper
FANTOM	31	Graffiti	IT-Studium	Angestellter
MIKE	30	DJing	Ausbildung Reise-kaufmann, Geogra-phie-Studium	Student, freiberuflicher DJ
DAMIEN	43	Rap, DJing	Berufs-Soldat	Radiomoderator, DJ
DAVID	28	Breakdance	Lehre als Drucker	Tänzer und Tanz-lehrer
ONE	43	Graffiti	Meisterschüler an der Akademie für bildende Künste	Freier Künstler
ALLROUNDER	30	Rap, DJing	Ausbildung zum Tontechniker	Veranstalter, Musiker, Tontechniker, Marke-tingkaufmann
EDMUND	35	Graffiti	Fachhochschulstudium Mediengestalter	Mediengestalter, diverse Nebenjobs

2.2 Expressivität: Faszination des künstlerischen Inhalts

Faszination HipHop

Sowohl HipHop als Gesamtheit als auch seine einzelnen Teilbereiche üben auf die Szenegänger eine hohe Faszination aus. Nur so lässt sich erklären, warum diese den Großteil ihrer Zeit mit Szeneaktivitäten verbringen. Um beispielsweise als Graffiti-Sprayer Anerkennung und Berühmtheit zu erlangen, müssen die *Writer* nicht nur täglich über Stunden zu Hause zeichnen und entwerfen. Auch des Nachts müssen sie zahlreiche Bilder an Wände und Züge anbringen, um den eigenen Namen bekannt zu machen. ROK war über zehn Jahre hinweg „wirklich massig unterwegs“,[268] also fast jede Nacht draußen zum Sprühen. FANTOM beschrieb seinen ersten Kontakt mit Graffiti als eine Form der Erleuchtung, deren Bann er bis heute noch spürt. An einer berühmten, aber inzwischen nicht mehr vorhandenen legalen Wand, wurde er zum ersten Mal mit den „riesige[n] Bilder[n]“ [269] von ONE konfrontiert, die „unfassbar und für damalige Zeiten auf jeden Fall absolute Sehenswürdigkeiten“ waren. Graffiti ist seitdem für ihn eine Art Berufung: „Ich bin an diesen Platz gekommen und hab’ gewusst, das will ich mal machen. Also das war irgendwie, wie so, ich hab’ meine Aufgabe gefunden so.”

EDMUND lässt „die Liebe […] zu der HipHop-Kultur“[270] ebenfalls nicht mehr los, „das sieht man dann so als Teil seines Lebens an, [der] einen nicht verlässt“. Auch wenn sie inzwischen kein integraler Teil seines künstlerischen Schafffens mehr ist, kann er sich „das Leben [ohne Sprühdose] gar nicht vorstellen, […] ohne geht’s nicht.“ In seinen Äußerungen wird die hohe Emotionalität und affektive Bindung an Graffiti und seinem zentralem Werkzeug deutlich.

Auch in den anderen Bereichen von HipHop sind große Leidenschaft und Hingabe nötig, um die verschiedenen Tätigkeiten gekonnt ausüben zu können. DAVID erzählte, wie er mit seiner *Crew* während der Schul- und Ausbildungszeit jeden Tag über Stunden hinweg trainierte, während andere ihre Freizeit genossen:

---

268 ROK, 12. Juli 2010.

269 FANTOM, 13. Oktober 2010.

270 EDMUND, 10. Februar 2011.

> „Wir waren nicht sag' ich mal wie die meisten Leute im Café was trinken oder halt im Kino oder auch nicht so weißte, Freundin gehabt, und solche Sachen, wir haben halt einfach diszipliniert jeden Tag trainiert, für uns gab's nichts anderes, […] wir haben jeden Tag nur trainiert, sag' ich mal eben wie so Psychopathen."[271]

Die Gegenüberstellung mit dem Alltag gewöhnlicher Jugendlicher, die ihre Freizeit genießen oder partnerschaftliche Bindungen eingehen, verdeutlicht, dass das Engagement in der HipHop-Szene jenseits des ‚Normalen' liegt, kein gewöhnliches Hobby mehr ist sondern geradezu ‚psychopathisch'. Der Verweis auf Geisteskrankheiten fiel in den Interviews häufiger, ONE bezeichnete sich beispielsweise als „Maniac, […] wenn ich nicht mal, geht's mir eigentlich schlecht."[272] FANTOM, der Graffiti inzwischen nur noch als „kreativen Ausgleich" neben seinem „08/15-Bürojob" betreibt, nutzt hier die Möglichkeit abzuschalten und unterzutauchen. Er hat beide Welten vollkommen getrennt und nimmt gleichsam durch getrennte Freundeskreise und gewechselte Kleidungsstücke eine zweite Identität an. Diese Zweiteilung hat „zwischenzeitlich […] diese schizophrenen ähm Ausmaße angenommen […]. Wenn wir uns jetzt Wochentags sehen würden, würdest du mich wahrscheinlich nicht erkennen, ja, also bin ich auch so ein bisschen so ein anderer Mensch." Diese Anspielungen auf Geisteskrankheiten verdeutlichen, dass die Auseinandersetzung mit den Ausdrucksformen der HipHop-Kultur keine bloßen Freizeitbeschäftigungen sind sondern vielmehr den Alltag und darüber hinaus die gesamte Persönlichkeit prägen, gar zu einem integraler Bestandteil derselben werden.

Auf die Frage, worin die Faszination des HipHops begründet sei, ließen sich unterschiedliche Antworten finden. FANTOM konnte sein Interesse für Graffiti zunächst selbst kaum begründen, er „weiß ehrlich gesagt nicht, was [ihn] so fasziniert hat". Es scheint hier mehr um eine spontane, emotionale Reaktion zu gehen als um eine rational erklärbare Vorliebe. Er verwies schließlich auf unterschiedliche Aspekte:

> „Es war irgendwie diese Figur, dieser Schriftzug daneben, und […] vielleicht auch, weil's so 'ne Art Rebellion war, es war ja dann An-

271 DAVID, 3. Dezember 2010.

272 ONE, 13. Dezember 2010.

> fang der Pubertät so'n bisschen, wo du dann gemerkt hast, die alten Leute ham sich drüber aufgeregt. […] Da konnte man auch lesen, der eine unterschreibt da und das war bestimmt nicht sein normaler Name, daneben stand irgendwie blablabla-*Crew*, und daneben stand ‚Hi blablabla', also insofern hab' ich schon gemerkt, okay, das ist ein bisschen so 'ne Kommunikationsart, und fand das einfach interessant."

Neben dem Hinweis auf die rebellischen Aspekte von Graffiti, deren Anziehungskraft FANTOM vor allem mit dem Lebensalter („Pubertät") in Verbindung bringt, wirken auch die ‚Geheimsprache' der Szenegänger und die Ästhetik der *Pieces* faszinierend. FANTOM ist dabei überwiegend an Schriftzügen und weniger an den sogenannten *Charactern* interessiert. Im Interview beschrieb er, dass es für ihn besonders fesselnd sei, einer Schrift oder einzelnen Buchstaben einen Charakter zu verleihen, ihnen seinen Stempel aufzudrücken:

> „Du kannst halt dann irgendwie den Schriften 'ne eigene Charaktereigenschaft geben, und das find' ich halt toll, du kannst ein S, ein S total brav machen, und rund und äh unschuldig sozusagen, und dann kannst du wieder auch total aggressiv mit Zacken und ähm, schnittigen Kanten und schnellen, dynamischen Schwüngen, dass es extrem nach racing aussieht oder extrem aggressiv und dynamisch, […] das fasziniert einen dann irgendwann, […] und schon bist du in dem Strudel drin."

Die Buchstaben werden in dieser Schilderung lebendig, sie haben einen Charakter, den der *Writer* formen kann. Damit drückt er den zum Wesen erhobenen Buchstaben seinen Stempel auf, Typographie erhält folglich einen ganz neuen Stellenwert. Die Formulierung „in einen Strudel zu geraten" verwendete FANTOM noch öfter im Interview. Daraus wird deutlich, dass er sich der Faszination dieser Beschäftigung nicht entziehen kann. Auch der massive Widerstand seiner Eltern konnte ihn nicht vom Sprühen abhalten, er überlegte sogar, ob gerade dieser Widerspruch ihn nicht noch mehr ermutigte: „Das ist halt irgendwann […] diese Rebellionsphase und […] dann hab' ich's halt erst recht gemacht, und ich weiß es gar nicht, ob ich dabei geblieben wäre, wenn sie's erlaubt hätten."

Im weiteren Verlauf des Interviews äußerte FANTOM darüber hinaus, dass ihm am Graffiti bzw. HipHop auch gefallen würde, dass es sich hier um eine eigene Welt handele. In diesem „Mikrokosmos" würden Respekt und Verständnis herrschen, man würde sich gegensei-

tig Anerkennung zollen. Dass der Rest der Gesellschaft die eigenen Produkte nicht verstehen könne, sei dabei unwichtig. Er berief sich in diesem Zusammenhang auf den Filmklassiker *Wild Style* und eine Äußerung des *Writers Skeme*:

> „Das ist so ein berühmtes Zitat, ‚It's important that we can read it', und so ‚Fuck the rest', so, und genauso ist es bei den *Wildstyles*, […] wenn da eine alte Oma vorbei geht ‚Mei was steht denn da?' und ich hab' gesagt ‚FANTOM', dann sagt sie ‚Nein, das kann ich nicht lesen', für die hab' ich es tatsächlich auch nicht gemacht – also es ist eigentlich die gleiche Philosophie wie vom *Skeme* – sondern eher für die Sprüher selber, dass man halt da dann irgendwie so ein bisschen Anerkennung hat."

An dieser Äußerung zeigt sich nicht nur, dass die Graffiti-Writer sich als eine Art ‚geheime Bruderschaft' verstehen, deren Zeichen für Außenstehende in der Regel nicht zu entschlüsseln sind (bzw. auch gar nicht entschlüsselt werden sollen). Darüber hinaus wird auch die Bedeutung von Medien wie beispielsweise Filmen für die Verbreitung und Wahrung der Werte und Regeln der HipHop-Kultur erkennbar. Umso bemerkenswerter ist, dass es sich bei *Wild Style* auch noch um einen Film aus dem Jahr 1983 handelt, was einmal mehr das Traditionsbewusstsein der Szene veranschaulicht.

Für die Graffiti-Sprüher spielen aufgrund der Illegalität ihrer Aktivitäten viel mehr als bei den Akteuren der anderen Ausdrucksformen der HipHop-Kultur Abenteuer und Rebellion eine wichtige Rolle. Das nächtliche Sprühen ist für sie eine Art „Räuber und Gendarm"-Spiel mit Polizei und Obrigkeit, wie SWISS erzählte:

> „Das ist so mein Einstieg [gewesen], wo's mir halt dann auch gefallen hat, dieses Anschleichen, schauen, Polizei, Wärter, und hier und dann ganz schnell irgendwas machen, das war dann so'n bisschen Abenteuerspielplatz mäßig, im weitesten Sinne so, (lacht). Und später irgendwann mit der Zeit wurde man halt immer professioneller und hat sich mehr einfallen lassen, das war dann wie'n Spiel im Endeffekt kann man's vergleichen, ein Spiel mit dem Gesetz, mit der Polizei. Das ist der Reiz daran damals gewesen (lacht)."[273]

Neugier und Abenteuerlust waren auch für ROK wichtige Motive, um nachts illegal Sprühen zu gehen:

---

273 SWISS, 3. November 2010.

> „Und das Schöne ist natürlich, nachts rum zu ziehen, damals war auch nicht so viel Party in der Stadt, da war halt wirklich so ab sag ich mal zehn, zwölf Uhr dicht, da konntste halt auf der Straße allein rumspazieren und die ganze Stadt war ein riesiger Spielplatz (lächelt), auf den Gleisen rumfetzen, zwischen den Zügen da und so das hat schon was, also man muss es selber machen um zu wissen, was der Reiz dabei ist. Es ist halt einfach ein richtig schöner Abenteuerspielplatz. An Brücken rumklettern, an Häuserfassaden, irgendwo auf die Dächer hoch und auf den […] Dächern da oben rumzulaufen von einem Haus auf das andere, wo ist wieder ne Tür offen, wo komm ich rein und dann auch in den Untergrund wieder, aus der U-Bahnstation in den Tunnel rein und dann schauen, was da drin los ist und ja, es ist halt der Forscherdrang auch (lächelt). Gucken was die Stadt zu bieten hat außerhalb dieser Fußgängerzone und äh den Diskotheken und Spielplätzen. Und das ist noch immer der Reiz, einfach schauen, da ist ne Tür offen, rein, gucken was da drin los ist."

Die Verwendung der Begriffe „Spiel", „Spielplatz" und „Abenteuerspielplatz", verweist auf die Kindheit, einer Lebensphase, in der man noch relativ ungestraft Grenzen ausprobieren und folglich verhandeln kann. Dies zeigt, dass die Verfolgung durch Polizei und Justiz wohl von den meist noch jugendlichen Szenegängern anfangs nicht ernst genommen wurde. Die Writer, die auch mit zunehmendem Alter illegal sprühen und die härter werdende Vorgehensweise der staatlichen Instanzen dann ganz bewusst herausfordern, drücken damit auch ihren Widerstand gegen Autoritäten und deren Verfügungsgewalt über den öffentlichen Raum aus. ROK nennt darüber hinaus noch weitere Motive wie „Forscherdrang" und Neugierde, die er sich bis heute bewahrt hat. Auch ONE erzählte, dass der rebellische Charakter von Graffiti für ihn eine Rolle gespielt hätte, darüber hinaus ist für ihn jedoch vor allem interessant, dass er mit Graffiti eine hohe Zahl an Menschen erreicht, besonders, als er früher Züge besprühte:

> „Ja sicher auch Jugendprotest, war das auf jeden Fall auch, versuchst du mal, deine Grenzen auszutesten, aber halt auch äh, wenn du überlegst, als Künstler machst du 'ne Ausstellung, dann gehen da mal vielleicht ins Haus der Kunst [...] 10.000 Leute rein in 'nem Monat, aber so ein Zug, der nur einen Tag durch 'ne Stadt fährt, erreichst du bestimmt 100.000 Menschen auf einmal, ja, vor allem Leute, die […] nicht darauf vorbereitet [sind], ja, also es ist schon witzig, wenn du dann selber am Bahnhof stehst und weißt, da fährt

> dein Zug ein und siehst die Leute dann, wie die reagieren, ist schon lustig (lacht)."

Da im HipHop generell, vor allem aber im Graffiti, *Fame* ein so herausragendes Ansehen genießt, bedeutet ein größeres Publikum auch größere Berühmtheit und ist damit höchst erstrebenswert. An ONEs Aussage kann man aber auch ablesen, dass ihn die Reaktion der Betrachter ebenfalls interessiert. Viele Writer, ONE eingeschlossen, verstehen ihre *Pieces* als eine Verschönerung ihrer Umwelt und als ein soziales Experiment. Durch ihren urbanen Charakter leben alle Ausdrucksformen im HipHop von ihrem Kontakt mit ‚den Leuten auf der Straße'. Die gezielte und lustvolle („es ist schon witzig") Provokation von direkten Reaktionen auf die eigenen Bilder ist ein typisches Beispiel für das Prinzip des *Call-and-Response* im HipHop.

Für DAVID ist das Tanzen vor allem eine „Leidenschaft" und damit eine Herzenssache, die ihm Spaß macht und ihm erlaubt, seine „Stärken" weiter zu entwickeln. Aber auch die Gemeinschaft und Familiarität in der Szene, die Möglichkeit zu reisen und internationale Kontakte zu knüpfen, üben auf ihn eine hohe Anziehungskraft aus. Für die anderen Befragten spielt die Internationalität der Szene neben anderen Aspekten ebenso eine wichtige Rolle, wie die Aussage von ALLROUNDER über HipHop als „eine der größten Jugendkulturen der Welt" verdeutlicht: „In jeder Großstadt auf der Welt gibt's irgendeinen, irgendjemand, irgendwie der HipHop macht, ich glaub' es gibt keine Großstadt wo es das nicht gibt, so, also das ist schon extrem krass. Find' ich cool, auf jeden Fall."[274]

ALLROUNDER hat die Begeisterung für die HipHop-Kultur „nie wieder losgelassen". Ihn fasziniert vor allem die Zugänglichkeit der HipHop-Kultur, die es erlaubt, sich mit den einfachsten Mitteln zum Ausdruck zu bringen:

> „Die Simpelheit, dass man z.B. über einen *Beat* spricht, ich mein' singen ist extrem cool und – aber man kann mit Sprechen noch ein bisschen mehr *Message* rüberbringen als im Singen, weil beim Singen geht's auch viel um die Melodie […], aber das ist halt das Coole am Sprechgesang, dass man mit [dem] gesprochenem Wort sehr viel *Message* rüber bringen kann und das hat mich auch am HipHop fasziniert."

274 ALLROUNDER, 19. Dezember 2010.

Darüber hinaus ist Rap laut DAMIEN eine Ausdrucksform marginalisierter Bevölkerungsteile: „when HipHop was young and free, they couldn't control it, it was the voice of the people."[275] Gerade im Conscious-Rap, der auch als *Message*-Rap bezeichnet wird, sind die Auseinandersetzung mit politischen Inhalten und die gezielte Nutzung von Rap als Sprachrohr bestimmter Gruppen typisch. Dabei stellt letztere Aussage, wie häufig üblich, den aktuellen musikalischen Entwicklungen, die als Kommerzialisierung und damit einhergehend als inhaltlich beliebig begriffen werden, eine ‚unbelastete' und von kommerziellen Zwängen und Übergrifffen freie Anfangszeit gegenüber. Diese Zweiteilung erscheint jedoch in weiten Teilen eher idealistisch als realistisch, bedenkt man die vorangeganen Schilderungen zu ökonomischen Verwertungsprozessen der HipHop-Kultur. Dass diese in den letzten Jahrzehnten allerdings ein ungeahntes Ausmaß angenommen haben, deren Folgen für die Alltagspraktiken der Szenegänger gravierend sind, ist freilich unumstritten.

Über seine politische Dimension hinaus ist Rap für DAMIEN auch „poetry" und folglich eine Kunstform, wie er am Beispiel eines Liedes der Stuttgarter HipHop-Formation *Freundeskreis* veranschaulicht:

> „What he does do, is [...] he tells me a story or a poem about a girl named Anna, and how she's always the same, and how he uses her name metaphorically, that's art! (laut) That's art. And then the beat was so melodic and melancholy and you just felt everything, everything ‚passt'."

Seine in der erhöhten Lautstärke und der Wiederholung deutlich werdenden Betonung, dass Rap auch Kunst sei, hängt mit der Rezeption von HipHop, und insbesondere von Rap, in der medialen Öffentlichkeit zusammen. Zwar beschwören manche Musikjournalisten eine ‚neue Reimgeneration' herauf, in der Regel beschränken sich wohlwollende Kritiken aber mehr auf die politischen Inhalte der Musik, während insbesondere nach dem Aufkommen des Gangster-Raps zahlreiche Stimmen die Vulgarität und angebliche Rohheit der Musik bemängeln und vor den möglichen negativen

275 DAMIEN, 28. November 2010.

Auswirkungen auf ihre Rezipienten warnen. Dieser überwiegend einseitigen Wahrnehmung in der Öffentlichkeit versuchen zahlreiche Szenegänger die Interpretation von Rap als Kunstform sowohl auf sprachlicher als auch auf musikalischer Ebene entgegenzusetzen.

Aus den Interviews wurde deutlich, dass je nach Ausdrucksform der HipHop-Kultur unterschiedliche Motive für ihre Ausübung im Vordergrund standen. So dominierten bei den Graffiti-Sprayern häufig Rebellion und Abenteuerlust, während bei den Rappern die Möglichkeit zur Verbreitung von Texten und Aussagen im Vordergrund stand und der B-boy DAVID das Tanzen vor allem als körperliche Ausdrucksmöglichkeit nutzt. Bei allen Unterschieden lässt sich jedoch festhalten, dass die Befragten stets an HipHop als einer Kultur aus unterschiedlichen Elementen festhielten, die sie im Ganzen faszinierte wie DAVID zusammenfasste: „HipHop ist ja alles zusammen, gibt's ja DJs, Rapper, Tänzer, Sprüher, da ist ja dann alles zusammen so und […] jeder Aspekt von HipHop hat mich echt interessiert."

Von zentraler Bedeutung für die von HipHop ausgehende Faszination ist, dass diese leicht zugängliches Material zur Verfügung stellt, mit dem die Akteure frei umgehen können und dem sie ihren eigenen Stempel aufdrücken können. Hier bietet sich Jugendlichen und Jungen Erwachsenen die Möglichkeit, kreativ und schöpferisch tätig zu werden und sich dabei auszudrücken. HipHop schafft eine Grundlage an ästhetischen Codes, die uminterpretiert und verarbeitet werden können und sollen, und bietet darüber hinaus die Gelegenheit, sich mit Gleichgesinnten zu treffen und auszutauschen (Dieser Aspekt wird noch im Punkt „Gemeinschaft" deutlich werden). Dass die Entwicklung eines individuellen *Styles* bei der Schaffung kreativer und künstlerischer Produkte eine zentrale Anforderung bei allen Ausdrucksformen der HipHop-Kultur ist, zeigt sich in den folgenden Ausführungen.

Auseinandersetzung mit Ästhetik und Style

Die Auseinandersetzung mit Ästhetik ist vor allem im Graffiti wichtig. Dies beschrieb der Mediengestalter EDMUND, für den Ästhetik in allen Bereichen seines Alltags eine Rolle spielt und den Ausgangspunkt seiner Faszination des Graffitis bildet:

> „Ich bin halt eher der Typ, […] wo die Ästhetik halt absolut faszinierend ist, und wenn mein Wesen sich eh schon an schönen Dingen orientiert und so was, da kannst du ja eben dann das Graffiti dann auch dazu zählen, was man sich dann nicht mehr weg denken kann. Ich möchte auch in einer, in einer schön gestalteten Wohnung leben, und nicht in einem Müllhaufen (lacht), und das zieht sich halt dann durch viele Lebensbereiche, ich schau' mir halt dann auch schöne Filme an, die wirklich, wirklich eine Bedeutung haben, oder hör' mir gute Musik an, weil ich keine Lust hab', meine Zeit mit schlechter Musik zu verbringen."

Häufig ist den Aussagen zufolge bereits vor dem Kontakt mit der Szene ein Interesse für Ästhetik und Zeichnen vorhanden. Graffiti wird dann zum Instrument, dieses Empfinden zu schärfen und kreativ tätig zu werden. Ausgangspunkt der Faszination bilden in den meisten Fällen Buchstaben und Schriftzüge, also typographische Aspekte. Im Mittelpunkt steht das Streben nach der Entwicklung einer eigenen Handschrift. Die Interviewten sehen Buchstaben und Schriftzüge als etwas Lebendiges an, bzw. hauchen ihnen Leben ein, wie z.B. ROK verdeutlichte: „Aber ein Buchstabe, das Z zum Beispiel, hat ein Maul, es ist einfach oben ein Strich, dann führt einer nach links unten und diese Öffnung, wenn ich da Zähne dran mach', es ist einfach ein Maul, der kann halt den nächsten Buchstaben, der davor steht, fressen."

Die räumliche Umsetzung von Buchstaben bietet ROK die Möglichkeit, diese auch haptisch erfahrbar und die Auseinandersetzung mit ihnen körperlich spürbar und fühlbar zu machen.

> „Es interessiert mich halt, wie Buchstaben sich anfühlen und oder ich hab's ja auch dreidimensional im Kopf, deswegen setz ich sie auch dreidimensional um. Ich will auch den Leuten zeigen, wie sieht der von hinten aus, wie von vorne, oben, unten. Und dreidimensional bietet auch noch ein bisschen mehr, […] das wirklich zu fühlen und zu schnitzen, zu kleben."

Sein Empfinden für die Ästhetik in seinen Bildern erklärte ROK folgendermaßen:

> „Aber ich glaub' ich bin auch Künstler seit ich auf die Welt kam, weil ich hab' schon immer so'n Ästhetik-Empfinden […]. Ich design auch alles Mögliche, was mir so in die Finger kommt, es muss nicht unbedingt das Malen sein, die Kunst. Und die Farbästhetik mei und dieser Schwung, dieser *Style,* der der kommt aus mir raus

> und ich weiß nicht wie er in mich reingekommen ist. Ich bin kein religiöser Mensch, ansonsten würde ich wahrscheinlich sagen göttliche Eingebung (lächelt). Aber ich glaub' das ist einfach so wie ich die Welt seh', so geht sie bei mir in den Kopf und so werd ich sie auch wieder nach außen auf die Leinwand bringen, das ist einfach so ein Ästhetikempfinden das ich hab'. […] Aber die Harmonie in den Bildern, die kommt also wie gesagt, hier rein ins Auge aus dem wieder raus oder besser g'sagt in die Augen rein und dann durchs Herz in die Finger (lächelt) und in die Sprühdose, in den Pinsel. Jap, so kann ich mir das erklären."

Der Hinweis auf „göttliche Eingebung", auch wenn er nicht an eine solche glaubt, zeigt, dass ROK seine Fähigkeiten als ein Talent versteht, dessen Herkunft er selbst nicht erklären kann, das aber angeboren („seit ich auf die Welt kam") und damit Teil seiner Persönlichkeit ist. Wichtig ist ihm allem Anschein nach die Aufnahme und Verarbeitung seiner Umwelt, seine Eindrücke gehen gleichsam durch seinen Körper hindurch, werden durch ihn gefiltert, verarbeitet und wieder nach draußen gebracht. Ästhetik und Umwelt werden damit greifbar, formbar und interpretierbar, sind nicht nur geistig vermittelt, sondern körperlich und praktisch spürbar. Die Bedeutung des Praktischen, Körperlichen, Handwerklichen, wurde im Laufe des Interviews immer wieder deutlich, wenn ROK betonte, wie wichtig handwerkliche Geschicklichkeit sei und die Beherrschung eines Handwerks wiederum als Voraussetzung für die Produktion von Kunst darstellte. Talent allein reicht seiner Ansicht nach nicht aus.

> „Und Kunst ist ja auch ein Handwerk. Jap. Ich seh' da auch eher ein Handwerk drin. Wobei man sagt, man muss kein Handwerk können um Künstler zu sein. Aber ich find' das ist schon gut, wenn man irgendein Handwerk beherrscht, in seiner Kunst sollte man doch auch auf Qualität schauen und nicht nur (kurze Pause) ein bisschen Farbe auf die Leinwand zu spritzen. Das ist gefährlich zu sagen weil es gibt Leute die stehen drauf und das ist in der Kunst schon auch ganz hoch angesiedelt, aber ich mag so was nicht (lächelt). Also ich find' es gehört schon sehr viel Handwerk, also ich hab' viel Respekt vor Künstlern, die ihr Handwerk beherrschen, die wirklich auch gut zeichnen können, und nicht nur Farbe auf die Leinwand spritzen."

In ROKs Aussage wird auch seine Distanz zum Kunstbetrieb insbesondere moderner, abstrakter Kunst („Farbe auf die Leinwand

spritzen“), deutlich. Im Graffiti allgemein ist eine skeptische Haltung gegenüber der Kunstwelt weit verbreitet. Dies ist wenig verwunderlich, bedenkt man die seit der Entstehung der Graffiti-Kultur wechselhafte Beziehung zwischen diesen beiden Szenen. Eine weitere Aussage von ROK greift dieses nicht unproblematische Verhältnis auf: „Aber ich wollte nie Künstler werden. Ich will jetzt auch kein Künstler werden. Ich wurde dazu gemacht, also indem ich jetzt im Haus der Kunst ausgestellt hab’ oder in sonstigen Galerien bin ich anscheinend ein Künstler (lächelt), also darf mich so nennen (lacht).“

Er versteht die Bezeichnung als „Künstler“ hier als eine Zuschreibung von außen, die direkt mit seinem Zugang in die Welt der Kunstgalerien zusammenhängt. Sein Amüsement über diese Begrifflichkeit zeigt, dass ihm diese als eine Etikettierung seiner Person erscheint, auf die er nicht angewiesen ist bzw. die ihn nicht weiter interessiert.

In Zusammenhang mit Ästhetik steht der Begriff des *Styles*, der nicht nur im Graffiti, sondern in allen Bereichen von HipHop von zentraler Bedeutung ist. Ein eigener *Style*, ob beim Tanzen, Rappen, Auflegen oder Sprühen, garantiert Einzigartigkeit und Unverwechselbarkeit. Dementsprechend ist das als *Biting* bezeichnete Plagiieren eines der größten Tabus in der Szene. Bei der Entwicklung eines eigenen Stils ist es laut DAMIEN jedoch gerade anfangs durchaus erlaubt, „to […] let yourself copy, […] when the copying is a part of the artistic development.“ Auf dieser Grundlage muss durch Selbstreflektion, Ausdauer, ständige Übung und kreative Prozesse etwas Eigenes geschaffen werden, das FANTOM zufolge auch ein Wiedererkennen ermöglicht:

> „Und in dem Moment, wo diese Handschrift unter den Sprühern äh bekannt ist, dann hast du’s sozusagen geschafft, und das ist eigentlich das was jeder möchte, ein ONE zum Beispiel, um den aufzugreifen, der könnte jetzt hier ein Bild hinmachen, und der bräuchte da wirklich nur ein Strichmännchen hinmachen, […] und ich weiß das ist von ONE, […] das ist immer das was du eigentlich möchtest, so deine eigene Handschrift, wo, wo jeder dann weiß, ah ja, das ist der.“

Die Entwicklung einer unverwechselbaren Handschrift ist nach FANTOM der „Karriere“-Höhepunkt innerhalb der Szene. In der

Verwendung dieses der Arbeitswelt entlehnten Begriffs spiegelt sich ein zentraler Funktionsmechanismus der auf individuelle Leistung und Weiterentwicklung ausgerichteten Mehrheitsgesellschaft wider.

DAMIEN führt in seinem väterlichen Ratschlag aus, dass die künstlerische Entwicklung von *Style* ein lang dauernder Prozess ist, ganz nach dem Motto ‚Der Weg ist das Ziel':

> „I'm telling my son – he's like ‚Dad, I wanna find my *Style*' – I was like ‚Son, let yourself find it, you don't have to find it tomorrow, you don't have to find it next year, you don't have to find it in two years, you gonna find it when it's there, as long as you're developing you're already trying to find it, so not put any pressure on yourself, but to enjoy it, enjoy the development, you're gonna get there.'"

Der eigene *Style* soll DAMIEN zufolge den eigenen Charakter reflektieren und individuelle Stärken zum Vorschein bringen, was auch ein gewisses Maß an Selbstreflektion voraussetzt:

> „I think it has something to do with finding your *Style* first, and ahm you know, finding what type of compositions, type of music your, your *Style* reflects the best with. For example, if you're very animated, aggressive, [...] then you need beats or compositions or music, that that *Style* can shine, ahm, me personally, [...] I'm probably more intricate, more complex, more poetic, so therefore the beats that I do, I feel like I reflect better over, are more melodramatic, more you know heartfelt kind of music, but ahm, warm you know."

Die Forderung der Szenegänger nach einer ständigen Weiterentwicklung und Verbesserung zeigt die Prozesshaftigkeit des *Styles*, aber auch der *Skills*. Nur ständige Innovationen und die Weiterverbesserung des eigenen Könnens garantieren anhaltende Bewunderung und Anerkennung. Zeigt ein Tänzer beispielsweise alle seine *Moves* und kann nichts Neues mehr vorweisen, verliert er wie DAVID schildert das Interesse der Zuschauer, unabhängig davon, wie viele Wettbewerbe er vorher gewonnen haben mag:

> „Aber jeder hat auch seine Zeit, […] irgendwann kennt man seine ganzen *Moves*, […] er kann dann nicht mehr gewinnen, weil du seine *Moves* einfach kennst, die sind immer noch genauso krass wie damals, aber weil du sie schon so oft gesehen hast, diese *Moves*, für dich lösen sie nicht mehr so dieses Gefühl aus, so wow. Das ist aber mit allem so, weißt du, auf der ganzen Welt, im Leben, […] so das

> ist halt allgemein die Entwicklung, […] man sucht immer nach etwas Neuem, glaub' ich, so egal, auf der ganzen Welt so, überall."

Die in der Szene erkennbare Forderung nach ständiger Erneuerung sieht DAVID also in einem wesentlich weiteren Kontext und verortet HipHop damit in einer an Innovation orientierten kapitalistischen Wettbewerbsgesellschaft, deren Mechanismen auch in seiner Szene anzutreffen sind.

Das Können und die *Styles* der Einzelnen werden mithilfe eigener, für die Szene typischen ästhetischen Kriterien beurteilt. Wie bereits beschrieben hat jeder *Move*, haben die unterschiedlichen *Styles* der Schriftzüge etc. ihre eigenen Bezeichnungen, gibt es genaue Handlungsanweisungen, wie sie ausgeführt werden sollen. Nichtsdestotrotz ist der Einzelne aufgefordert, diese Regeln bis zu einem gewissen Grad auch zu brechen, um so Neues schaffen zu können:

> „Echt sich nen eigenen Kopf machen, nicht sagen weil jetzt äh, die ganzen Leute sagen ‚Hey, das ist äh, es gibt nur diesen Stil, oder wir akzeptieren nur das', sondern immer wieder was Neues erfinden, neu kreieren, darum geht's find' ich halt beim Breaken, […] man muss offen sein für alles, weil nur dann kannst du auch was Neues kreieren, so."

DAVID betont in dieser Aussage, wie wichtig es ist, unabhängig von äußerlichen Einschränkungen zu bleiben, sich eine eigene Meinung zu bilden und damit seine Autonomie zu wahren. In derselben Weise lehnt ROK restriktive Begriffsdefinitionen von außen ab und pocht hierbei auf seinen Status als Teil der *Alten Schule*, der ihm die Autorität verleiht, sich über folgende Kritik hinwegzusetzen:

> „Da kamen auch schon Leute, die halt oft gesagt haben ‚Nein das ist kein Graff mehr', auch in Ausstellungen, das Leute sagen ‚Warum bist du in 'ner Graffiti-Ausstellung, das ist doch kein Graffiti', dann sag' ich ‚Doch, wenn ich sag' das ist Graffiti, dann ist es Graffiti. Ich bin Graffitisprayer, ich hab' damit angefangen, bin einer der ersten in Deutschland gewesen der Graffiti gesprüht hat und wenn ich das so mach', ist es Graffiti, ich entwickel' Graffiti und nicht ihr.'"

Insgesamt ist Ästhetik für die Szenezugehörigen ein Konzept, das auch die Wahrnehmung im Alltag prägt. Der Verweis auf die Angeborenheit eines ästhetischen Empfindens zeigt, dass dieses als Teil der Persönlichkeit begriffen wird, der im Rahmen der HipHop-

Kultur weiter entfaltet wird. Eng verbunden ist damit der Begriff des *Styles*, der in seiner Einzigartigkeit den jeweiligen Charakter zum Ausdruck bringen soll. Expressivität ist damit ein zentrales Charakteristikum und Faszinosum der HipHop-Kultur, das zu ihrer Attraktivität beiträgt. Für die prozesshafte Entwicklung des *Styles* sind ständige Innovationen, die Verbesserung der praktischen, handwerklichen Fertigkeiten aber auch das Hinwegsetzen über Regeln und als restriktiv empfundene Definitionen notwendig. Die Orientierung an Individualität, Leistung, Wettbewerb und Innovation erzeugen meritokratische Funktionsmechanismen im HipHop, die sich an die Strukturen der individualisierten kapitalistischen Mehrheitsgesellschaft anlehnen.

2.3 HipHop-Szene: Gemeinschaft von Gleichgesinnten

Der Kontakt mit anderen Szenegängern war für alle Befragten sehr wichtig. Häufig wurde das Interesse für die HipHop-Szene bei den Jüngeren beispielsweise nicht nur durch die Medien (wie Filme oder Videos) geweckt sondern auch durch Freunde. So erzählte SWISS, dass er als Jugendlicher einmal von seinen Freunden bei einer nächtlichen Aktion mitgenommen wurde um einen Zug zu bemalen und so recht unvermittelt auf Graffiti gestoßen wurde. MIKE kam hingegen über Schulkameraden zum HipHop:

> „Mit acht, neun, zehn, haben wir in der Schule so *Run-D.M.C.*-Kassetten von den Älteren bekommen, oder *2 Life Crew*, also Sachen, die eigentlich nicht für uns bestimmt waren (lacht), wegen den doch etwas versauten Texten, […] und ja über nen Kumpel […] bin ich dann auch mit Leuten in Kontakt gekommen, die selber aufgelegt haben und gescratcht haben, das fand' ich halt dann wunderbar, dann hab' ich mir auch einen Plattenspieler mal gekauft und ein Mischpult von meinem ersparten Geld."[276]

An MIKEs Aussage zeigt sich, dass für das DJing im Gegensatz zu den anderen Ausdrucksformen im HipHop auch nicht unerhebliche finanzielle Mittel eingesetzt werden müssen, um das entsprechende Equipment zu kaufen.

276 MIKE, 23. November 2010.

ALLROUNDER war fasziniert von der neuen Musik und schloss sich mit gleichgesinnten Freunden zusammen, um selbst einmal auszuprobieren, wie Rapping funktioniert:

> „Keine Ahnung, weil es Spaß macht, mit Freunden zusammen zu hängen, […] irgendwann denkt man sich einfach, ja warum, warum nicht Rap, […] macht sicher Spaß, […] man kann auch was Vernünftiges erzählen, man kann das mit Humor machen, man kann das mit Ironie machen, man kann das mit, egal, man kann ja alles in Worte fassen. […] Und dann trifft man sich mit ein paar Leuten, die da so ähnlich denken und setzt sich zusammen und verbringt ein, zwei, drei Jahre damit, äh, zusammen zu sitzen und Musik zu hören und *Beat*s zu hören und zu versuchen, drauf zu rappen und irgendwann funktioniert es auch."

Für beide Interviewten war es von Beginn an wichtig, die neuen Tätigkeiten gemeinsam mit Freunden auszuprobieren, dabei wendeten sie nicht nur wie in MIKEs Fall ihr „Erspartes", sondern darüber hinaus auch viel Zeit („ein, zwei, drei Jahre") für ihre Aktivitäten innerhalb der HipHopKultur auf. Die Gemeinschaft bietet hier die Gelegenheit, sich gegenseitig Tipps zu geben und zu bestärken. Motivierend wirkt außerdem auch der gegenseitige Wettbewerb, wie an MIKEs Aussage ebenfalls deutlich wird:

> „Der Austausch war schon wichtig, man hat halt ‚Ja ich hab' den *Scratch* gelernt', ‚Wow, cool, wie machst du das?', und so hat man sich das gezeigt oder einer hat dann geübt bis er schwarz geworden ist […] und dann hat man sich halt immer wieder hochgeschaukelt, so hochgepusht und natürlich auch ein bisschen *competition*."

Gemeinsam mit Gleichgesinnten lassen sich auch Tipps und Tricks austauschen, mit denen man z.B. bessere Effekte beim Graffiti-Sprühen erzielen kann. So erzählte ROK, wie er gemeinsam mit Freunden darauf kam, „die Sprühköpfe halt irgendwo bei Deosprays oder Backofenreinigern […] runterzuziehen", um damit unterschiedliche Strichbreiten zu erzielen.

Durch das gemeinsame Üben und Arbeiten in einer *Crew* bzw. einer Band verbringt man viel Zeit miteinander, sodass man nicht nur das Interesse an der gemeinsamen Beschäftigung teilt, sondern sich auch gut verstehen muss. Dies verdeutlicht ALLROUNDERS Aussage über die Zusammenarbeit in seiner Band:

> „Ja klar, da rappt man ab und zu alleine aber im Endeffekt startet man schon immer in 'ner Gruppe mit ein paar Leuten, und dadurch, daraus entwickeln sich dann verschiedene Projekte, da macht man mit dem Sound, schließt sich zusammen weil man sich gut versteht […]. Es ist halt auch wichtig dass es menschlich passt, weil man mit dem dann viel unterwegs ist, das heißt man sitzt zusammen im Studio, man sitzt zusammen beim Texten, man sitzt zusammen auf jeder Show, auf jeder Party, und geht oft zusammen weg und fährt mit dem zusammen oft zu den Auftritten, das heißt es muss auch gut passen."

Alleine den Ausdrucksformen der HipHop-Kultur nachzugehen ist folglich gar nicht möglich. Die gemeinsamen Aktivitäten beschränken sich dabei allerdings nicht nur auf die jeweiligen Tätigkeiten, sondern umfassen auch weitere Aspekte in der Freizeit (z.B. gemeinsame Clubbesuche etc.).

Dies gilt in besonderem Maße für DAVID, der die Mitglieder seiner *Crew* als seine „besten Freunde" bezeichnet. Das gemeinsame Training war für ihn „die beste Motivation", er ist „auch nur so gut geworden, weil [er] eben zwei Leute hatte, wo auch jeden Tag trainiert haben". Dabei teilt er mit den beiden nicht nur das Tanzen sondern auch seinen gesamten Alltag:

> „Mit denen hab ich immer alles gemacht, zusammen trainieren und wir haben auch so, im restlichen Leben auch immer so unseren Spaß gehabt, das war nicht so wir gehen hin und ich hab da meinen Tanzkurs und danach bin ich wieder alleine und mach' wieder mein Ding, sondern wir waren eigentlich immer zusammen so, wie Familie sag' ich mal, wie Brüder."

Die *Crew*-Mitglieder wachsen in seiner Aussage zu einer Familie zusammen. Auch später im Interview betonte DAVID diesen engen Zusammenhang nochmals und verdeutlichte, dass seine *Crew* – im Gegensatz zu anderen – sich nicht nur aus geschäftlichen Gründen zusammen gefunden hat:

> „Bei uns [ist es] eher so, dass es eben richtig familiär ist, weil bei vielen Gruppen ist es auch eben, es geht um Business, man arbeitet zwar zusammen, aber bei uns ist echt das Geile, dass es alles ist, so, wir chillen zusammen, so wir können über alles reden, ist richtig Familie, wenn ich ein Problem hab oder egal wer von ihnen ein Problem hat, die wissen so ich bin da, ich würd' alles für die machen und die genauso für mich, das ist einfach so, ein geiles Gefühl

> das wir haben, so ist wie eine Familie, man kann sich auf jeden verlassen, voll."

Der Vergleich mit der Familie drückt die absolute Solidarität unter den Crewmitgliedern aus und ist die größtmögliche Auszeichnung für ihren Zusammenhalt. Dabei lässt sich eine Form der Aufgabenteilung erkennen, bei der jeder seinen Interessen und Fähigkeiten entsprechend bestimmte Funktionen in der Gruppe als professioneller Tanz-*Crew* übernimmt:

> „Jeder hat einfach seine Stärken, jeder macht das, was er am besten kann, […] so der eine kann besser Shows bauen, der eine z.B. ist, hat ein besseres Solo, macht halt so die krasseren *Moves*, dann macht der in der Show das Solo, die anderen sind z.B. aber viel besser in äh, synchron, oder können sich viel besser Schritte merken, oder oder irgendwelche Choreographien ausdenken, der andere kann besser Musik schneiden, […] jeder findet seine Stärke, […] es ist nicht so, dass jeder jeder seine Aufgabe bekommen hat."

Diese sich quasi natürlich ergebende Aufgabenteilung, bei der „jeder von Herzen versucht, […] in allem besser zu werden", schildert DAVID auch beim Zusammenleben in der Wohngemeinschaft:

> „Es ist nicht so ‚Hey du musst jetzt das machen oder putz mal, mach mal Ding, das ist doch deine Aufgabe', so mit Zettel und Stift und alles hingeschrieben, es ist nicht so, wir haben einfach dieses ähm, diesen Überblick über das Gesamte, also über das Ganze, dass jeder sieht, ah, okay hier oder da fehlt's, dann macht der das einfach. […] Jeder trägt einfach seinen Teil zur Gemeinschaft bei, und jeder ist einfach dankbar dafür auch, so."

Gerade der letzte Satz verdeutlicht die tiefe emotionale Bindung der Gruppenmitglieder, bei der die Einzelnen „dankbar" sind für „die Gemeinschaft" und bereit, sich für das Funktionieren „des Ganzen" eigenverantwortlich einzusetzen, ohne auf kleinkariert scheinende Regeln und offizielle Aufgabenverteilungen zurückgreifen zu müssen.

Dass es bei den Gruppen und *Crews* in der Szene jedoch auch um das Geschäftliche geht, wird im Punkt der beruflichen Verwertung von Szene-Aktivitäten deutlich. Gemeinsam organisiert man Veranstaltungen und Ausstellungen und teilt sich finanzielle Risiken. Die Szenekontakte sind aber auch wichtig, um an Aufträge zu kommen oder Erfahrungen auszutauschen. ALLROUNDER schätzt z.B. den

Erfahrungswert seiner Bekannten bei der Organisation größerer Veranstaltungen als nützlicher ein als beispielsweise ein Studium zum Veranstaltungskaufmann:

> „Man kann es studieren aber es wird im Endeffekt nicht viel bringen, weil ich es sehr klein halte, und wenn ich es größer machen wollen würde hätte ich Leute, die mich da, die mir da helfen würden, also Leute die sich wirklich auskennen, wie man mit der Stadt da arbeiten muss, wie man mit Sponsoren arbeiten muss, da hätte ich schon Leute die mir helfen würden, wenn ich das machen wollen würde."

Wenn er vorhat, etwas Neues zu probieren und dabei Hilfe oder praktische Hinweise braucht, weiß ALLROUNDER genau, wo er nachfragen muss. Von einem solchen Netzwerk profitiert auch ROK, er hat z.B. „ein paar Sprayer-Kollegen, und die machen nen Auftrag und dann ja, machst du bei dem Auftrag mit, dann nimmst du den anderen wieder zum Auftrag mit, meistens sind die Aufträge ja so groß, dass man nicht alleine malt, sondern mit mehreren Leuten." Bei der von ihm geschilderten gemeinsamen Bewältigung von Arbeitsaufträgen können die Gruppenzusammensetzungen aber auch wesentlich lockerer sein als vorhin von DAVID beschrieben:

> „Dann ham wir uns zusammengefunden mit anderen Kollegen und ham halt ne Gruppe gegründet, und ham uns mehr um Ausstellungen gekümmert und ham dann halt wirklich eine Ausstellung nach der anderen gemacht. Die Gruppe hat sich dann aufgelöst, dann [bin ich] mit anderen Leuten zusammen gekommen, also der harte Kern aus der Gruppe mit dem harten Kern aus der anderen Gruppe."

Aufgrund des häufig illegal stattfindenden Sprühens weist die Graffiti-Szene allerdings auch einige Spezifika auf. Hier bemühen die Sprayer sich meistens, nur mit ausgesuchten Freunden zusammen eine *Crew* zu bilden. Damit wollen sie verhinden, dass man sie später an die Polizei verrät, wie ROK erklärte:

> „Als Sprayer muss man halt schon sehr vorsichtig sein, wie gesagt '85 hab' ich halt aufgehört weil ich meine ersten Gerichtstermine hatte, und da wurde ich auch nicht erwischt, sondern wurde verraten. Und dann macht man sich halt Gedanken okay, man darf nicht zu offen sein mit den Kollegen und dann, pff, hab' ich mir eh schon von früh auf meine eigenen gesucht, meine eigene Gruppe, denen

ich vertrauen konnte, und mit denen war ich halt viel unterwegs aber meistens alleine."

FANTOM war ebenfalls sehr darauf bedacht, seine bürgerliche Identität geheim zu halten. Bis heute, wo er nur noch legal malt, kennen seine Graffiti-Kollegen nur seinen Vornamen, wissen aber nicht, wo er wohnt oder welchem Beruf er nachgeht. Parallel dazu wissen auch seine Arbeitskollegen nichts von seinen Graffiti-Aktivitäten.

Im Graffiti scheinen bisweilen auch strengere Regeln und Umgangsformen zu herrschen als in den anderen Bereichen. MIKE verglich z.B. seine Erfahrungen im DJing mit den Umgangsformen in der Graffiti-Szene, deren Umgangston ihm wesentlich rauer schien:

„Das war früher schon […] noch mehr so dass es halt Respekt halt gab' und so das war, der war bekannt, der hatte 'nen Namen, so, und ja wenn man schlecht war, also man ist jetzt nicht gleich gedisst worden oder so, oder aber, also in der Graffiti-Szene kam das schon vor, wenn da einer kam, was gemalt hat und das war scheiße, dann hat man gesagt ‚Du *Toy*, verpiss dich!', (lacht), also solche Sachen hab' ich jetzt nicht gemacht."

Gerade mit diesen strengen Regeln und Hierarchien konnte sich ROK nicht anfreunden und suchte sich aus diesem Grund Flächen, an denen er ungestört malen konnte:

„Dann gab's auch ein paar legale Flächen aber da war ich eher nicht so unterwegs, da gab's dann auch immer so 'ne Hierarchie und da musst dich halt etablieren und mit den Leuten auseinandersetzen und das war mir einfach zu doof. […] Also lieber geh' ich in ein Abbruchhaus wo's nicht wirklich legal ist aber da hab' ich meine Wand, wie ich sie haben will und mal da was ich will und muss mich nicht irgendwelchen Gruppen auseinandersetzen, die dann ihren Claim abstecken und sagen ‚Das ist unsere Wand, hier malen nur wir'."

Gegenseitiger Respekt ist ein Schlüsselbegriff der Szene. Kritische Verhaltensweisen, die als respektlos empfunden werden, sanktionieren die Szenegänger entsprechend streng, wie ROK erläuterte:

„Und Respekt sollte man dann ham vor anderen Sprayern, weil wenn ich über andere drüber gehe, dann ham die natürlich einen Ärger (atmet aus) und werden auch verärgert dadurch und äh, ja, dann kriegt man halt Stress und dann muss man sich mit so'm Sprayerkrieg auseinandersetzen. Die machen meine Bilder kaputt, dann muss ich deren kaputt machen und dadada."

Der Begriff „Sprayerkrieg“ lässt erahnen, dass die Auseinandersetzungen im ständigen Konkurrenzkampf bisweilen auch einen recht drastischen Charakter annehmen können. Gewaltanwendungen sind der Szene jedoch verpönt, vielmehr werden ganze Stadtteile von rivalisierenden Crews ‚zugebombt‘, um die Bilder der Konkurrenten zu *crossen* und die eigenen zu verbreiten.

Auch in den anderen Bereichen der HipHop-Szene kann es zu Schwierigkeiten kommen. DAMIEN beschrieb z.B. die Spannungen, die bei künstlerischen Kooperationen auftreten können:

> „If you’re doing a song together with somebody, sometimes that can get tricky, because [...] when you’re working on art with someone else, with another artist, no one wants to really insult the next artist, you know, an it’s sometimes kind of difficult to say [...] you don’t like [their] idea, but you have to figure out a way to say that without like hurting their feelings or insulting them.”

Um solche unangenehmen Spannungen zu vermeiden, wird im HipHop häufig gemeinsam Marihuana konsumiert. Dies sorgt angeblich für eine entspannte Atmosphäre und eine erhöhte Kritikfähigkeit der Akteure, weshalb Marihuana „the drug of choice for HipHoppers“ und, wie DAMIEN erzählt, geradezu ein „icebreaker“ ist.

Auch der Tontechniker ALLROUNDER geht möglichst diplomatisch vor, wenn andere Rapper in seinem Tonstudio ihre Songs aufnehmen. Im Gegensatz zu Kollegen vermeidet er so Situationen, in denen die Aufnahmen abgebrochen werden müssen, weil die Künstler verärgert sind:

> „Es gibt halt gewisse Aufnahmemethoden, die man den Leuten erklärt, […] [aber] man [muss] immer aufpassen, weil die Beziehung zwischen Tontechniker und Künstler ist immer, wenn ein Künstler so krasse Künstler-Vorstellungen hat, kann das sehr schnell Probleme machen, es gibt Leute, die können ja mit Kritik nicht umgehen, aber wenn man das so dezent und vernünftig macht, dann, also ich hatte noch nie Probleme, aber es gibt schon, ich hab’ schon von Leuten gehört „Boa, wenn du dem was gesagt hast im Studio dann hat der keinen Bock mehr“, so ungefähr, da muss man immer aufpassen.“

Trotz dieser bisweilen auftretenden Schwierigkeiten beschworen die Befragten immer wieder HipHop als Gemeinschaft. Gerade vor dem

Hintergrund des kommerziell äußerst erfolgreichen Gangster-Raps betonte GEMINI die Bedeutung von gegenseitiger Hilfe und Unterstützung innerhalb der Szene: „Und da hab' ich genau das Gegenteil erlebt, dass man sich halt hilft, dass man zusammenhält, ähm, dass man sich zwar schon, dass man auch konkurriert aber letzten Endes ähm als Gruppe zusammen bleibt."[277]

Für das Engagement in der Szene „bekommt [man] auch noch was dafür raus, […] den Respekt, den man sich halt dann auch holt, untereinander." Die Möglichkeit, im HipHop durch praktische Leistungen die Anerkennung der anderen Szenemitglieder zu erringen, spielt also eine entscheidende Rolle, insbesondere wenn in anderen Lebensbereichen die Erfolge ausbleiben. So erklärte FANTOM seinen Ehrgeiz, innerhalb der Szene Berühmtheit zu erlangen, unter anderem durch seinen bisweilen eher mäßigen Erfolg in der Schule. Bei den herausgehobenen Szeneevents entsteht durch die gemeinsame Ausübung der jeweiligen Praktiken außerdem eine aufgeladene Atmosphäre, bei der sich die Akteure gegenseitig befeuern und motivieren, wie DAVID erzählte:

> „Der DJ legt auf, spielt Musik, dadurch sind die Tänzer natürlich sag' ich mal gepusht und äh fühlen sich gut, tanzen besser, dadurch dass die Tänzer richtig abgehen und der DJ sieht, hey die Tänzer, die hauen rein, ist der DJ wieder geflasht, und sagt ‚Hey, ich leg' noch besser auf', […] die äh Künstler eben, Graffiti-Sprüher machen T-Shirts oder sprühen Wände, die Rapper rappen und äh, so jeder gibt einfach jedem Energie, das ist einfach was Geiles so, dass es sich dann, sag' ich mal hochschaukelt."

In DAVIDs Aussage schwingt beinahe etwas Transzendentes mit, wenn er beschreibt, dass jeder bei den *Jams* seinen Teil beitragen muss, damit die Dinge ‚sich hochschaukeln' und „was noch Größeres entstehen" kann.

Faszinierend ist für ihn außerdem der internationale Charakter der HipHop-Szene, der es ihm erlaubt, Kontakte mit Szenegängern auf der ganzen Welt zu knüpfen. Dies gibt ihm wiederum die Möglichkeit zu reisen und dabei sicher zu sein, stets einen Anlaufpunkt zu haben und einen Schlafplatz zu finden:

---

277 GEMINI, 25. Oktober 2010.

> „Egal wo ich jetzt hingeh', ob ich jetzt nach Frankreich geh' oder egal wo in Deutschland, wenn ich irgendwo bin in einer Stadt, ich kenn' dort einen, ich kann den anrufen, solche Sachen, ‚Hey, kann ich bei dir pennen' oder ‚Was machst du so, lass uns zusammen das und das machen, Party machen', und eben, man kennt sich, es ist so wie eine große Familie sag' ich mal, egal wo auf der Welt."

ONE, der ebenfalls viel reist und in den verschiedensten Ländern gemalt hat, zeigte sich ebenso fasziniert von der Internationalität der HipHop-Kultur. Er achtet beispielsweise auch bei Spiel- oder Dokumentarfilmen auf die städtische Umgebung und das mögliche Vorhandensein von Graffitis:

> „Es gibt keine Stadt inzwischen wo [...] du nicht irgendwo was Gesprühtes siehst, ja. […] Südafrika, Asien überall, Korea, es ist echt unglaublich, ja. Und das ist auch wirklich was Verbindendes, weil du kannst jederzeit überall hinfahren und kannst die Leute dort per Email kontaktieren und kannst bei denen dann übernachten, mit denen malen, das ist schon witzig."

Für den *Old-School*-Angehörigen GEMINI äußerte sich die Familiarität der Szene allerdings eher in der Vergangenheit, als sie noch eine geringere Größe aufwies und die Trennung zwischen Publikum und Bühnenprofis noch nicht vollzogen war:

> „Das Tolle noch an der Szene, an dieser Szene bis sag ich mal '93, '94, '95 spätestens war, dass dass die Akteure und die Zuschauer im Prinzip ähm gleichberechtigt waren, also die Zuschauer waren gleichzeitig Akteure, und die Akteure waren auch mal Zuschauer. Und dadurch entstand ein sehr familiäres Verhältnis, weils auch noch nicht so viele Leute waren."

Eine Auflösung des Szenezusammenhalts, die unter anderem mit der zahlenmäßigen Vergrößerung der Szene zusammenhängt, erkannte auch EDMUND:

> „Dieses Zusammengehörigkeitsgefühl, was jetzt leider auch immer mehr glaube ich äh aufbricht, das ist nicht mehr so, so wie früher, weil da war's, hast du halt drei Leute in der Stadt gehabt, die das gemacht [haben], und da musste man halt einfach zusammen halten, damit was geht, und jetzt, heutzutage, na ja, es gibt schon auch welche, die dann zusammen halten, aber das ist […] ein bisschen verwässert einfach, diese Konstellation von Leuten."

Die Gemeinschaft innerhalb der Szene spielte für die Befragten insgesamt eine wichtige Rolle. So stellte das gemeinsame Ausüben

der HipHop-Praktiken unter Freunden einen wichtigen Anreiz gerade zu Beginn der Szenezugehörigkeit dar. Die Akteure tauschten untereinander Erfahrungen, Tipps und Tricks aus, der mehr oder weniger latent ständig vorhandene Konkurrenzkampf wirkte motivierend. Es kommt jedoch auch immer wieder zu Spannungen, vor allem bei künstlerischen Kooperationen, die ein besonders hohes Maß an Taktgefühl und Geschick im gegenseitigen Umgang erforderlich machen. Eine gewisse Ausnahme bildet das Graffiti, da hier ausnehmend strenge Regeln und Hierarchien herrschen, deren Nichtbeachtung negative Sanktionen nach sich ziehen. Darüber hinaus sorgt die Illegalität vieler Aktivitäten für ein hohes Misstrauen anderen Szenegängern gegenüber und macht eine besondere Vorsicht bei der Auswahl der *Crew*-Mitglieder notwendig. Trotzdem wurden überwiegend der „familiäre" Charakter der Szene und die Bedeutung von wechselseitigem Respekt und Anerkennung betont sowie die Möglichkeit, internationale Kontakte zu knüpfen. Während bei vielen *Crews* der Zusammenhalt eher locker war, war die emotionale Bindung bei DAVIDs Gemeinschaft sehr stark, was sein Vergleich mit Familienbanden („wie Brüder") deutlich erkennen ließ. Neben all ihrer möglichen emotionalen Tiefe sind die sozialen Netzwerke aber auch immer beruflich nutzbar, beispielsweise bei der Vermittlung oder gemeinsamen Ausübung von Arbeitsaufträgen.

2.4 Wissen: Aneignung und Weitergabe

Lernhaltung und Aneignung von Wissen

Neugier und Offenheit sind charakteristisch für die Lernhaltung der befragten Akteure. Aus ihren Aussagen wurde deutlich, dass sie stets die Augen offen halten für Gelegenheiten, bei denen sie etwas lernen können. Sie orientieren sich hierbei nicht an formalen Angeboten sondern lassen sich vielmehr von ihrem Interesse und sich spontan ergebenden Gelegenheiten leiten, wie beispielsweise ROK schilderte:

> „Und halt alles mitgenommen eigentlich, alles mitgekriegt, was kommt, heute auch noch, wenn ich mal einen Schreiner kennen lerne, das gab's auch schon, Fliesenleger hier im Haus gehabt und dann, der hat halt Mosaike gemacht, dann hab' ich da ein bisschen was mitgemacht und mitgenommen, hab' dem Motive gegeben, er

> hat das Zeug dann halt gelegt, ich hab' da zugeschaut, mitgearbeitet und so bild' ich mich halt fort."

ROKs Interesse an handwerklichen Tätigkeiten und den ihnen inhärenten Lernmöglichkeiten zeigte sich auch an einem späteren Zeitpunkt des Interviews:

> „Aber irgendwann dachte ich mir nochmal ne Lehre zu machen, also lieber so autodidaktisch da ran zu gehen und äh alles selber auszuprobieren oder eben dadurch, dass man Leute kennen lernt, so ‚Ah der ist Schreiner, schau ich mal bei dem in der Werkstatt vorbei, mach was', bei nem Kollegen, dem sein Vater war Kunstschmied, dann sind mer da mal gehockt und ham da irgendwie die ersten Teile geschweißt, die ersten Buchstaben und da halt so rumprobiert."

Die hier angedeutete Ablehnung einer formalen Ausbildung in Form einer Lehre wird weiter unten noch aufgegriffen. Wichtig war ROK insbesondere die Wahrung seiner Eigenständigkeit („lieber so autodidaktisch", „alles selber auszuprobieren"). Seinen Lernmotivation erklärte er durch ein tiefgehendes, innerliches Bedürfnis, das ihm scheinbar keine Wahl lässt: „Also ich hab' den Drang, ich verspür den Drang irgendwie dauernd was zu lernen."

Neben dieser Nutzung sich zufällig ergebender Bekanntschaften und Ereignisse suchten die Interviewten jedoch auch ganz bewusst nach Lernorten. So schilderte DAVID, wie er, nachdem er durch ein Musikvideo auf Breakdance aufmerksam geworden war, gezielt Ausschau hielt nach Tanzveranstaltungen, Videos oder anderen Tänzern, um sich weitere Informationen zu beschaffen. Die Hip-Hop-Szene bietet hier die Gelegenheit, sich den eigenen Interessen entsprechend gezielt Wissen anzueignen. GEMINI beschrieb beispielsweise, dass er bei seiner ersten Bewerbung an der Fachoberschule für Gestaltung nicht angenommen wurde. Daraufhin war er über einige Jahre hinweg in einem anderen Bereich beruflich tätig, um sich „fit zu machen für die Schule": „In der Zeit hab' ich mich auch privat sozusagen weiter gebildet, hab' viel gezeichnet, viel Graffiti gemacht, bin, das war eigentlich die Zeit, wo ich auch sozusagen die HipHop-Schule mehr oder weniger besucht hab'." Sein Begriff der „HipHop-Schule" lässt erkennen, dass er die Szene und die hier stattfindenden kulturellen Praktiken ganz bewussst genutzt hat, um seine zeichnerischen Fähigkeiten weiterzuentwickeln; dem-

entsprechend zieht er an dieser Stelle Parallelen zwischen der Szene und dem formalen Bildungssystem. Seine Strategie hatte Erfolg, bei seiner zweiten Bewerbung wurde er schließlich angenommen. Dabei war GEMINI durchaus klar, dass ihm die HipHop-Kultur nur das Material zur Verfügung stellen konnte, während er die tatsächliche Verbesserung seiner Fertigkeiten selbst verfolgen musste:

> „Also, es war ja jetzt nicht die HipHop-Sache alleine, die gesagt hat ‚Mach' das und das', sondern da gibt's schon noch andere Aspekte in einem, aber ähm, die HipHop-Bewegung und die HipHop-Fähigkeiten, die helfen einem auf jeden Fall weiter rauszufinden, was man machen kann, möchte, also das auf jeden Fall."

Seine Aktivitäten in der HipHop-Kultur dienten also vor allem dazu, seine eigenen Interessen und Stärken zu erforschen und weiterzuentwickeln. Diese Erkenntnis möchte GEMINI auch in seinen Workshops vermitteln:

> „Ich sag' auch gleichzeitig, dass jeder sich selbst auch darin erst dann finden muss, also es sind ja auch nur Wege, um Kompetenzen zu erlangen, aber was dann aus dir selber wird, ähm, das ist nicht vorgegeben durch HipHop oder so, das ist halt wichtig zu sehen. […] HipHop ist keine Akademie wo man reingeht und dann kommt man als das und das raus, sondern das bestimmt man dann nochmal selber mit einfach, das find' ich wichtig."

Auch an dieser Stelle vergleicht GEMINI die Szene wieder mit dem formalen Bildungssystem, allerdings möchte er hier einen wichtigen Unterschied herausstreichen. Während man in seinem Beispiel in eine „Akademie" ‚hereingeht' und als ein bestimmtes Produkt wieder ‚herauskommt', also gewissermaßen von dieser Struktur gebildet und damit geformt wird, bestimmen die Akteure im HipHop ihre Formung und Bildung selbst. Handlungsautonomie spielt für die Lernprozesse der HipHop-Akteure folglich eine wichtige Rolle.

Dementsprechen standen die Interviewten formalen Ausbildungsprozessen skeptisch gegenüber, da sie sie als fremdbestimmt empfanden und nur ungenügende Entfaltungsmöglichkeiten erkannten. Dies war insbesondere bei denjenigen der Fall, die Berufe erlernt hatten, die nicht ihren persönlichen Interessen entsprachen und die sie aus diesem Grund auch nur kurz oder überhaupt nicht beruflich ausübten. Doch selbst ONE, der eine Kunstakademie besucht hatte (und damit eine formale Ausbildung in seinem Interessengebiet

absolvierte), gab an, sich aus dem Lehrangebot nur einige Veranstaltungen heraus gepickt zu haben, während er den Rest als wenig sinnvoll und hilfreich empfand.

Ausschlag gebend für die vielfältig vorhandenen Lernprozesse der Befragten waren meist Interesse und Neugier. Unbefangenes Ausprobieren war und ist kennzeichnend für ihre Herangehensweise an neue Themen- und Sachgebiete. Der Werbetechniker SWISS schilderte z.B. seine Erfahrungen bei der computergestützten Gestaltung von Flyern:

> „Ich kam jetzt schon im Nachhinein mit über den Laden halt dazu, so die ersten Flyer zu machen in Windows Paint, hä, wie funktioniert das und irgendwann kam halt mal einer zum mir in den Laden, hat gemeint ‚Hey äh, hier hast du mal ein Programm, dann kriegst deine Flyer vielleicht ein bisschen besser hin', das war halt mein erster Photoshop. Und damit hat's halt angefangen, das hab' ich mir halt in den letzten fünf Jahren so lang angeeignet, dass ich jetzt schon Leuten helfe bei ihrer Diplomarbeit (lacht)."

Nachdem er von einem Bekannten die entsprechende Software in die Hand bekommen hat, hat er sich schließlich selbst so lange („fünf Jahre") damit vertraut gemacht, dass er jetzt stolz darauf ist, anderen bei der Gestaltung ihrer Abschlussarbeiten behilflich zu sein. ROKs erste Versuche mit der Sprühdose klangen ähnlich:

> „Eigentlich ähm wirklich komplett frei, Sprühdose in die Hand genommen, das Cap das drauf ist, also dieser Sprühknopf, runtergedrückt, Strich gezogen, so aha so funktioniert's. Natürlich äh aus New York kannte ich halt die Vorbilder, wie schaut ein Graff aus, wie, aber dann, na ja bei mir klappt's nicht so gut, irgendwas stimmt da noch nicht, also ausprobieren."

Eine wichtige Rolle spielen in diesem Zusammenhang Erfindungsreichtum und Kreativität bei der Umnutzung von Vorhandenem. Gerade in der Anfangszeit der Szene ließ sich dies beobachten, als viele der Materialien, die heute auf die Bedürfnisse der Szene abgestimmt hergestellt werden, noch nicht existierten. So erzählte FANTOM von seinen Bemühungen, mit der Sprühdose möglichst feine Striche zu erzeugen:

> „Damals gab's noch keine […] Skinnys und so weiter, sondern da hast du dir aus der ähm, aus der Apotheke hast du dir Spritzen gekauft, Einwegspritzen, hast die vorne auf die Sprühdose vom Deo

> drauf, hast das mit Feuer heiß gemacht und reingedingst, damit du dünne äh Dinger hinbringst. Und dann gab's von Spava die ersten Skinny Caps, die gab's dann im Karstadt zu kaufen, in der äh Abteilung, in der Blumenabteilung, bei den Blumensprays."

Von seinen ersten neugierigen Versuchen bis hin zu einem versierten Umgang mit der Sprühdose vergehen schließlich Jahre des hartnäckigen und disziplinierten Übens:

> „Na ja gut, das ist dann (kurze Pause), das ist dann tatsächlich Übung, also du fängst ja wirklich an und interessierst dich für, für dieses gesamte, für die Zeichnungen, für die, für die Wände, für die Techniken, und dann der nächste Schritt ist ja eigentlich, dass du kontinuierlich sprühst, und dann 'ne eigene Handschrift entwickelst."

Ähnlich ging es desgleichen den anderen HipHop-Akteuren. Auch gesundheitliche Beschwerden hielten MIKE nicht vom Auflegen ab, was nochmals sein hohes Maß an Begeisterung und Hingabe an das DJing verdeutlicht: „Wochenlang, Tage-, Monatelang, ich habe so lange gescratcht, dass ich an beiden Händen Sehnenscheidenentzündungen bekam (lacht), und man merkt das bis heute noch, ich hab' immer noch Probleme damit (lacht), bis heute, ja."

Übung, Hartnäckigkeit und Durchhaltevermögen wurden von den Befragten stark betont und über Talent und Begabung gestellt. DAVID ist z.B. fest überzeugt, dass Disziplin absoluten Vorrang hat und man mit genügend Hartnäckigkeit „alles" erlernen kann. Seine Aussage erinnert an den US-amerikanischen Traum, es allein durch harte Arbeit vom Tellerwäscher zum Millionär zu bringen:

> „Man kann eigentlich alles erreichen, was man sich vorstellt, man muss eben dran glauben und hart arbeiten, darf sich nicht gleich sag' ich mal so geschlagen geben, weil eben manche lernen schneller, manche lernen langsamer, aber im Endeffekt, so ich hab' auch schon viele Leute gesehen, wo echt Talent gehabt haben und dann äh, haben aber nicht die Disziplin. […] Talent ist vielleicht sag' ich mal 30 Prozent, aber richtiges Training oder diese Disziplin, wenn du das hast, das macht 70 Prozent aus."

ONE versuchte sich in einer ähnlichen Rechnung: „Das ist viel Übung auch, ja, es gibt ja von, ich glaub' von Thomas Mann ist der Spruch, so, wie war das noch mal, ‚Fünf Prozent ist Talent und 95 Prozent ist äh Übung'."

Er verieh seiner Meinung Nachdruck, indem er sich auf Thomas Mann berief, der es als anerkannter Schriftsteller ‚ja wissen muss'. Für beide ist Talent jedoch trotz aller Übung ein wichtiger Aspekt, während im Gegensatz dazu FANTOM Graffiti-Sprühen als geradezu stumpfsinnige Beschäftigung darstellte:

> „Aber im Grunde genommen, ich mein' eigentlich ist ja Graffiti total, total stupide, das ist einfach nur mit der, statt einem Stift nimmst du einfach nur eine Dose, also es ist ja eigentlich, ist nichts Großartiges dabei, das ist halt nur diese Sprühdose, die halt irgendwie diesen, diesen illegalen Charakter hat, du kannst genauso gut einen Pinsel nehmen, oder eine Weißelrolle."

Wichtig war den Interviewten stets der praktische Bezug des Lernens. Sowohl die Graffiti-Sprayer als auch die Musiker gaben an, sie würden lieber zunächst ihr Material kennen lernen, die Dinge in die Hand nehmen und ausprobieren, als eine theoriegeleitete Annäherung zu suchen. Der spielerische Charakter des Lernens darf dabei nicht vergessen werden sowie der im Vordergrund stehende Spaß an der Beschäftigung und ein hohes Maß an Neugier und Interesse, die als Auslöser fungieren. Die HipHop-Kultur stellt hierfür eine ideale Plattform dar, da ihre Ausdrucksweisen nicht nur äußerst vielfältig und damit für unterschiedliche Interessen geeignet sind. Darüber hinaus sind sie leicht zugänglich und können recht unbefangen ausprobiert werden.

Was die Aneignung der technischen Aspekte der Aktivitäten angeht, so spielen Logik und Reflektionsvermögen beispielsweise bei ROK eine große Rolle:

> „Mmh, ne, das wie gesagt das mach ich ja alles selber. Also wenn's mich interessiert, wenn ich denk ich muss ein perspektivisches Bild malen, das perspektivisch korrekt ist. […] Und dann ist es halt so weit technisch, gut wie mach ich des. Der Buchstabe läuft nach hinten also muss hinten die Außen-, also die Umrisslinie dünner sein als vorne, dann ist es logisch irgendwie so. […] Ich spiel halt einfach mit den Linien. Die werden dicker, dünner, die eine läuft nach hinten, die laufen zusammen und das ergibt 'nen dreidimensionalen Effekt, weil im Malen kann ich ja nur zweidimensional sein. Aber der Effekt ist halt wichtig und den hab' ich halt hinbekommen und der kam automatisch auch, weil's mich interessiert hat."

In seiner Aussage wird deutlich, dass der Ausgangspunkt seiner Aktivitäten immer Interesse am jeweiligen Gegenstand sein muss.

Daraufhin eignet er sich neues Wissen lieber durch eigene Überlegungen und praktisches Ausprobieren ganz autonom an („das mach ich ja alles selber"), als beispielsweise in Lehrbüchern Anweisungen nachzuschlagen. Bei aller Zielstrebigkeit bleibt das Experimentierungen mit unterschiedlichen technischen Möglichkeiten ein Spiel für ihn.

Nicht zu unterschätzen sind außerdem der Wettbewerbsgeist innerhalb der Szene und der ständige Ehrgeiz, nicht nur gut zu sein sondern immer besser zu werden, wie EDMUND erläuterte: „Und das ist wiederum wieder Motivation weiterzumachen, also das ist dann, du siehst andere, dass die bessere Sachen gemalt haben, du musst nachlegen, musst schauen, ob du nicht was besseres hinkriegst oder in deiner Art was Interessanteres."

Gut zu sein ist im Graffiti sogar die Voraussetzung, um überhaupt dabei sein zu dürfen, wie SWISS schilderte:

> „Damals hatten wir halt in [...] den 90er Jahren einen gewissen Standard einfach, wenn du diesem Standard nicht äh gerecht wirst, dann hast du da in der illegalen Szene einfach nichts verloren. Und da musste man sich früher erst mal hin arbeiten. Also bevor ich irgendwie in ein Yard reinlauf' um 'ne S-Bahn zu malen, äh, musst ich einen gewissen Standard einfach haben, um […] damals einfach 'ne S-Bahn überhaupt erst mal malen zu dürfen. Und das waren halt damals diese, diese Reize einfach, ich muss es schaffen, ich will's schaffen, und ich will dabei sein und ich will mir einen Namen einfach machen, in dem ganzen Haufen."

Der hohe Wert, dem in der Szene Leistung und Können beigemessen werden, ist an dieser Stelle einmal mehr klar ersichtlich. Wer Teil der Szene sein will, muss einen „Standard" erfüllen, also Leistungen erbringen, die bestimmte von der Szene festgesetzte Kriterien erfüllen. Die Aneignung von Wissen wird von den Szenegängern aus diesem Grund ganz explizit verfolgt. Eine wichtige Funktion haben in diesem Zusammenhang auch die institutionalisierten Wettbewerbe inne. In den *Battles* geht es um gegenseitiges Kräftemessen, zahlreiche Großveranstaltungen küren die jährlichen Weltmeister beispielsweise im DJing oder im Breakdance. Sie bilden z.B. für DAVID einen wichtigen Anreiz:

> „Ja *Battles* waren natürlich auch eine sehr starke Rolle, weil du äh, natürlich immer besser werden willst, und natürlich die beste *Crew*

> haben willst, und ja, ist einfach, das Level steigt, sag' ich mal schneller, das denk ich deswegen hat sich HipHop auch […] so stark entwickelt, weil's immer um die *Battles* ging, du wolltest immer der Bessere sein, und man äh, kämpft immer gegeneinander oder battlet immer gegeneinander, das ist schon eine krasse Motivation."

Dass es sich hier um einen zentralen Funktionsmechanismus der HipHop-Kultur handelt, der ihre (Weiter-)Entwicklung stark geprägt hat und bis heute vorantreibt, hat DAVID klar erkannt. Dabei wird in den *Battles* die absolute Höchstleistung gefordert, denn im Gegensatz zu Tanzshows vor einem normalen Publikum muss eine Breakdance-*Crew* auf einem *Battle* wesentlich mehr leisten, um ein Publikum aus Szenegängern von sich zu überzeugen: „Das ist einfach, ja, schon ein krasses Gefühl, sag' ich mal ein Battle, mitzumachen, […] weil du weißt, die Leute haben Ahnung, da kannst du nicht einfach reingehen und sagen ‚Hey, ja, äh, ich bin jetzt gut' oder so, sondern, jeder sieht was du kannst, und was nicht." Battles sind für DAVID eine „persönliche Herausforderung" und die Möglichkeit, Erfahrungen zu sammeln und „Selbstbewusstsein zu tanken". Dabei kostet ihn die Teilnahme an einem solchen Wettkampf auch einiges an Mut und Überwindungskraft, es ist für ihn „wie wenn du ins kalte Wasser springst". Im Gegensatz zum regulären Training „tun Battles schon noch dieses, das letzte Stück aus dir rauskitzeln" und bilden damit einen zentralen Anreiz für die Weiterentwicklung der eigenen *Skills*. Das *Batteln* dient den Aussagen von DAVID zufolge jedoch nicht nur als Antrieb für ein diszipliniertes Training, sondern gewährt den Teilnehmern auch mehr Selbstbewusstsein und Erfahrung. Die Anerkennung durch die anderen Szenegänger und das Bestreben, diese durch individuelles Können zu beeindrucken, ergänzen gemeinsam mit dem Ehrgeiz das Interesse als Auslöser für Lernprozesse in der HipHop-Szene.

Die Lernhaltung der Interviewten war insgesamt geprägt von der eigenständigen, interessegeleiteten und häufig intendierten Suche nach Lernmöglichkeiten jenseits formaler Ausbildungsangebote, welche ihnen zu wenig Entfaltungsspielraum boten. Dabei orientierten sich die Akteure in der Regel an praktischen Vorbildern und zeichneten sich durch großen Erfindungsreichtum beispielsweise bei der Umnutzung von Materialien aus. Ausgangspunkt der Wis-

sensaneignung waren Neugier und Interesse sowie ein unbefangenes Ausprobieren unterschiedlicher Techniken. Daran schloss sich die über Jahre andauerende konsequente Auseinandersetzung mit den jeweiligen kreativen Praktiken an, welche die stete Verbesserung der eigenen Fähigkeiten zum Ziel hatte. Die Bedeutung von Übung und handwerklichem Geschick schätzten die Interviewten dabei wesentlich höher ein als Talent, und distanzierten sich damit von der Wahrnehmung von künstlerischen Produkten als alleiniges Ergebnis individueller Begabungen. Motiviert wurden sie in ihrem ständigen Streben nach Verbesserung durch den Wettbewerb und Ehrgeiz in der Szene, die in den *Battles* eine wichtige Institutionalisierung gefunden haben.

Weitergabe von Wissen

Dass in der HipHop-Szene die explizite Weitergabe von Wissen eine große Rolle spielt, wird unter anderem in ihrem Slogan *each one teach one* deutlich, den FANTOM folgendermaßen erklärte:

> „Das ist ähm, das ist dieses Prinzip, dass du das, was du gelernt hast, also dass die *Old School* das dieser *New School* weiter gibt. Jeder, jeder soll dem nächsten was weiter geben, das ist dieses *each one teach one* und das ist gerade im HipHop zieht sich das ja durch alle Disziplinen."

Konsequenterweise war die Vermittlung von Wissen auch bei den Befragten ein wichtiges Thema. Viele von ihnen geben Workshops im Rappen, Breakdance oder Graffiti und versuchen somit, jüngere Szenegänger anzuleiten. In der Regel war es so, dass die Interviewten noch zu jener Zeit zur HipHop-Kultur gestoßen waren, in der die persönliche Weitergabe von Wissen im Vordergrund stand (1980er und Beginn der 1990er Jahre). Aus diesem Grunde standen sie der Informationsflut der Neuen Medien eher skeptisch gegenüber und fürchteten, dass die HipHop-spezifischen Wissensbestände hier beliebig und ohne Hintergrundwissen um die Entstehung und das Wertesystem der Szene verbreitet würden. Stattdessen legten sie größten Wert auf die persönliche Weitergabe ihres Wissens, entweder im lockeren Austausch untereinander oder in Schüler-Meister-Verhältnissen, wie in der Graffiti-Szene weithin üblich. Auch wenn Letzteres in seiner Bezeichnung geradezu an ständische

Verhältnisse erinnert, ist es ROK zufolge jedoch sehr wichtig, dass es sich hierbei um keine ‚Einbahnstraße' handelt:

> „Da ist man halt dann zusammen und unterhält sich, aber es ist nicht so, dass ich dann der Lehrer bin und die anderen die Schüler, sondern *each one teach one*, das ist so jeder bringt dem anderen was bei (lacht). Die bringen frischen Wind vorbei und Interesse und ich geb' halt Anekdoten zum Besten (lächelt) und ansonsten geht man halt zusammen sprühen und ähm (kurze Pause) man malt halt zusammen, die können sich ein bisschen Technik abschauen, oder stellen halt dann Fragen oder ich erklär ihnen was. Wie's halt grad kommt, aber im Grunde genommen muss jeder am besten selber lernen, wie man sprüht."

GEMINI sah das ganz ähnlich, er hob ebenfalls die Bedeutung gegenseitigen Lernens hervor, nicht nur in der Szene, sondern „auch allgemein im Leben". Dabei ist der von ROK benannte Slogan für ihn missverständlich:

> „Für mich heißt *each one teach one* nicht jeder ist automatisch Lehrer, und muss jetzt, muss (betont) jedem was beibringen, das fänd' ich, da fänd' ich das Motto falsch verstanden, sondern each one teach one heißt, ähm, gemeinsames Lernen, voneinander, eigentlich. Also nicht äh (kurze Pause), eigentlich müsste man sagen teach each other, fänd' ich besser als each one teach one, also da hat man so den Eindruck, das geht nur in eine Richtung, ich lern' ja von meinen Schülern auch was, oder von meinen Freunden."

Die Workshops sind für GEMINI „nicht unbedingt eine Mission", aber doch „eine hohe Verantwortung". Ihm ist die direkte und persönliche Vermittlung der Praktiken und Werte der HipHop-Kultur so wichtig, da sie den Jugendlichen die Möglichkeit gibt, Rückfragen zu stellen, im Gegensatz zu „irgendwelche[n] Kanäle[n], die sie jetzt nicht befragen können oder filtern können." Dabei geht er sehr reflektiert vor und versucht offenzulegen, dass er seine persönliche Interpretation von HipHop vermittelt:

> „Also ich mach denen auch klar, dass des meine Sicht der Dinge ist, und nicht jetzt das allumfassende HipHop-Wissen, weil des ist auch ne Gefahr, dass man vielleicht denkt ‚Okay, jetzt mach ich das schon sehr lange, bin da dabei und ich weiß alles', also ich glaub auch diese HipHop-Sache ist da auch vielfältiger, als man denkt oder als der Einzelne es wahrnimmt. Aber ich hab' natürlich ne bestimmte Entwicklung gehabt, nen bestimmten Background, ähm und versuch so das Gelernte daraus halt weiterzugeben."

Bei allen Aussagen in Zusammenhang mit der Weitergabe von Wissensbeständen betonten die Befragten stets, dass es sich hierbei nur um hilfreiche Tipps oder Anleitungen handeln könne. Die tatsächlichen *Skills* müssen sich die Wissbegierigen aber eigenständig angeeignen, wie SWISS an einem Beispiel verdeutlichte:

> „Ich find's wichtig den Jüngeren einen Anstoß zu geben. Ihnen das nicht beizubringen. Sie müssen's selber lernen. Was Sache ist. Ihnen halt nur irgendwie den Weg zeigen. Im Laden z.B. ich zeig' ihnen, wenn ich seh', sie haben jetzt ein *Fill-in* zusammengestellt, 'ne *Outline*, und jetzt kacken se rum wegen […] 'ner *Second Line*, ja dann stell' ich ihnen halt grad die Farbe hin, die halt wirklich dann scheppert, ein bisschen da mithelfen auf jeden Fall, aber sie müssen's selbst erlernen und selbst rausfinden, weil dann bleibt's, dann ham sie Erfahrungen gemacht."

EDMUND versucht bei seinen Workshops, die Jugendlichen zu inspirieren und „einen Impuls zu setzen". Daraufhin ist der Einzelne aufgefordert, in „Eigenregie, mit der Eigenmotivation" weiterzumachen. Relativ schnell erkennt EDMUND dann, welche Jugendlichen es „erwischt" hat, sodass sie weiterhin kommen und ihre Arbeiten zeigen. Hier „trennt sich dann die Spreu vom Weizen" der jungen HipHop-Interessenten.

Was den immer wieder zur Sprache gekommenen Slogan *each one teach one* angeht, so zeigte das Interview mit DAMIEN, dass dieser in den USA eine ganz andere Bedeutung hat als in der deutschen Szene. Seiner Aussage zufolge wurde im US-amerikanischen Geschichtsunterricht die Geschichte der Sklaverei ebenso wie die afroamerikanische Bürgerrechtsbewegung kaum behandelt und damit Entwicklung der afroamerikanischen *community* in den USA fast vollständig ausgeblendet. Dieses Vakuum füllten HipHop-Formationen wie *Public Enemy*, die sich als Sprachrohr der afroamerikanischen *community* verstanden. Diese und andere Gruppen setzten sich zum Ziel, ihr Wissen über afroamerikanische „heroes" wie *Malcolm X* zu verbreiten und mithilfe von „knowledge" und „education" die Marginalisierung der afroamerikanischen Bevölkerungsteile zu überwinden.

Im Gegensatz zu dieser gezielten Verbreitung von Wissen über die historische Entwicklung und die aktuelle Situation der afroamerikanischen *community* bedeutet *each one teach one* in der deutschen Sze-

ne die Verbreitung der Werte und Praktiken der HipHop-Kultur insgesamt. Zwar ist es durchaus so, dass die älteren Vertreter sich in der Verantwortung sehen, ihr Wissen an die Jüngeren weiterzugeben und damit für eine Kontextualisierung der kreativen Praktiken zu sorgen. Dieser Prozess weist für sie aber den Charakter von Gegenseitigkeit, also des voneinander Lernens auf. Dementsprechend nehmen sie auch wichtige Impulse von den jüngeren Szenegängern auf. Insgesamt betonten die Interviewten jedoch stets, dass sie nur Anreize vermitteln könnten und erwarteten ein hohes Maß an Eigeninitiative von den Jüngeren.

2.5 Handeln: Aktion und Autonomie

Aktivität und Eigeninitiative

Von zentraler Bedeutung im HipHop ist die Performativität, nur wer mitmacht, gehört auch dazu. Es reicht also nicht, sich die passende Musik zu kaufen, die richtige Kleidung zu tragen und einige HipHop-Vokabeln zu verwenden, wer ein Teil der Szene sein möchte, muss auch in einer der Ausdrucksformen aktiv werden und sich die entsprechenden Fähigkeiten aneignen. Passiver Konsum kann kurz gesagt aktive Teilhabe nicht ersetzen, oder wie GEMINI formulierte:

> „Also du hast beim HipHop, das muss man schon mal vorweg nehmen, es ist ne völlig aktive Kultur, also man kann nicht sozusagen als Zuschauer wirklich HipHopper sein, das geht fast nicht, du musst machst mit eigentlich […]. Aber die Grundausrichtung vom HipHop war ja schon immer eben diese Fähigkeiten sich anzueignen und nicht darauf zu warten, äh, dass es jemand anders macht."

Dieser Gedanke des selbst aktiv Werdens tauchte bei allen Befragten immer wieder auf, sei es was die Aneignung von Wissen sowie die Beschaffung von Information bzw. Material betrifft oder auch die Organisation von Veranstaltungen und anderen Bereichen der Infrastruktur für die Szene. Gerade in Bezug auf die Beschaffung von Material heiligt der Zweck in der Graffiti-Szene die mitunter auch illegalen Mittel, wie z.B. SWISS nicht ohne ein Schmunzeln berichtete:

> „Wir standen halt früher im Bauhaus und ham uns überlegt ‚Was müssen wir jetzt klauen, um was zu erreichen', sprich Schwamm,

> Abflussrohr und Tusche. Dann hast halt so'n Marker gehabt früher, weißt. Ja, da mussten wir erst draufkommen, bei uns gab's kein Google (lacht), da gab's das alles noch nicht, und heutzutage kannst du alles im Internet rausziehen (hustet)".

Auch ONE erzählte, wie er als Jugendlicher trotz einfallsreicher Tarnung beim Diebstahl erwischt wurde:

> „Mich haben sie mal erwischt beim Dosen klauen mit, ich mein' als 15jähriger kannst du nicht groß Dosen kaufen ja, und ähm, ich hatte mir einen Gitarrenkoffer präpariert mit so 'ner Klappe und so 'nem Gummizug und dann halt immer in den Baumarkt gegangen und hab' ein paar Nägel gekauft, hab' den (unverständlich) immer vollgemacht, den den Koffer, bloß irgendwann, also echt dämlich, so viel rausgeholt, dass die Verkäuferinnen […] halt an der Kasse so „Öffnen Sie mal Ihren Koffer" und, tja, (lacht)."

Diese nicht unproblematische Eigeninitiative bei der Versorgung mit Sprühdosen beschränkt sich jedoch in der Regel auf ein bestimmtes Lebensalter der Graffiti-*Writer*.

Um die unterschiedlichen Moves beim B-boying zu erlernen, empfiehlt DAVID gerade am Anfang einen gewissen Aktivismus:

> „Du kannst alles lernen, jeder hat irgendwann mal angefangen etwas zu lernen, fang' einfach an so, ich sag' immer […] ‚Denk nicht zu viel am Anfang, sondern mach' einfach', […] einfach anfangen damit, wenn du den ersten Schritt machst und einfach trainierst und einfach reinkommst, dann ist der nächste Schritte ergibt sich dann, automatisch, ja."

Eine wohlüberlegte und damit zunächst auch theoretische Annäherung an das Tanzen empfindet DAVID als gehemmt und zögerlich und folglich eher hinderlich. „Nicht nachdenken, einfach tanzen" ist stattdessen seine Empfehlung, das körperliche Erproben und Erleben steht bei ihm ganz deutlich im Vordergrund. Der im Tanz entstehende *Flow* ist damit etwas, das nur durch die Bewegung selbst, durch Aktion, entstehen kann und bei dem rationale Erwägungen eher hinderlich sind.

DAVID ist außerdem wichtig, dass die Motivation zu Tanzen aus dem Akteur selbst heraus kommt, dieser folglich aus eigener Initiative aktiv wird:

> „Im Endeffekt liegt es an jedem selber, weil ich hab's mir auch selber beigebracht, nichts ist unmöglich, man muss, das Wichtige ist,

> dass man auch selber halt trainiert, selber diesen Willen hat es zu machen, und nicht einfach ja weil der Trainer jetzt sagt, […] ‚Mach das so und so und so', sondern, dieses Feuer, dieser Wille, muss echt in einem selber da sein, weil sonst äh, wenn du das für Trainer oder für irgendjemand anders machst, dann, dann wirst du sag' ich mal nicht viel erreichen."

Es geht also nicht darum, irgendjemand anderen durch seine Aktivitäten zufrieden zu stellen, Aufforderungen oder Verpflichtungen nachzukommen sondern darum, das zu tun, was einem selbst Spaß macht. DAVIDS Erwähnung eines inneren „Feuers" macht dabei wieder einmal deutlich, welche Leidenschaft er für das Tanzen empfindet. Damit verbunden ist auch ein hohes Maß an Beharrlichkeit und Ausdauer („dieser Wille"), das zahlreiche körperlichen Gefahren und Verletzungen in Kauf nimmt, mit denen die Tänzer lernen müssen umzugehen:

> „Verletzungen […] gehören einfach dazu, die hast du immer wieder, Verletzungen, aber ja, muss man durch, (lacht) ne, das ist das Leben, das man sich ausgesucht hat, so, man muss einfach immer wieder aufstehen, sag' ich mal, egal wie oft du hinfällst, so beim Breaken, das hab' ich so gelernt, ähm, auch so über's Leben, so du wirst immer wieder hinfallen, immer wieder wird irgendwo ein Stein sein, aber man muss es einfach zur Seite räumen oder wieder aufstehen."

DAVID akzeptiert diese negativen Erfahrungen als Teil eines Lebensstils, für den er sich bewusst entschieden hat. Er wendet sie darüber hinaus ins Positive, indem er sie als Situationen interpretiert, in denen er etwas ‚für das Leben gelernt' hat: nämlich auch mit Schwierigkeiten umzugehen und sich nicht zu schnell geschlagen zu geben.

Doch auch in anderen Zusammenhängen ist Eigeninitiative wichtig, z.B. was die Infrastruktur der Szene angeht. Gab es während der 1980er Jahre kaum Material um zu sprühen oder Musik professionell herzustellen, so sorgten die Akteure selbst dafür, indem sie Vorhandenes umarbeiteten und bei selbst organisierten Treffen und Events ihr Wissen weitergaben. Mittlerweile ist diese Lücke durch eine Reihe professioneller Firmen gefüllt worden, deren Personal sich nicht zuletzt häufig aus der Szene selbst rekrutiert. Mit einem Abflachen der Szenegröße war in den letzten Jahren aber auch der

Schwund HipHop-spezifischer Veranstaltungen verbunden. Dementsprechend beschlossen MIKE und seine „kleine DJ-*Crew*“, als es „keine coolen Partys mehr“ gab, selbst welche zu veranstalten:

> „Dann haben wir halt im Sputnik angefragt, ob er uns mal die Kneipe überlässt für einen Abend, da haben wir dann unsere Plattenspieler hingestellt, unsere Mikrophone mitgenommen, haben halt da selber gemachte Flyer verteilt und so, […] und das ist halt dann auch immer ein bisschen professioneller geworden, größer geworden.“

Neben diesen selbst organisierten Veranstaltungen legt MIKE auch bei anderen Gelegenheiten auf, durch das Aufkommen der Digitalen Vinylsysteme ist jedoch die Konkurrenz durch andere DJs wesentlich größer geworden. Um an Buchungen zu kommen, muss er vor allem selbst aktiv werden und „schon selber arg dahinter sein, weil es gibt so viel Leute die auflegen, man muss sich wirklich selber drum kümmern, Leute ansprechen, anschreiben, sich aufdrängen, ob man nicht mal auflegen kann, so, also es wird einem nicht geschenkt.“ Auch ALLROUNDER kennt dieses Problem. Seine regelmäßige HipHop-Veranstaltung richtet sich vor allem an den Underground und kann nur funktionieren, wenn die Künstler selbst ihre Veranstaltung mit bewerben und Freunde und Bekannte mitbringen. Er zahlt ihnen nämlich keine feste Gage sondern beteiligt sie am Gewinn der Veranstaltung. Dementsprechend ist es notwendig, dass auch die Künstler aktiv werden und Flyer verteilen etc. Denn Berühmtheit allein („obwohl sie schon mehrmals in der Juice standen“), sorgt nämlich noch nicht für einen vollen Club.

Auch wenn ALLROUNDER Auftritte für sich und seine Band organisiert, muss er viel Zeit und Arbeit in das Management stecken, das er hauptsächlich selbst übernimmt.

> „Man muss ein bisschen auch einen Biss haben, man muss sich halt auch drum kümmern, […] bei mir funktioniert es dadurch, dass ich Veranstaltungen mach', dadurch dass ich schon so lange dabei bin, dadurch dass ich connected bin mit verschiedenen Veranstaltern, verschiedenen Leuten, komm ich auch ein bisschen einfacher an Auftritte, auf der anderen Seite ist es so, dass man sich wirklich hinsetzen muss und 'ne Email aufsetzen muss, einen Pressetext schreiben muss, Songs irgendwo hochgeladen haben muss, die der Veranstalter wieder hören kann, und vernünftiges Material haben, damit man […] den Auftritt kriegt sozusagen. Das ist halt auch, da

> muss man sich dann schon auch drum kümmern, das ist auch Arbeit auf jeden Fall..

Die große Konkurrenz führt dazu, dass man „sich halt auch wirklich drum kümmern dass da was geht so, von allein passiert da nichts." Hilfreich ist für ALLROUNDER neben vielfältigen Kontakten auch die intensive Nutzung der Neuen Medien. Er hat nicht nur eine eigene Homepage mit Presseinformationen sondern nutzt auch Portale wie z.B. Facebook intensiv, indem er hier sein Material zur Probe hochlädt und auf seine Veranstaltungen hinweist. Doch auch die Recherche im Netz nach geeigneten Auftrittsmöglichkeiten und das Anschreiben der Veranstalter ist wichtig, wobei ALLROUNDER sich von einer sehr niedrigen Rücklaufquote nicht entmutigen lässt. Neben einem hohen Maß an Eigeninitiative zeichnet sich der Veranstalter folglich auch durch eine gewisse Frustrationstoleranz aus.

Die Bedeutung von Eigenmotivation hob auch ONE hervor. Insbesondere an der Kunstakademie war es seiner Aussage nach wichtig, seine Arbeiten selbst voran zu treiben, da es keinerlei „Zwang" hierzu gab. Er machte deshalb häufig die Erfahrung, dass Absolventen nach ihrem Studium „mit Nichts" dastanden. Er nutzte sein Studium an der Akademie vor allem dazu, um sich einen Kundenkreis aufzubauen und künstlerische Werke wie sein Comic-Buch hervor zu bringen, mit denen er inzwischen seinen Lebensunterhalt bestreitet.

Bei all diesen Aspekten von Aktivität und Eigeninitiative bleibt jedoch stets zu beachten, dass die Befragten vor allem immer das tun, was sie selbst für sinnvoll und wichtig halten, bzw. in ihren eigenen Worten, das, was ihnen Spaß macht. So kündigte ROK seine gut bezahlte Beschäftigung in einem Bekleidungsgeschäft „nicht wegen dem Erfolg in der Galerie" sondern weil er „einfach keine Lust mehr" hatte, „irgendwo Klamotten zu verkaufen".

Auch MIKE wechselte zwischen mehreren Tätigkeiten und Ausbildungen. Zunächst machte er „den Zivi", dann arbeitete er „eine Zeitlang bei Daimler", studierte daraufhin BWL, brach das Studium dann aber ab, weil es ihm „nicht gefallen hat". Es folgte eine Ausbildung zum Reisekaufmann sowie eine zweijährige Tätigkeit in diesem Beruf, bis MIKE auch dazu „keine Lust mehr" hatte und sich für ein Studium der Geographie entschied, weil dieses ihn „schon

immer interessiert“ hat. Dieses Studium finanziert er nun mit dem Auflegen, das er vorher nur „neben der Arbeit“ betrieben hat.

Spaß und Erfüllung sind auch die Gründe, weshalb ALLROUNDER seine HipHop-Veranstaltungen ausrichtet. Wichtig sind ihm ein positives Feedback von den Zuschauern und das Wissen, etwas zur Infrastruktur der Szene beigetragen zu haben:

> „Wenn das zurück kommt, was man gibt, so, dann, dann macht das Spaß, das ist bei den *Jams* so, dass es angenommen wird, dass die Leute da hinkommen, dass die Leute Bock haben, dass die Leute das auch wirklich zu schätzen wissen, dass es diese HipHop-Jam gibt. […] Das ist eigentlich dann ein schönes Gefühl, wenn du weißt, dass das was Vernünftiges ist, was man da macht.“

Genauso ist es bei seinen Konzerten, „wenn du live spielst und die Leute catchen das, die Leute gehen ab, die Leute feiern das, kaufen danach deine CD und freuen sich über eine gute Show und haben Spaß und feiern, dann ist das ein schönes Gefühl und dann, aus dem Grund macht man das eigentlich.“ Die Sinnhaftigkeit des eigenen Tuns spielt folglich eine wichtige Rolle und sorgt dafür, dass die ausgeübten Aktivitäten auch mit einer hohen Emotionalität („ein schönes Gefühl“) verbunden sind.

Auch der Tänzer DAVID ist überzeugt, „jeder muss einfach das finden, […] was ihm Spaß macht, das ist das Wichtigste, für mich jetzt persönlich, und wenn du was machst, was du echt gerne machst, dann kostet es dich keine Anstrengung oder du machst es einfach so von Herzen, weißt du, du musst dich nicht [...] zu dem und dem zwingen.“

DAVIDs letzte Aussage fasst noch einmal zusammen, was allen Interviewten wichtig war: die von ihnen ausgeübten Tätigkeiten erfüllen sie mit Freude und geben ihnen ein positives Gefühl. Sie erlauben es ihnen, sich selbst auszudrücken und geben ihnen die Möglichkeit, den Respekt und die Anerkennung der anderen Szenegänger zu erwerben. Dafür nehmen sie Verletzungen in Kauf und sie bereit, in Eigeninitiative die unterschiedlichsten Anstrengungen und Mühen auf sich zu nehmen, die sie jedoch nicht als solche empfinden. Wichtig ist ihnen vielmehr, dass sie ihren Aktivitäten nachgehen, weil sie es selbst möchten und nicht weil sie sich dazu, wie

DAVID aussagte, „gezwungen“ sehen. Dieser Aspekt leitet direkt zum nächsten Abschnitt über.

Autonomie und Freiheit

Einer der wichtigsten Aspekte, der sich im Laufe der Interviews herauskristallisierte, war die Handlungsautonomie der Akteure, die Freiheit, das zu tun was man selbst möchte, wann man es möchte und wie man es möchte, ohne an Vorgaben von außen wie z.B. in einem Ausbildungssystem oder in einem Betrieb, gebunden zu sein. ROK sprach in diesem Zusammenhang vor allem von seiner künstlerischen Freiheit. Er übernimmt unterschiedliche Auftragsarbeiten, um sich seinen Lebensunterhalt zu sichern und auf dieser Grundlage seinen eigenen künstlerischen Interessen folgen zu können:

> „Kommt ‘ne schöne Auftragsarbeit, mach’ ich die halt und äh vom Verdienst her ist es knapp fifty-fifty. Wahrscheinlich die Auftragsarbeiten ein bisschen mehr, weil es gibt halt schon recht lukrative G’schichten. Und äh die geben mir dann aber auch die Freiheit, meine eigenen Sachen zu machen. Also ich arbeite schon gern mit meinen eigenen Geschichten, aber da braucht man halt auch ein bisschen Gage. Und die kommen halt durch die Auftragsarbeiten, aber es ist so 60-40 vielleicht.“

Er betonte dabei aber, dass es ihm wichtig sei, nur Auftragsarbeiten zu machen, die ihm auch gefallen und bei denen er „freie Hand“ hat und seinen eigenen Vorstellungen verwirklichen kann. Dieses Autonomiestreben hat ihn auch zum Graffiti geführt:

> „Fasziniert hat mich eigentlich, dass ich draußen die Freiheit hab einfach meine Farben mitzunehmen, raus zu gehen, es sind dick Wände da, es sind S-Bahnen da, Busse, alles was man halt anmalen will, ist einfach da, und man kann sich da austoben. Kann sich wirklich austoben. Oder konnte man damals, da wusste ja die Staatsgewalt noch nicht so wirklich damit umzugehen (lacht) […], da hatte man halt komplette Freiheit.“

Selbst als er anfing, mit Kollegen Ausstellungen zu organisieren, war es ihm wichtig, eben diese Organisation selbst in die Hand zu nehmen und die Gestaltung nicht einem Galeristen zu überlassen: „[…] sondern wir sind die Galeristen, wir kümmern uns selber um unsere eigene Kunst, suchen uns die entsprechenden Leute mit denen wir zusammen ausstellen wollen und machen eine riesen Ausstellung mit zehn bis was weiß ich 30 Leuten oder so.“ In seinen

Formulierungen zeigen sich wiederum sein starker Besitzanspruch auf die eigenen Werke und seine Distanz zum Kunstmarkt und dessen Verwertungsprozessen, die seine Verfügungsgewalt über seine Produkte einschränken würde.

Diese Skepsis gegenüber der professionellen Verwertung der eigenen kreativen Praktiken von Seiten der Kulturindustrie teilten die anderen Interviewten. Der Designer GEMINI z.B., der in der Vergangenheit auch viel selbst rappte, berichtete sehr negativ über seine Erfahrungen mit professioneller Musikproduktion bei einem größeren Label. Die Erfahrung, die Gestaltung der Musik, der CD-Cover usw. anderen zu überlassen empfand er als „schlimm". Für ihn bedroht eine Professionalisierung von außen häufig auch die künstlerische Freiheit, sodass er schließlich zu der Überzeugung kam, „dass man das eigentlich selber alles machen muss irgendwie."

Dafür nehmen einige Akteure auch gewisse Entbehrungen in Kauf. So z.B. der Werbetechniker und Ladeninhaber SWISS, dessen Einkommen sich in eher prekären Bereichen bewegt und der unterschiedliche Arbeiten übernimmt, um sein Einkommen zu sichern. Er ist trotzdem zufrieden, vor allem, weil er die Freiheit hat, das zu tun, was er möchte:

> „Pff, die Möglichkeiten zu haben. Einen coolen Vermieter, einen eigenen Laden, den Schlüssel von 'ner kompletten Siebdruckerei mit über 300 Quadratmeter Fläche, wo ich alles machen kann, was ich will und der Chef kennt mich eigentlich nicht wirklich. Ich bin halt immer da, wenn er mich braucht, und wir ham ein gewisses Vertrauensverhältnis und [ich] hab' halt den Schlüssel und kann machen was ich will. Also was besseres kann man, kann einem glaub' ich nicht passieren."

Die Freiheit zu tun, was man möchte, spielt auch für den Tänzer DAVID eine Rolle. Ihm ist es wichtig, dass er mit seiner Gruppe nur die Aufträge annimmt, die er auch annehmen möchte: „natürlich sind wir frei, wir können entscheiden, welchen Job wir annehmen". Doch auch in der HipHop-Kultur an sich sieht er diesen Freiheitsgedanken verwirklicht:

> „Jeder Aspekt von HipHop hat mich echt interessiert, so weil's dann einfach 'ne Form von freier Kunst ist, so, du kannst echt machen was du willst, das ist so einfach das was mir am HipHop oder am Breaken so gefällt, so geht nicht gibt's nicht, es gibt da keine

> Regeln wo mir irgendeiner sagen kann […] ‚das muss genau so und so aussehen', so es kommt mehr auf deine eigene Persönlichkeit an, dass du das […] machst, […] das du selber willst, dass du nicht versuchst, äh, irgendjemand zu kopieren, sondern es geht echt darum, seine eigene Persönlichkeit, seine eigenen Stärken so in den Vordergrund zu bringen, und das den Leuten zu zeigen, so das hat mich einfach äh auch so inspiriert."

Die HipHop-Kultur verleiht ihm die Möglichkeit, sich mit seinem Tanz ganz individuell auszudrücken und damit immer wieder etwas Neues zu kreieren, ohne an ein starres Regelwerk („wie Ballett") gebunden zu sein. Aus diesem Grund ist er auch unbeeindruckt von der Diskussion um Begrifflichkeiten wie B-boying und Breakdance: „Ich mach' einfach mein Ding so, das was ich fühle, drück' ich aus in meinem Tanz, und wie's einer nennt oder ob einer das so nennt oder so ist eigentlich egal (lacht)."

Auch den anderen HipHop-Akteuren war es wichtig, ‚ihr Ding zu machen', und zwar jenseits von äußeren Vorgaben oder Strukturen wie beispielsweise in Bildungseinrichtungen oder Betrieben. So ist DAVID froh, mit seinem Tanz selbstbestimmt seinen Lebensunterhalt verdienen zu können, während seine Freunde aus Schulzeiten unzufrieden sind mit dem, was man aus DAVIDs Sichtweise ‚entfremdete Arbeitsverhältnisse' nennen könnte:

> „Ich hab' keinen Chef, der mir irgendwie sagt jetzt ‚Hey mach das und das, oder mach das', sondern wir sind halt einfach frei. […] Wenn ich meistens so die ganzen alten Freunde sehe und so, die jetzt halt arbeiten, […] sie kotzen halt voll ab über ihr Leben, nicht alle, aber viele, […] sie sind halt nicht zufrieden mit dem Job, wo sie haben."

Die positiven Aspekte seiner selbständigen Tätigkeit sind für ihn das Ergebnis seines langjährigen ausdauernden und disziplinierten Trainings:

> „Im Endeffekt jetzt hat sich's gelohnt, wir leben davon, und ja, wir leben gut einfach, wir sehen so viel von dieser Welt, reisen so viel rum, haben so viel schon gesehen und wir sind einfach frei, unabhängig, so wir haben einfach unser eigenes Ding aufgebaut. […] Wenn du so viel Zeit in etwas opferst, dann wirst du auch sag' ich mal deine Belohnung bekommen."

Im Gegenzug ist er bereit, ein stets schwankendes und unsicheres Einkommen hinzunehmen. Eine selbständige Tätigkeit und die damit verbundende finanzielle Unberechenbarkeit zieht er der Anstellung in einem Betrieb vor, in dem seiner Meinung nach unpersönliche Beziehungen vorherrschen und er den Anweisungen eines Vorgesetzten folgen muss:

> „Kann sein du verdienst im Monat mal nur 200 Euro, aber kann sein du verdienst in einem Monat auch 6000, 7000 Euro, deswegen ist es so nicht sicher, aber (Pause) sag' ich mal besser wie in ner Firma zu arbeiten oder für irgendjemand weißt du, der, dem es sowieso scheißegal ist, weißt du, wie's dir geht oder was du machst, so, da mach' ich lieber mein eigenes Ding so, bin unabhängig."

Etwas Eigenes hat sich auch ALLROUNDER aufgebaut, der ein kleines Studio in seiner Wohnung eingerichtet hat und damit nicht nur seine eigene Musik, sondern bisweilen auch die Songs anderer Rapper und MCs aufnimmt. Er hatte dabei ebenfalls die Wahrung seiner Handlungsautonomie vor Augen:

> „Ja dann hab' ich halt ein bisschen Tontechnik angefangen, um mich quasi nicht nur von Studios abhängig zu sein oder von irgendwelchen Freunden wo man aufnehmen kann, sondern für mich selber, […] und im Endeffekt geht's darum, dass man genau, dass ich einfach aufnehmen kann wann ich will, wie ich will."

Die Einrichtung privater Homestudios ist dabei erst seit kurzer Zeit möglich, da die Preise für die technische Ausrüstung verhältnismäßig gesunken und damit „langsam bezahlbar" sind.

ONE achtet bei Auftragsarbeiten ebenfalls auf seine künstlerische Freiheit. Er sieht die Freiheit sich zu entfalten jedoch in einem globaleren Zusammenhang und vergleicht seine Lebenssituation mit der von Menschen in anderen Ländern:

> „Also dass du überhaupt die Möglichkeit hast, dich entwickeln zu können, das ist halt auch schon was Spezielles hier, ja, im Westen, weil was machst du wenn du in Afrika bist […], oder noch besser ist Indien, mit diesem Kastensystem, du bist beispielsweise ein super talentierter Maler, oder Mathematiker, musst aber Bäcker werden, weil deine deine Kaste dir das halt so vorschreibt, ja. Also überhaupt die Möglichkeit zu haben hier so was zu machen ist schon toll eigentlich."

Im Vergleich mit dem indischen Kastensystem ist die freie Berufswahl in seiner Aussage eine zentrale Errungenschaft westlicher Industriegesellschaften, die keine Selbstverständlichkeit darstellt. Sie gibt dem Einzelnen ONE zufolge erst die Chance, sich seinen Neigungen und Begabungen entsprechend zu entfalten.

Freiheit, so lässt sich zusammenfassend festhalten, war ein zentraler Begriff in den Interviews, den die Akteure immer wieder verwendeten, um den Charakter ihrer unterschiedlichen Aktivitäten zu beschreiben. Er implizierte dabei die Möglichkeit, unabhängig von restringierenden Vorgaben den eigenen Interessen und Vorlieben zu folgen und sich mithilfe kreativer und künstlerischer Tätigkeiten auszudrücken. Diesen Anspruch auf Handlungsautonomie vertraten sie konsequenterweise auch bei der beruflichen Nutzung ihrer Szene-Aktivitäten, die Gegenstand des folgenden Abschnitts ist.

2.6 Arbeit: berufliche Verwertung

Vom ‚Hobby' zum Beruf

Im Laufe der Interviews ließ sich feststellen, dass eine berufliche Nutzung der erworbenen Kompetenzen nach und nach erfolgte. Zunächst standen das Interesse an der Betätigung an sich und die Verbesserung der eigenen *Skills* im Vordergrund. Erst als sich schließlich vermehrt die Gelegenheit bot, mit den entstehenden Produkten auch Geld zu verdienen, wurde diese Chance einfach ergriffen, wie z.B. ROK schilderte:

> „Als Sprayer fängst du ja illegal an, da denkst du ja nicht an den Kunden, da machst du einfach und produzierst und die Kunden kamen dann dadurch, dass ich eben viel produziert hab' und das Zeug auch gezeigt hab' und dann sind die ersten dabei. Der hat ein Bild zu Hause hängen oder ich mach ne Auftragsarbeit, kommt der nächste an, sieht des, hätte auch gern was, und so geht das halt dann."

Durch Mund-zu-Mund-Propaganda gelangte ROK demzufolge an verschiedene Kunden und Aufträge. Aber auch durch seine Präsenz bei Szeneevents oder durch seine legalen AKtivitäten wurden potenzielle Auftraggeber auf ihn aufmerksam:

> „Da kamen halt dann auch die ersten Aufträge, dass man da halt legal irgendwo malt und im Abbruchhaus kommt dann doch je-

> mand vorbei […] und so lernt man halt die Leut' kennen, manchmal dann auch so einen Diskothekenbesitzer (lächelt) oder man sprüht halt bei irgendeinem HipHop-*Jam*, das kam ja auch zu der Zeit. Dass halt eben HipHop-*Jam* ist, wird man eingeladen zum Sprayen, oder hängt halt rum und ja, dann kommen die Auftraggeber. Und dann kommen die ersten Auftragsgeschichten und dann (atmet), ja macht man halt die Aufträge und kommt dann so rein in das Business."

Ähnlich ging es dem Werbetechniker und Ladeninhaber SWISS. Er fand einen Weg für sich, um günstig an Spray-Dosen gelangen. Als daraufhin nicht nur Freunde sondern auch zunehmend Unbekannte bei ihm Dosen erstanden, kam ihm der Gedanke, zunächst recht provisorisch einen eigenen Laden zu eröffnen und von seinem Sprühdosenverkauf finanziell zu profitieren:

> „[…] und dann sind halt immer Leute zu mir gekommen, ham mich gefragt, ob sie bei mir die Dosen kaufen können. Und ich hab' damals auch noch kein Geschäft drin gesehen, sondern hab' halt einfach die Dosen zu dem Preis weiter gegeben, hmhm, wo ich ihn halt auch bezahlt hab. Und, weil mir halt alle einfach nur malen wollten und irgendwann kamen halt dann wirklich auch Fremde (betont) auf mich zu und […] irgendwann kam halt dann auch der Gedanke ‚Hey dann kann ich ja eigentlich auch ein bisschen Geld verdienen', so. Dann hat's halt angefangen, dann hab' ich mir die PKW-Garage von meinem Vater 'klaut, das Tor rausgerissen, ne Holzwand reinbaut, ne Tür neibaut, und hab' dann meinen ersten Dosenladen drin eröffnet so ungefähr mit 16. So hat halt dann einfach weitergemacht."

Der Gedanke einer beruflichen Tätigkeit als Tänzer war auch für DAVID zunächst immer nur eine Wunschvorstellung „in weiter Ferne". Eine wichtige Voraussetzung für die Verwirklichung dieses „Traums" war die stetige Verbesserung seiner tänzerischen Fähigkeiten, „weil je besser du wirst, desto mehr […] Chancen hast du." Mit seiner zweiten *Crew*, die bereits „professioneller" als seine erste war, entwickelte er „Schritt für Schritt […] bessere Shows", für die er schließlich auch „mehr Geld verlangen" konnte.

> „Bei mir hat sich alles so ergeben, natürlich dein Hauptziel muss immer Training sein, sich immer zu verbessern, der Rest kam dann von selber irgendwann, dass du dann dein Geld machst, aber so dass ich jetzt richtig davon leben kann, hätt ich am Anfang nie gedacht, dass das jetzt einfach so, dass das geht war selber in meinem

> Kopf nicht drin, ich hab's mir irgendwie gewünscht aber so ich wusste nie so richtig, wie ich's machen soll. Mit der Zeit ist es dann eben, du hast dann immer mehr Shows, immer mehr Auftritte, dann äh fragen sie dich an wegen Workshops und so, dann denkst du dir ‚Okay, jetzt hab ich sagen wir mal so und so viel Einnahmen im Monat gemacht, so ich könnte mich auch selbständig machen und könnte nur davon leben.'"

Auch der Veranstalter ALLROUNDER berichtete, wie er eigentlich eher zufällig dazu kam, selbst Veranstaltungen zu organisieren, nachdem es immer weniger HipHop-*Jams* gab und sich ihm unverhofft ein guter Veranstaltungsort bot:

> „Die Zeit ist leider vorbei, das ist wirklich ein bisschen traurig und deswegen hab' ich eigentlich angefangen, auch diese, die HipHop-Jam hab' ich eigentlich gemacht, weil es auch erstens ich die Möglichkeit hatte, […] das ist ein Laden, wo sehr cooler Chef, sehr coole Konditionen, da läuft alles sehr seriös, sehr nette Menschen ab, und da bin ich halt reingegangen, weil erstens die Möglichkeit da war dass ich einen Wochenendtermin bekomme […], und weil einfach die Nachfrage da ist."

Die Idee hierzu kam ALLROUNDER, weil er beobachtete, dass Freunde bereits mit ähnlichen Veranstaltungen erfolgreich waren:

> „Ich war mit Leuten unterwegs, davor, die angefangen haben, so ganz kleine *Jams* sporadisch mal zu machen, so alle drei Monate und da hab' ich gesehen, hey das funktioniert einfach, wenn du fünf bis acht Bands holst, und die holen ihren Freundeskreis und ihren Fan-Kreis dann ist einfach der Laden mit 150 Leuten voll, das funktioniert, da hab' ich gedacht, ja kein Problem, dann mach' ich das doch auch."

Wichtig für das ‚Funktionieren' seiner Veranstaltungen sind die verschiedenen Netzwerke in der Szene, die er bewusst aktiviert, um genügend Publikum zu gewährleisten.

Bei der beruflichen und damit kommerziellen Nutzung ihrer Szeneaktivitäten betonen die Akteure jedoch, dass weiterhin die Praktiken an sich im Vordergrund stehen. Dies wird z.B. an ROKs Äußerung deutlich, der auch von einer bewussten Instrumentalisierung seiner kreativen Ausdrucksformen Abstand nimmt:

> „Aber das waren so kleine Gedanken irgendwann zwischendurch, aber ich hab's nie drauf angelegt so damit meine Kohle zu verdienen, ich wollt' keinen Beruf draus machen. Ich wollte einfach mein

> Hobby vollziehen und dafür gab es dann Geld und so hat's sich's ergeben. Also der Gedanke war nie so, ich mach' da jetzt einen Beruf draus, ich verdien' damit mein Geld. (kurze Pause). Doch eigentlich schon, ich verdien' schon mein Geld damit aber ich will jetzt nicht das Geld verdienen indem ich jetzt Kunst produziere, sondern ich produziere Kunst und krieg Geld dafür. (kurze Pause) War das richtig ausgedrückt? Ja keine Ahnung, ist mir auch wurscht (lächelt), ich leb' davon so wie ich leb. Es ist gut."

ALLROUNDER teilte diese Meinung, als er von seinen Auftritten und Veranstaltungen sprach. Das positive Feedback des Publikums ist für ihn „ein schönes Gefühl":

> „Aus dem Grund macht man das eigentlich, […] ich mein' bei anderen spielt Geld mit, […] aber das ist nicht unbedingt das Ziel, ich mein' wenn Geld dabei rauskommt ist schön, und wenn man, ich mein' klar, wenn man jetzt nur Miese machen würde und einfach nichts gehen würde, würde man das nicht machen so, das ist ja klar, genau."

Eine wichtige Voraussetzung ist folglich, dass ALLROUNDER keine finanziellen Einbußen in Kauf nehmen muss. Alles was darüber hinausgeht, ist jedoch eher ein angenehmer Nebeneffekt.

DAVID wiederum betonte, dass Tanzen seine „Leidenschaft" sei. Einer anderen beruflichen Tätigkeit nachzugehen ist für ihn undenkbar. Ihm erscheint es folglich logisch, mit der Beschäftigung, die ohnehin seinen Alltag bestimmt, auch seinen Lebensunterhalt zu bestreiten:

> „Für mich ist es unvorstellbar im Büro zu sitzen und irgendeinen Brief in den PC einzutippen, da das ah, ärgert mich mehr, wie wenn ich mich vier Stunden auf der Straße bewegen muss oder tanzen muss, Saltos machen, also ja. So macht halt jeder Mensch das was er fühlt oder das was er gerne macht. Weil ich sowieso jeden Tag gerne trainiere und also, wieso soll ich damit nicht noch mein Geld verdienen, wenn ich sowieso gerne tanze und trainiere. Dann zeig ich das gleich den Leuten auf der Straße und bring' die gut drauf, weißte, dass die ein bisschen was sehen, sich besser fühlen so, und ja. So verdien' ich einfach mein Geld."

Die Unterhaltung von Passanten auf der Straße ist wiederum eher ein angenehmer Nebeneffekt seiner künstlerischen Praktiken. In dieser Verbindung von Leidenschaft und Beruf hat er sein Ideal gefunden:

> „Ich leb' meinen Traum, genau jetzt, so ich bin überall unterwegs, […] auf der ganzen Welt, du kriegst alles bezahlt, deine ganzen Flüge, deine Sachen, arbeitest mit verschiedenen Künstlern zusammen, und ja, machst einfach das, was du eben, was du sowieso gerne machst, und damit verdien' ich mein Geld, es kann nichts besseres geben glaub' ich, egal für jeden Menschen, der einfach sein Hobby sag' ich mal oder seine Leidenschaft, mit dem, wenn er damit noch Geld verdienen kann, ist es doch das Beste. So weil es für mich keine Arbeit ist, ich mach' das sowieso gern, ob ich jetzt Geld dafür bekomme oder nicht, […] deswegen ist es für mich das Geilste was mir so im Leben passiert ist, so das Beste."

Arbeit ist für DAVID folglich eine Tätigkeit, für welche man zwar entlohnt wird, die aber keinen Spaß macht. Dementsprechend ist das Tanzen in seinen Augen keine Arbeit, unabhängig davon, ob er damit Geld verdient oder nicht.

Für den Mediengestalter EDMUND ist die berufliche Nutzung seiner Aktivitäten in der HipHop-Kultur ebenfalls das Ideal. Das absolute Gegenteil wäre eine Tätigkeit als „Kaufmännischer Angestellter oder so was", für die man sich aus pragmatischen Gründen entschieden hat, weil man beispielsweise „da einen Ausbildungsplatz bekommen hat" oder weil „der Vater das auch ist". Ihm ist jedoch durchaus bewusst, dass die Verwirklichung dieser idealen Verbindung nicht immer möglich ist:

> „Wenn man das Glück hat, dass das irgendwie so zum Broterwerb irgendwann dienen kann, dann ist es gut, und wenn nicht, dann bricht jetzt auch nicht die Welt zusammen, dann muss man halt irgendwie anderweitig schauen, was man dann macht, aber, z.B. die Liebe dann zu der HipHop-Kultur, die wird ja dadurch auch nicht geschmälert, sondern, das sieht man dann so als Teil seines Lebens an, was einen nicht verlässt."

Wie ROK erzählte, ergeben sich die Kunden häufig zunächst eher zufällig und durch Szenekontakte als tatsächlich durch Werbung. Hinzu kommen neue Kontakte mit Veranstaltern und Auftraggebern bei Konzerten sowie durch eigene Homepages:

> „Es ist doch eher so, dass die Kunden mich finden (lächelt), da ich nicht wirklich Werbung mach, die Werbung sind halt meine Bilder, die draußen stehen und ich geb' ja auch Interviews, und da lesen die Leute dann in der Zeitung, sehen was im Fernsehen und dann kommen sie darauf ah oho, dann gibt's natürlich ne Website, und

> dann kann man da drauf und email schreiben und da kommen dann einige Sachen."

Auch SWISS schilderte einen ganz natürlichen Aufbau seines Kundenstammes innerhalb des Szenenetzwerks: „Mundpropaganda, sehr viel sogar, […] plötzlich kennt jeder jeden, das dauert nur ne gewisse Zeit, dann kommt's halt dazu einfach ‚Was du machst T-shirts, ja cool, hey, das nächste Mal kommen wir halt zu dir'. Und dann wächst das halt einfach mit der Zeit."

DAVID, für dessen *Crew* mittlerweile eine Agentur tätig ist, beschrieb, dass er überwiegend durch Show-Auftritte oder die Internetpräsentation an neue Aufträge gelangt. „Über die Jahre" hat seine *Crew* einen Bestand an „Grundaufträgen" augebaut. Darüber hinaus verfolgt er eine Reihe unterschiedlicher Projekte, bei denen sich für ihn „so viele Möglichkeiten ergeben", dass er überzeugt ist, „wenn man offen genug ist, dann kommt immer etwas neues auf einen zu".

Kontakte in der Szene sind auch für ALLROUNDER wichtig, so kann man sich gegenseitig über gute Auftrittsmöglichkeiten und Veranstaltungsorte informieren:

> „Und dadurch dass man halt auch Leute kennt, so, also das ist halt auch wichtig so, du kennst halt auch die Bands, dann erzählt dir die Band ‚Hey wir waren da und da in dem Club, die sind richtig cool, die sind geil organisiert, super Veranstalter, super Location, geile PA, macht voll Spaß da, in dem Dorf in der Stadt, in der Stadt, ruf die mal an, äh hier hast du die Email' und so weiter und dann schreibst du die halt an und dann kommst du halt wieder an gute Auftritte so. […] Da kommt man auch an richtig schöne Gigs, sind halt alles auch Beziehungen und so weiter."

SWISS gelangte durch seine Szenekontakte immer wieder zu neuen Beschäftigungsformen wie der Werbetechnik oder der Gestaltung von T-Shirts durch Siebdruck:

> „Dann hab' ich damals ganz klein […] meinen ersten Laden aufgemacht. Dann kam halt eins zum anderen, dann lernt man wieder Leute kennen, und Leute kennen und Leute kennen, und mittlerweile bin ich Werbetechniker, Siebdrucker, und halt Einzelhandel, und Grafiker nebenbei. Weil das alles mit der Zeit halt einfach dann kam, ich hab' dann einen Kumpel kennen gelernt, der arbeitet in 'ner Siebdruckerei, selbständig, und mit dem bin ich halt dann

> ab und zu mal mitgegangen, weil Beschriften hat mir immer getaugt, Wände beschriften, Züge beschriften, oh cool, T-Shirts beschriften."

Die Bekanntschaften innerhalb der HipHop-Szene ermöglichten DAMIEN, an seinen jetzigen Job als Moderator einer Radiosendung zu gelangen. Außerdem vermittelte ihm ein Bekannter einen bedeutungsvollen Club-Auftritt, durch den er mittlerweile einen seiner besten Auftraggeber in Bukarest kennen lernte.

Gerade in der Selbständigkeit ist ein weitläufiges Netzwerk an Kontakten, die zu Aufträgen oder Kooperationen führen, von großer Bedeutung, wie EDMUND erklärte. Die Graffiti-Szene spielt für ihn eine wichtige Rolle, da viele seiner Kollegen ihr ebenfalls entstammen und auch bei Freizeitaktivitäten die Möglichkeit zur Anbahnung beruflich relevanter Bekanntschaften besteht:

> „Also jetzt in meinem Alter ist es so, dass da andere Leute, die auch mit Graffiti angefangen haben eben auch was beruflich in der Richtung machen, wahrscheinlich meistens dann auch eben Kommunikationsdesign oder interaktive Medien oder sonstiges, und früher oder später kommt man dann an die Leute ran. […] Dann kann man ja irgendwie nachfragen, ‚Hast du von dem und dem die Nummer?' Weil ich weiß, dass der das und das kann und dann ruft man den an und sagt halt so, ‚Es geht ums Geschäftliche, wir kennen uns aber da und daher, wir haben uns da und da mal getroffen', das geht dann so."

Bei der beruflichen Verwertung ihrer Kompetenzen gehen die befragten Akteure ganz pragmatisch vor. Der Graffiti-Sprayer FANTOM ist z.B. der Meinung, dass seine Graffiti-Bilder sich nicht zu einer beruflichen Verwertung eignen, weil er sich vor allem auf Schrift konzentriert und hier einen für Außenstehende unleserlichen Wildstyle bevorzugt. Die Bilder von ONE hingegen, der hauptsächlich *Character* malt, sind dagegen für eine breitere Öffentlichkeit interessant:

> „Ich wusste dass einfach Schriften nie so das Kunstpotenzial haben wie Figuren. Ein ONE kann 'ne Ausstellung machen, die super besucht wird, wenn ich jetzt 'ne Ausstellung mach', dann hat des 'ne ganz spezielle Zielgruppe und ganz klein. […] Ich werd' auch nie Aufträge machen, wo ich jetzt sag' ‚Okay ich mach' Ihnen jetzt einen Schriftzug über die gesamte Häuserfassade', […] das ist nicht so gesellschaftstauglich einfach. Da ist äh, gerade diese Stilrich-

> tung, die ich mach', dieser Wildstyle, symmetrisch, schwer zu lesen, ähm, das ist eher was tatsächlich nur für Sprüher."

Aber auch wenn eine berufliche Verwertung möglich ist, müssen einige Kompromisse gemacht werden. Obwohl DAVID beispielsweise davon überzeugt ist, dass die *Battles* sehr wichtig sind um sich selbst zu Spitzenleistungen zu motivieren und sie ihm viel Spaß machen, sind ihm mittlerweile Show-Auftritte wichtiger geworden, weil sich der Verdienst höher ist: „Wir sind auch eben sehr viel auf der äh Show-Ebene jetzt, weil du einfach eben Business machen musst, wenn du älter wirst, aber auch willst natürlich, du willst natürlich immer sag' ich mal auch besser leben, immer mehr Geld verdienen."

Ein anderer wichtiger Aspekt ist, dass *Battles* wesentlich anstrengender sind als Shows und „wenn du älter wirst, kannst du nicht mehr jedes Wochenende battlen, weil im Battle musst du alles geben, […] kann sein du verletzt dich auch." Shows sind hingegen leichter zu machen, da hier keine Szenepublikum mit den „brutalsten Sachen" beeindruckt werden muss „um zu zeigen dass du halt so gut bist, das kannst du auch mit anderen *Moves* zeigen."

Auch MIKE geht inzwischen Kompromisse ein, er legt mittlerweile bei Veranstaltungen nicht nur Musik auf, die er als authentischen HipHop bezeichnen würde, sondern ebenfalls viel Musik aus dem Pop-Bereich:

> „Wenn ich heute auflegen geh', dann ist es für mich schon auch oft mal Arbeit, […] also früher war ich so, da hab' ich gesagt ‚Das ist nicht real, das ist kein Rap, das spiel' ich nicht' und so, aber wenn man heute in 'nem Club […] auflegt, dann geht das nicht, weil die Leute wollen Spaß haben, man muss sich, man muss den Leuten natürlich auch Musik bieten, wo ihnen gefällt und wo man nicht nur als HipHop-Hardliner sagt das ist gut, dann trenn' ich das einfach, ich find' ja auch andere Musik gut, ich find' Pop-Musik gut, ich find' zum Teil auch kommerzielle elektronische Musik gut, […] und dann spiel' ich's dann halt auch, also, wenn's den Leuten taugt, dann ist es in Ordnung, also ich trenn' das halt, so diese reale HipHop-Geschichte von dem wenn ich Auflegen geh'."

Wenn er diesen Kompromiss eingeht, wird das Auflegen für MIKE allerdings im Gegensatz zu seinen früheren Aussagen doch zu „Arbeit", die sich für ihn dadurch auszeichnet, dass man seine eigenen

Wünsche zurückstellt und sich nach den Wünschen seiner Kunden richtet.

ALLROUNDER bemüht sich ebenso, den Erwartungen seines Publikums gerecht zu werden. Da er als Musiker sein Einkommen hauptsächlich aus Live-Auftritten bestreitet und nur marginal durch Tonträger-Verkäufe, muss er professionelles Entertainment bieten: „Im Endeffekt geht's darum, eine gute Show zu machen, gut auf der Bühne zu sein, und dadurch kriegst du auf jeden Fall das Geld, dass du halt durch den Verkauf nicht mehr kriegst, eigentlich wieder rein." Er ist sich dabei sicher, dass er mit mehr Künstlern „eine ganz andere Energie, eine ganz andere Ausstrahlung auf der Bühne" erzielt. Deshalb hat er in einem drei Jahre währenden Prozess, der „extrem kompliziert" und „sauviel Arbeit" war, eine „eigene Band" gegründet. Mit ihrer Hilfe ist er in der Lage, musikalisch eine wesentlich größere Bandbreite anzubieten und sich damit für Auftritte bei ganz unterschiedlichen Veranstaltungen und Musikfestivals zu qualifizieren:

> „Wenn einer mehr elektronisch will können wir eine Show machen, wenn einer mehr Reggae will kann ich ihm eine Show bieten, wenn einer mehr HipHop will kann ich eine Show bieten oder ich kann eine Mischung aus allem machen, und das macht es natürlich auch wieder vielseitig. […] Dadurch dass wir drei Sachen machen, kommen wir auch zum Reggae-Festival, dann kommen wir zum HipHop-Festival […]. Das macht mich halt freier und deswegen geht halt auch ein bisschen mehr."

Während sich bei den meisten Befragten die berufliche Nutzung ihrer Betätigungen innerhalb der HipHop-Kultur ganz allmählich ergeben hat, als sich entsprechende Möglichkeiten eröffneten, hat FANTOM sich dazu entschlossen, Graffiti nur noch als „ganz normales Hobby" auszuüben. Die Lebensweise eines Bekannten, der sich dazu eben nicht entschließen wollte, konnte er nicht nachvollziehen. Dieser ist zwar sein „absoluter Bruder", aber auch ein „Überlebenskünstler", den er nicht dazu überreden konnte, seinem eigenen Beispiel zu folgen und ebenfalls „ein Abendstudium" aufzunehmen, um anschließend einer geregelten beruflichen Tätigkeit nachzugehen.

Im Gegensatz zu FANTOM haben die anderen Interviewten ihre kreativen Praktiken zum Beruf gemacht, bzw. ergänzen diese berufliche

Verwertung durch andere Tätigkeiten, um damit mehr finanzielle Sicherheit und Stabilität zu erreichen. Sie nehmen im Gegenzug für eine erhöhte Handlungsautonomie ein schwankendes Einkommen und bisweilen sehr prekäre Arbeitsbedingungen in Kauf, während FANTOM die pragmatische Entscheidung gewählt hat, sich mit einer "08/15"-Tätigkeit abzusichern und das Graffiti nur noch als außerberuflichen Ausgleich auszuüben.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass der Übergang ‚vom Hobby zum Beruf' ein länger dauernder Prozess ist, der sich schrittweise vollzieht. Dabei steht für die Akteure stets die Ausübung ihrer kreativen Praktiken im Vordergrund, deren kommerzielle Nutzung nicht von Beginn an intendiert ist. Stattdessen ergreifen sie die entsprechenden Chancen, im Zuge der Professionalisierung ihrer Tätigkeiten auch finanziellen Nutzen hieraus zu schöpfen. Eine wichtige Rolle hierfür spielen weitläufige Szenekontakte, die quasi automatisch einen ersten Kundenstamm bilden. Dabei lässt sich jedoch beobachten, dass die Akteure durchaus bereit sind, bei der Ausübung ihrer Praktiken in kommerziellen Zusammenhängen auch Kompromisse einzugehen. In diesem Moment bezeichnen sie ihre Tätigkeit schließlich doch als ‚Arbeit'. Für diese Benennung spielt folglich nicht der Aspekt des Geldverdienens eine Rolle sondern vielmehr die Frage, ob die Ausübung der jeweiligen Beschäftigung selbstbestimmt erfolgt und dabei ein Geführ der Erfüllung vermittelt, oder ob die Akteure sich doch nach den Wünschen und Vorgaben anderer richten müssen.

Sicherung des Lebensunterhaltes

Die berufliche Verwertung ihrer Szeneaktivitäten im Rahmen der Kultur- und Kreativwirtschaft dient den HipHop-Akteuren überwiegend zur Sicherung ihres Lebensunterhalts. Dies gelingt ihnen durch ganz vielfältige Betätigungen. DAVID z.B. lebt nicht nur von den Engagements bei unterschiedlichen Shows, sondern verdient auch durch Straßenauftritte Geld, die für ihn „noch der sicherste Job überhaupt" sind. Hier kann er immer sein „Brot verdienen und überleben", er verdient dabei zwischen 100 und 300 Euro am Tag, insbesondere an Wochenenden. MIKE hat inzwischen andere Beschäftigungen aufgegeben und lebt vor allem von seinen Buchungen als DJs in mehreren Clubs: „Ja am Anfang hab' ich schon immer

noch arbeiten müssen, aber mittlerweile läuft's eigentlich so gut, dass ich jetzt nicht mehr arbeiten muss, (lacht) und vom Auflegen mein Studium finanzieren kann."

Auch ROK und ONE leben als freischaffende Künstler von Auftragsarbeiten und dem Verkauf ihrer Bilder. Sie organisieren Ausstellungen, bemalen Fassaden und Interieurs. ONE übernimmt darüber hinaus zahlreiche Grafik-Arbeiten und hat beispielsweise eine Werbekampagne der Bekleidungsmarke Carhartt entworfen.

Generell ließ sich beobachten, dass alle Befragten (bis auf FANTOM) zwar genug verdienen wollen, um ihre Existenz zu sichern und einen gewissen Lebensstil zu pflegen (der vor allem die selbstbestimmte Beschäftigung mit kreativen Ausdrucksmitteln miteinschließt), jedoch keiner von ihnen daran interessiert schien, in einem herkömmlichen Sinne ‚Karriere zu machen' und finanziellen Mehrwert zu schaffen. Vielmehr ging es darum, beispielsweise mit Auftragsarbeiten genug zu verdienen, um dann den eigenen Interessen nachgehen zu können. Der Graffiti-Künstler ROK äußerte sich zu diesem Thema folgendermaßen:

> „Ich hab' halt ein Haus mit Garten, aufm Land und da leb' ich halt mit der Familie, muss keine Miete bezahlen, es gibt natürlich auch Sachen, die man da bezahlen muss, also so ungefähr auch so wie ne Miete, bloß dass man halt sein eigenes Häuschen hat und Garten und so, dann kann man ein bisschen relaxter leben. Und so lange das reicht und auch noch Geld da ist, für'n Urlaub und einen gewissen Lebensstil, dann passt das auf jeden Fall. […] Ansonsten schau ich halt, dass ich mein Auskommen hab' und das reicht mir dann auch. Also ich will jetzt nicht reich damit werden."

Die Schilderung seines ‚Häuschens mit Garten auf dem Land' hört sich geradezu nach einer kleinbürgerlichen Idylle an. Immer wieder betonte ROK im Interview jedoch seine ‚unangepasste' Lebensweise. So weigert er sich, sich ein Auto zu kaufen, verzichtet wenn möglich auf weite Flugreisen und versucht seine Sprühdosen möglichst sparsam zu benutzen, um die Umwelt nicht unnötig zu belasten. In seiner Aussage begnügt er sich mit einem maßvollen Einkommen drückt damit sein Desinteresse an einem konventionellen Karrierestreben aus.

Ähnlich war ALLROUNDER eingestellt. Er sah das Thema Sicherheit eher locker und war überzeugt, dass er stets eine Form der Beschäf-

tigung finden wird. Er lebt seiner Aussage nach in den Tag hinein und hält nicht allzuviel von Karriereplanung und Sicherheitsstreben („Ich denk' da ein bisschen anders"). Nichtsdestotrotz macht er sich auch Gedanken um seine berufliche Zukunft ist sich dessen bewusst, dass eine ausschließliche Karriere als Musiker für ihn keine langfristige Option darstellt:

> „Sicherheit hin oder her, das passt schon (lacht), also ich mein' es gibt ja immer irgendwas, was man machen kann, und insofern hab' ich ja auch meine anderen Jobs noch, […] ist ja nicht so, dass ich jetzt pur von Musik lebe, deswegen, ich mein', wenn man jetzt pur von Musik lebt und sonst gar nichts anderes macht, dann wird's glaub' ich echt schwierig irgendwann, weil danach muss man sich schon überlegen wie es weiter geht, klar, aber das geht schon."

Auch bei einigen anderen Befragten ließ sich eine Mischung unterschiedlicher Tätigkeiten feststellen, die zum Teil nicht mehr im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft lagen. Dies dient nicht nur der Aufbesserung des Einkommens, sondern soll auch eine gewisse Sicherheit für die Zukunft herstellen. Durch mehrere Einkommensquellen wollen die Akteure die Abhängigkeit von einer einzelnen Beschäftigung mit schwankendem Einkommen und bisweilen unsicheren Zukunftsprognosen vermeiden, wie sie gerade in der Selbstständigkeit typisch sind. So ist GEMINI zufrieden, dass er von seinen Aktivitäten seinen Lebensunterhalt bestreiten und dabei seine Unabhängigkeit wahren kann. Für ihn hat die Tatsache, dass er ganz unterschiedlichen Beschäftigungen nachgeht, neben der erhöhten Einkommenssicherheit, noch einen weiteren wichtigen positiven Aspekt: Abwechslung. Während er bei seinen Design-Aufträgen „meistens im Zimmer oder zu Hause" arbeitet, ist er bei seinen Graffiti-Aufträgen oder bei seiner Tätigkeit als Fahrrad-Kurier „oft auch an der frischen Luft" und kommt mit anderen Menschen in Kontakt. Ein gewisses Maß an (finanzieller) Unsicherheit bleibt jedoch trotz allem bestehen:

> „Ja also reich wird' ich nicht davon, aber ich äh ich bin unabhängig, also ich kann davon leben. […] Der Mix an den verschiedenen Tätigkeiten, der verschafft mir da einigermaßen, also mir gibt das irgendwo daher die Sicherheit, weil die Sicherheit hat man ja nicht als Selbständiger. Wenn ich jetzt nur eine Sache machen würde, von der ich abhängig wär', hätt' ich wahrscheinlich ein mulmigeres

> Gefühl. Aber da ich jetzt so viele verschiedene Sachen mach', äh kommt von überall immer ein bissel was rein."

Den Abwechslungsreichtum seiner unterschiedlichen Tätigkeiten weiß auch EDMUND zu schätzen. Er ist der Meinung, dass seine Nebentätigkeit als Seminarleiter von Alphabetisierungskursen ihn nicht nur in Kontakt mit anderen Menschen bringt sondern auch seine *soft skills* stärkt. Sein hier verbessertes Einfühlungsvermögen kommt ihm auch bei seiner hauptberuflichen Tätigkeit entgegen, wenn er die Vorstellungen seiner Kunden besser einschätzen kann.

> „Das hat eher auch […] die soziale Komponente, dass man halt einfach unter Menschen kommt. Weil wenn du jetzt ganz viele Aufträge für daheim hätte, dann würde man daheim rumsitzen und nur arbeiten, im Büro alleine, oder allein in der Wohnung, deswegen ist das schon unter Leute kommen. Und auch noch, noch seine Fähigkeiten irgendwie verbessern, weil wenn du da individuell auf Analphabeten zugehen musst, dann ist das schon auch, ähm, stärkt deine sozialen Kompetenzen (lacht). Ja, das ist schon wichtig, vor allem weil wenn ich irgendwie Auftraggeber hab' oder so, dann muss ich ja auch relativ schnell fühlen, oder oder herausbekommen, was die wollen."

Bei dem Versuch, seinen Lebensunterhalt durch Aktivitäten innerhalb der HipHop-Szene zu gestalten, stößt man auch auf einige Schwierigkeiten. Gerade die Organisation von Veranstaltungen erfordert einige Umsicht. MIKE und ALLROUNDER versuchen unnötige finanzielle Risiken zu vermeiden, indem sie auf allzu teure Künstler verzichten und mit kleineren Besucherzahlen planen, um einen finanziellen Flop zu verhindern, bei dem sie die Kosten selbst tragen müssten. MIKE distanziert sich z.B. ganz klar von risikofreudigeren Szenegängern:

> „Manche holen halt ein Booking, irgendeinen DJ aus England, der kostet halt 2000 Euro, und wenn jetzt 100 Leute nur kommen oder 200 Leute bei sieben Euro Eintritt, ist es dann halt, dann musst du den Rest selber zahlen. Ne, aber ich lehn' mich bei solchen Sachen nicht so weit aus dem Fenster, also ich mach' wenn dann selber irgendwelche kleineren Sachen."

Auch ALLROUNDER könnte „theoretisch etwas Größeres machen", er will jedoch nicht „in dieses Risiko gehen" und eventuell hinterher „pleite" sein. Er verfolgt stattdessen eine andere Strategie:

> „Ich will das eher so Untergrund halten, eher im kleinen Rahmen, kann nie wirklich schief gehen, und der Untergrund supportet sich selber, das […] funktioniert im Untergrund so, dass im [P.] eigentlich jede Band seinen eigenen Freundeskreis und Fan-Kreis hat und wenn die alle immer kommen […], dann ist der Laden einigermaßen gut voll und das funktioniert seit drei Jahren super, deswegen bin ich nie in dem Risiko."

Dabei kommt ihm seine jahrelange Szenezugehörigkeit sehr zugute, er kann genau einschätzen, mit wie viel Publikum zu rechnen ist und welche Künstler mit ziemlicher Sicherheit volle Räumlichkeiten garantieren.

Auch die neuen digitalen Möglichkeiten bergen nicht nur Chancen, beispielsweise durch verbesserte Möglichkeiten der Musikproduktion für eine größere Gruppe von Akteuren, sondern auch Probleme. So steigt wie MIKE erzählte beispielsweise aufgrund der vereinfachten Auflegetechnik infolge der digitalen Vinyl-Systeme die Anzahl potenzieller DJs. Damit wächst der Konkurrenzdruck, sodass es immer schwieriger wird, an Aufträge zu gelangen. Außerdem erklärte ALLROUNDER, dass der Verkauf von Tonträgern durch Download-Portale im Internet sowohl für bekannte Künstler als auch für den Untergrund kaum noch rentabel sei. Er hat sich aus diesem Grunde mehr auf Live-Auftritte konzentriert, sein Untergrund-Album ist ohnehin „auf jeder Download-Plattform" zu finden:

> „Das hat man auch in den letzten Jahren gemerkt, […] man sieht wirklich wie das so richtig bergab geht vom finanziellen Verkauf, aber […] über Live-Spielen holst du es wieder rein, das heißt wenn du wirklich gut live spielst, dann kriegst du wirklich wenn du Glück hast, 30 bis 50 Auftritte im Jahr und wenn die einigermaßen gut bezahlt sind, dann kommt das Ganze wieder zurück, das ist eigentlich die Möglichkeit, als Künstler sich noch über Wasser zu halten."

Wie seine Formulierung ‚sich über Wasser halten' an dieser Stelle bereits andeutet, kann es im Bereich der Selbständigkeit vor allem in der Kultur- und Kreativwirtschaft sehr schwierig sein, sein Auskommen zu finden. Insbesondere die schwankende Auftragslage macht es den in der Branche Tätigen schwer; wie ONE beschreibt, ist es „ein Auf und Ab, mal gibt es ganz viele Jobs, dann wieder gar nicht."

Bisweilen ist es auch so, dass die Akteure sehr anstrengende Tätigkeiten übernehmen, um die eigene Existenz zu sichern. DAMIEN z.B. reist im Moment sehr viel, da er häufig zu Clubabenden als DJ nach Bukarest eingeladen wird, was für ihn mit viel Stress verbunden ist. Aber wie er selbst sagt, „we all gotta eat, we all gotta make money." Auch für Werbetechniker und Ladeninhaber SWISS ist es „nicht einfach". Er hat „in der Regel 14, 16 Stunden-Tage" und ist häufig „bis eins, zwei, drei in der Früh" in der Siebdruckerei. Seine Situation scheint angesichts langer Arbeitszeiten und einem vergleichsweise geringen Einkommen prekär zu sein. Auf die Frage, ob er von seinen Tätigkeiten leben könne, antwortete er: „Mhh, ja. Man lebt. Wie, das ist mal dahin gestellt (lacht), aber man lebt." Zwar relativiert er diese Aussage durch sein Lachen, trotzdem bleibt der Eindruck, dass er sich in einer finanziell eingeschränkten Lage befindet, bestehen.

Um dies zu vermeiden, hat sich FANTOM entschlossen, Graffiti nur in der Freizeit zu betreiben und ansonsten einem eher technischen und als durchschnittlich empfundenen Beruf nachzugehen. Für ihn ist es immer schwierig, „Hobbies zum Beruf" zu machen, wer es versucht, ist für ihn ein „Überlebenskünstler", der mit einer langen „Durststrecke" auf dem Weg zum Erfolg rechnen muss, falls er es überhaupt dorthin schafft. Insgesamt ist ihm ein solcher Lebensweg damit „viel zu heikel". Folglich entschied er sich auch gegen den Beruf des Grafikdesigners: „Hätte mich interessiert, aber in dem Moment wo ich mein Abi gemacht hab', […] das war die Zeit, wo dieser New Economy Zusammenbruch war, und da hast du echt mit den, mit mit Grafikdesignern, Webdesignern, hast du die Straße pflastern können."

Stattdessen ergriff FANTOM einen eher technischen Beruf, den er als „08/15-Bürojob" bezeichnet. Im Gegenzug erhält er hier jedoch ein festes Einkommen. Er ist allerdings der einzige Befragte, der sich für diese pragmatische Lösung entschiedet hat und in einem Beruf tätig ist, der nichts mit seinen HipHop-Interessen zu tun hat. Alle anderen nehmen ein schwankendes Einkommen und eine unsichere berufliche Zukunft in Kauf, da sie im Gegenzug über Freiheit und Unabhängigkeit verfügen und ihren expressiven und kreativen Praktiken nachgehen können. Dies wird z.B. auch aus DAVIDs Aussage deutlich:

> „Es ist halt als Künstler, du weißt du hast nie ein festes Einkommen, du kannst nicht wissen, so es ist jetzt keiner der sagt ‚Hey, du hast jetzt nen Vertrag so und so, äh, Festvertrag (lacht)', und äh, aber eben du hast deine Freiheit, für mich ist es auch egal, eben wie gesagt, kann sein du verdienst im Monat mal nur 200 Euro, aber kann sein du verdienst in einem Monat auch 6000, 7000 Euro, deswegen ist es so nicht sicher."

Auch ONE ist mit seiner Wahl zufrieden: „Na doch klar, ist echt super befriedigend, also zu malen, mh, vom Geld her kann dir eh nichts passieren, wenn du mal wirklich in ein Entwicklungsland fährst, und siehst wie Leute dort leben, also dann jammern die meisten ja wirklich schon auf hohem Niveau, ja."

Sein Vergleich mit der Lebenssituation in „Entwicklungsländern" soll deutlich machen, dass der Lebensstandard in Deutschland auch bei einem niedrigen Einkommen noch vergleichsweise hoch ist. Wichtiger als die finanzielle Seite seiner Aktivitäten ist für ihn die Tatsache, dass er sein „eigener Herr" ist, die Effekte seiner Tätigkeiten erkennen kann („du siehst, was du machst") und die Möglichkeit hat, in unterschiedliche Länder zu reisen und mit seinen Bildern nicht nur den Menschen etwas zu geben („es ist auch toll, wie die Leute sich freuen, wenn du ihnen was schenkst") sondern auch an den verschiedenen Orten „einen Teil" von sich zu hinterlassen.

Seine Unabhängigkeit und damit die Freiheit, seinen kreativen Bedürfnissen nachgehen zu können, hat auch für ALLROUNDER Priorität. Er verzichtet lieber auf eine reguläre Anstellung als Tontechniker, weil er befürchtet, nach einem gewöhnlichen Arbeitstag und den mit einer Festanstellung einher gehenden Verpflichtungen nicht mehr seiner künstlerischen Beschäftigung nachgehen zu können:

> „In bestimmten Studios hast du halt dann 'ne Festanstellung, hast du auch wieder deine 40-Stunden-Woche, und wenn du dann wirklich den ganzen Tag im Studio bist dann hast du am Abend keinen Bock mehr, Musik zu machen und deswegen bin ich ganz froh so wie es im Moment ist, so wirst du zwar nicht wirklich reich aber du hast halt 'ne komplett flexible Zeiteinteilung, und hast dann auch noch Bock Musik zu machen."

Insgesamt wurde deutlich, dass es den Befragten nicht um die Schaffung von finanziellem Mehrwert ging. Vielmehr standen bei der beruflichen Nutzung ihrer Szeneaktivitäten die Sicherung ihres

Lebensunterhalts und damit die Fortführung eines bestimmten Lifestyles im Vordergrund. Das häufig eher niedrige und schwankende Einkommen, wie es für selbständige Tätigkeiten in der Kultur- und Kreativwirtschaft üblich ist, nahmen sie dafür in Kauf. Eine wichtige Strategie in diesem Zusammenhang war die Kombination mehrer unterschiedlicher Tätigkeiten, um damit das Einkommensspektrum zu erweitern. Dafür gingen beispielsweise EDMUND, GEMINI oder SWISS auch Beschäftigungen außerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft nach. Die Motivation der Akteure wurde auch in ihren Definitionen von Erfolg deutlich, die Gegenstand des folgenden Abschnitts sind.

Definitionen von Erfolg

Auf die Nachfrage, ob sie sich selbst als erfolgreich einschätzen würden bzw. was Erfolg für sie überhaupt bedeute, antworteten die Befragten bisweilen recht unterschiedlich. Eines hatten ihre Aussagen jedoch gemeinsam: Erfolg bedeutete weniger finanziellen Gewinn sondern beinhaltete ganz andere Aspekte.

ROK verstand unter Erfolg die Produkte seines künstlerischen Schaffens: „Erfolgreich, ja ich mal die ganze Zeit Bilder, ich hab' äh nen riesen Output, das ist schon mal Erfolg (lächelt). Also das ist für mich das Erste ich hab' eigentlich den Output."

Wichtig war für ihn jedoch ebenfalls eine gewisse Bekanntheit bzw. Berühmtheit, wie er an einer späteren Stelle des Interviews ganz explizit erwähnte:

> „Und nochmal zurück zum Erfolg, was ist Erfolg und so, ich will jetzt nicht unbedingt der weltbekannteste Künstler sein, also es gibt halt Leute, auf der ganzen Welt, die mich halt kennen, weil sie halt vorbei gekommen sind oder von mir die Website angeschaut haben und das ist auch Erfolg würde ich mal sagen, der reicht mir auch. Also ich will jetzt nicht dauernd in der Presse sein und als Graffiti-Zugpferd irgendwie vorne stehen und so das, ne, liegt mir nicht."

Seine Aussage entspricht ganz den Regeln und Werten der Graffiti-Szene. Der ideale Writer ist zwar ehrgeizig und bemüht sich, durch seine hohe Aktivität sowie durch sein Können *Fame* zu erlangen, offensichtliche Versuche in die Medien zu gelangen, sind jedoch verpönt.

GEMINI hingegen sieht sich als erfolgreich an, weil er zum einen seinen Lebensunterhalt unabhängig bestreiten kann, zum anderen aber auch, weil er Anerkennung für seine Arbeit bekommt und durch seine bisweilen ehrenamtlichen Workshops in der Lage ist, der Gesellschaft etwas zurückzugeben:

> „Hmm also wenn man's jetzt rein von der wirtschaftlichen Seite sieht, würd' ich mich nicht als erfolgreich sehen, […] oder was heißt nicht erfolgreich, ich für mich persönlich seh' mich schon als erfolgreich, äh ganz einfach aus dem Grund, dass ich überhaupt davon unabhängig leben kann, […] ich seh' den Erfolg aber auch auf der Seite, ob man Anerkennung, für das was man gemacht hat, bekommt, ob sozusagen nicht nur materiell gewürdigt wird, ähm, aber Erfolg ist auch natürlich im wenn man berufstätig ist auch im wirtschaftlichen Sinne zu verstehen, also es heißt ich muss die Sachen nicht umsonst machen. Also ist jetzt nicht so, es gibt zwar schon Projekte, wo man mal sagt okay, man macht's günstiger oder äh, weil ich ja auch viel für gemeinnützige oder staatliche oder Jugendarbeit mach', da hat man natürlich nicht die Riesen-Gagen, aber da seh' ich auch den Erfolg, auch mitunter darin, dass ich […] für die Gesellschaft was beitragen kann. Und ähm äh wenn man Erfolg natürlich vom wirtschaftlichen her festmacht, dann müsste man streng genommen sagen, ja so richtig erfolgreich bin ich jetzt nicht, aber ich bin jetzt auch nicht unerfolgreich, also so dazwischen irgendwo. Also es funktioniert."

GEMINI differenziert hier ganz klar zwischen einer Außenwahrnehmung, die Erfolg in materiellen Maßstäben misst und seiner eigenen Wahrnehmung, die sich vor allem daran orientiert, dass er einer Beschäftigung nachgeht, die ihm Freude bereitet, bei deren Ausübung er sich selbst als kompetent einschätzt und für die er materielle und immaterielle Anerkennung bekommt:

> „Wenn jetzt einer sagt ‚Hey, hast du ein Auto?', ‚Nö', müsst' ich sagen, dann dann würd' der sagen vielleicht ‚Okay, ist nicht sehr erfolgreich', ich seh' mich insofern schon als erfolgreich, weil ich des, was mir Spaß macht, was mir gefällt, was mir, wo ich auch Ahnung von hab', machen kann, und dafür Geld bekomm', äh, also von daher ist es auf jeden Fall ein Erfolg."

DAVID sieht Erfolg noch eher traditionell in den Aspekten von Reichtum („das große Geld") und Berühmtheit („jeder kennt sie, sie sind berühmt") verwirklicht. Er ist davon überzeugt, dass der Weg bis dorthin sehr lang und schwierig sein kann, aber durch harte

Arbeit und Durchhaltevermögen bewältigt werden kann. Er orientiert sich vor allem an einem Prinzip von Erfolg durch Leistung:

> „Ich denk mir, wenn du gut genug bist, und wenn du das einfach lang genug machst, dann äh, wirst du deine Chance bekommen, dann kannst damit irgendwann dein Geld verdienen. Aber es ist immer so, dass es am Anfang hart ist, egal für wen, und man muss einfach, eben, weiter machen, wenn du alles gibst von Herzen, dann irgendwie so ist meine Meinung, mein Gefühl, sagt mir, dass du alles erreichen kannst, aber du musst dran bleiben, darfst dich nicht da jetzt so abbringen lassen, […] man muss schon, sag' ich mal ein Kämpfertyp sein im Leben, so einfach weiter machen seinen Weg."

An dieser Stelle erinnert DAVIDs Aussge wiederholt an den ‚Americen dream', dass mit genügend Willenskraft und harter Arbeit schließlich „alles" zu erreichen ist. Gut zu sein als Voraussetzung für Erfolg bedeutet für DAVID aber nicht nur, voller Hingabe seiner Betätigung nachzugehen und hart an seinen eigenen Fähigkeiten zu arbeiten, sondern auch stets etwas Neues zu schaffen und damit seine Umwelt zu überraschen:

> „Wenn du originell bist, wenn du was Neues bringst oder […] nicht immer der Masse folgst, wenn du dir selber vertraust und z.B. was Neues machst, wo's bis dahin nicht gab, dann ist es interessant auf jeden Fall, und dann hast du natürlich ne Chance, äh, mehr Geld damit zu machen, oder berühmter zu werden, […] einfach immer neue Sachen kreieren, das find' ich ist das Wichtigste, dass du eben, ja dich immer wieder neu erfindest."

Für ALLROUNDER bedeutet Erfolg, wenn das Publikum begeistert auf seine Songs oder Auftritte reagiert, für ihn ist diese Anerkennung durch Andere wichtig:

> „Wenn man das Gefühl hat so das wird angenommen, die Leute reagieren auf den Track wenn […] das dann eine Bestätigung findet, dann ist es ein, ein Teil des Erfolgs, so und wenn dann noch Booking-mäßig was geht, wenn du Auftritte kriegst, wenn sich neue Sachen ergeben, dann ist es ein gutes Gefühl auf jeden Fall, und Erfolg bringt einen auch weiter und macht auch Spaß, klar, auf jeden Fall. Ja sonst würde man es glaube ich nicht machen."

Ihre selbständigen Tätigkeiten im Rahmen der Kultur- und Kreativwirtschaft gewähren den Akteuren nicht nur ein in ihren Augen hohes Maß an Freiheit und Selbstbestimmtheit und die Möglichkeit,

kreativ tätig zu sein. In ihren Erfolgsdefinitionen wurden noch weitere Motive deutlich. DAVID war dabei der einzige, der sich überwiegend an konventionellen Maßstäben von Erfolg (Reichtum und Berühmtheit) orientierte. Die anderen Interviewten lehnten herkömmliche Maßstäbe von Erfolg, welche das finanzielle Einkommen in den Blick nehmen, hingegen ab. Eine wichtige Rolle spielten vielmehr der Respekt und die Anerkennung der anderen Szenegänger sowie ihr Vermögen, mit der jeweiligen Beschäftigungsform überhaupt den eigenen Lebensunterhalt ganz selbständig bestreiten zu können. Bei den Graffiti-*Writern* war darüber hinaus die Bekanntheit innerhalb der Szene ebenfalls bedeutungsvoll. Aber auch altruistische Einstellungen wie der Gedanke, durch kostenlose Workshops oder Wandbilder der Gesellschaft etwas zurückzugeben, waren bei einigen zu beobachten.

Schattenseiten der Selbständigkeit

In den bisherigen Schilderungen wurden die Motive für die Verwertung von HipHop-spezifischen Kompetenzen im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft deutlich. Zum einen hatte die kreative und schöpferische Betätigung für alle Befragten eine immense Bedeutung. EDMUND schilderte sie beispielsweise als seine „Berufung“: „Analog was machen, Künstlerisch, mit den Händen, ja, dass das nicht einschläft, aber auch dann digital am Rechner eben irgendwelche Sachen entwerfen. Klar, die werden auch vorher erst mal mit der Hand gezeichnet aber, (lacht) wird dann digital umgesetzt.“

Die Vergewisserung, selbst und im wörtlichen Sinne auch mit den eigenen Händen etwas geschaffen zu haben und sich dabei weiter zu entwickeln macht für EDMUND das Faszinosum seiner Betätigung aus:

> „Schöpferisch zu sein. Also was selber zu produzieren, ohne dass ich jetzt z.B. irgendeine Maschinenstraße brauch, in ‘ner Fabrik, also das, was ich dann erschaffe, das weiß ich, dass ich das mit meinen, bescheidenen, relativ bescheidenen Mitteln selber gemacht hab. Dass, schwierigere Sachen, dass ich da eben das erst recherchieren musste oder mir vielleicht sogar ein Programm erst beibringen musste, dass ich dann einen kleinen Baustein von dem großen Ganzen dann äh, hab’, das ist dann schon befriedigend und das macht auch Spaß. Wenn man jetzt immer dieselbe monotone Arbeit machen würde, das ist kein Fortschritt.“

Die Motivationen der anderen Befragten waren ähnlich. Für ROK und ONE stand der künstlerische „Output" im Vordergrund, für DAVID der Selbstausdruck im Tanz, für DAMIEN und ALLROUNDER die Verbreitung von *Messages* im Rap und die Anerkennung durch das Publikum. Die berufliche Nutzung ihrer kreativen Praktiken erscheint in dieser Sichtweise als Ideal. Darüber hinaus spielte für die Befragten die mit ihrer Selbständigkeit zusammenhängende Handlungsautonomie eine wichtige Rolle, die ihnen es ihnen erlaubt, „flexibel" zu sein und ihnen beispielsweise „eine freie Zeiteinteilung" ermöglicht.

Neben diesen als positiv empfundenen Aspekte ihres Lebensstils wie kreatives Schaffen, gemeinschaftliche Verbundenheit mit Gleichgesinnten, ständige Weiterentwicklung der eigenen Wissensbestände und eine hohe Handlungsautonomie und Eigenständigkeit, sind jedoch auch einige Schattenseiten kreativer Berufe, insbesondere in der Selbständigkeit, zu beobachten. Vor allem EDMUND war bereit, offen über diese negativen Seiten zu sprechen, bei anderen Interviewten wie SWISS, DAMIEN oder GEMINI wurden sie hingegen eher implizit deutlich. Bei der folgenden Darstellung kommt aus diesem Grund überwiegend EDMUND zu Wort.

Das immer wieder als schwankend und unkalkulierbar bezeichnete Einkommen ist ein solcher Nachteil, auch wenn zunächst meist locker darüber berichtet wurde:

> „Na ja, das ist ein ständiges Auf und Ab, also es ist nicht so, dass es mal konstant wär', dass man einen Auftraggeber hat, der jeden Monat so 'ne gewisse Grundsumme einspielt, sondern da ist von Monat zu Monat halt immer die Frage, was kommt nächsten Monat, kommt überhaupt was, manchmal ist es so, dass so viel kommt, dass man wieder jemanden einstellen könnte, das ist meistens vor Weihnachten (lacht). Also ich versuch' das jetzt so hinzubekommen, dass man so viele Kunden hat, dass man das, wenn es geht, gut verteilen kann und vielleicht ab und zu mal Sachen auch ablehnen tut, aus Geldgründen oder vielleicht auch weil dir ein, inhaltlich nicht ansprechen und dass man da halt was ablehnen kann aber so weit bin ich noch nicht."

Edmund scheint sich dieser Aussage zufolge von Monat zu Monat zu hangeln, längerfristige Planungen oder gar die Ablehnung von Aufträgen kommen nicht infrage. Diesen finanziellen Unwägbarkei-

ten muss er seinen Lebensstil anpassen und z.B. „Lebenshaltungskosten niedrig halten“:

> „Also keine hochpreisige Mietwohnung, kein Auto, dann Urlaub kenn ich eh nicht mehr und ja, ansonsten, für irgendwelche, also Geld muss man ja ausgeben, wenn man Kunst macht, dann brauchst du ja Material, da halt ich es auch noch ziemlich niedrig, weil ich mir halt aus Fundsachen die Sachen auch noch zusammen stöpsel, aber irgendwo musst du halt dann mal Geld ausgeben, […] dann muss man halt da auch investieren. Mit der Absicht natürlich immer, dass dann irgendwas verkauft wird und sich das dann (lacht) refinanziert irgendwann mal. Das ist nicht, nicht gesichert.“

Die in der Selbständigkeit typische Vermischung von Arbeit und Freizeit nimmt hier extreme Formen an, wenn ein Urlaub und damit ein längerer Zeitraum ohne berufliche Aktivitäten unmöglich werden. Seine Unsicherheit, ob die Investitionen in seine künstlerischen Arbeiten sich auch lohnen, ist dabei nicht nur zum Lachen, wie aus der folgenden Aussage deutlich wird:

> „Wenn man mit dem Schlimmsten rechnet und wenn es dann besser wird, ist es nicht mehr so schlimm, wenn es dann aber ständig die ganze Zeit so bleibt, das nagt schon sehr an einem, also wenn, wenn man arbeitswillig, arbeitsfähig ist, wenn man kreativ ist, aber das alles gar nicht gebraucht wird, und dann muss man, […] weil man eben das Geld braucht, äh, schauen, wo noch Fähigkeiten sind.“

Das Ausbleiben von Aufträgen ist folglich nicht nur aus finanziellen Gründen problematisch sondern auch weil es mit einem Gefühl des Nich-Gebrauchtwerdens einhergeht. Darüber hinaus muss EDMUND Tätigkeiten aufnehmen, bei denen er seine künstlerischen und kreativen Fähigkeiten nicht einbringen kann, sodass diese in seinen Augen brach liegen; ein Zustand, den er als schmerzhaft empfindet („das nagt schon sehr an einem“). Auch DAMIEN und SWISS sprachen unterschiedliche berufliche Tätigkeiten an, die vor allem kraftraubend und anstrengend sind und ausschließlich der Aufbesserung bzw. Sicherung eines Grundeinkommens dienen. Bei ihrer Ausübung ist jedoch eine gewisse Vorsicht von Nöten, um eine Überlastung zu vermeiden, wie EDMUND erläuterte:

> „Das andere Extrem ist halt total äh, vielseitig zu sein, die Phase hab’ ich auch schon mal erlebt, […] das merkst du aber auch am Abend, […] du bist ziemlich müde, und das kannst du auch nicht

> ‘ne ganze Woche durchhalten, […] also ich mach’ da zwischendrin immer einen Tag Pause, wenn es sich einrichten lässt, also das ist schon, da muss man schon auf sich selber aufpassen, wenn man selbständig ist.“

Ansonsten kann es zu problematischen Folgen kommen. EDMUND kam auf eine Bekannte zu sprechen und illustrierte an ihrem Beispiel, dass ein aus Überarbeitung folgender, längerer krankheitsbedingter Ausfall zu einer existenziellen Bedrohung werden kann:

> „Ich hab’ jetzt ‘ne Kollegin, die hat ein bisschen zu viel gemacht, und jetzt rächt sich das. Körperlich. […] Jetzt hat sie irgendwie Verdacht auf Bandscheibenvorfall an der Halswirbelsäule, und das wäre das Worst-Case-Szenario, wenn du da jetzt dann z.B. keinen Partner hast, so wie ich jetzt im Moment, der dich dann finanziell auffangen könnte, und du wirst nicht rechtzeitig gesund und du hast vielleicht nicht vorgesorgt, weil du dir die, das nicht leisten konntest, so eine Berufsunfähigskeitversicherung et cetera, dann bsssss, Hartz IV (lacht). Und dagegen würde ich mich jetzt schon mal sehr, sehr stemmen. Dass ich jetzt da nicht rein gerate.“

Durch sein Lachen versuchte EDMUND, die Ernsthaftigkeit der Situation etwas aufzulockern. Gleichzeitig war es ihm wichtig zu betonen, dass er nicht leichtfertig in eine solche Situation geraten würde. Auf die Nachfrage hin, ob er diesen Gedanken an Hartz IV, der gewissermaßen ein Sinnbild für berufliches Scheitern ist, bisweilen im Hinterkopf hätte, antwortete er: „Ständig, also bisher, ich arbeite jetzt dran, dass ich mich davon eher so ein bisschen befreie, aber du kennst das ja, wenn ein Muster schon im Gehirn fest sitzen hast, schwierig.“

Um sich von dieser Befürchtung abzulenken, hat er verschiedene Strategien entwickelt:

> „Also es hilft z.B. Sport, oder rausgehen, eben unter Menschen, und wenn es auch nur so kleine Sachen sind, einfach machen, na ja, wenn man, währenddem man was macht, kann man nicht an das Ganze denken. Und das, das ist halt so, weißt schon, wenn du nichts zu tun hast, denkst du die ganze Zeit darüber nach was du tun könntest, und wenn du ganz viel Arbeit hast, dann machst du eh alles, und dann stört’s dich eh nicht, dann kriegst du halt dementsprechend auch das Geld dann. Deswegen wär’ Grundsicherung z.B. ganz wichtiges Thema.“

Die angesprochene Grundsicherung würde den psychischen Druck mildern und ihn vom Zwang zur Ausübung belastender Tätigkeiten befreien:

> „Du musst nicht krampfhaft dann vielleicht auch Sachen machen, wo du gar nicht ganz so gut drin bist, […] und wenn du halt dann einfach nur Geld brauchst, dann machst du halt auch Arbeiten, die keinen Spaß machen oder halt dreckig sind, oder körperlich total anstrengend oder, nichts, dass ich da nichts dagegen hätte, also ab und zu mal find' ich das schon gut, aber wenn es dann darauf hinaus läuft, […] dass du gezwungen bist, das immer zu machen, dann, da liegen dann deine anderen Fähigkeiten brach, weißt schon, ich kann nicht die ganze Zeit auf der Baustelle irgendwie arbeiten, während ich eigentlich äh, Medien gestalten möchte."

Als belastend empfindet EDMUND dabei nicht nur die körperliche Anstrengung, die mit diesenTätigkeiten verbunden ist sondern auch, dass diese nicht seinen eigentlichen Fähigkeiten und Interessen entsprechen. Ein weiteres Problem ist der fließende Übergang von Arbeit und Freizeit in der Selbständigkeit. Zwar ist während der Arbeit auch Raum für die Verfolgung von Ideen zu eigenen Projekten, dafür kreisen in der Freizeit die Gedanken ebenfalls ständig um aktuelle Projekte. EDMUND ist sich dieser Problematik durchaus bewusst:

> „Bei mir ist die Gefahr, dass ich halt zwischen Arbeit und Freizeit dann, das ist so ein fließender Übergang, das ist auch alles erforscht worden oder wird erforscht, dass das halt auch gefährlich ist. […] Eine Tagesstruktur wär' eigentlich wichtig, und da arbeite ich z.B. jetzt auch gerade dran und ich krieg's einfach nicht gebacken, deswegen muss ich schauen, vielleicht muss ich mit einem anderen, mit einer anderen Methodik da eine Struktur reibringen, ja."

Sein Hinweis auf die wissenschaftliche Untersuchung dieses Phänomens zeigt, dass EDMUND seinen Lebensstil ganz bewusst reflektiert. Darüber hinaus bemüht er sich, auch ganz praktische Konsequenzen daraus zu ziehen und dabei methodisch vorzugehen. Neben dem Versuch, seinen Tag zu strukturieren, nannte EDMUND auch andere Techniken, mit deren Hilfe er sich bemüht, von der Arbeit „abzuschalten":

> „Ja da gibt's halt Methoden, wenn du zum Sport gehst, […] da bist du in der freien Natur, hast kein Handy dabei, kein sonstiges technisches Gerät, hoffentlich, und, na ja du gehst, was weiß ich, zu

> Kumpels oder so, da gibt's natürlich Leute, die nehmen da ihren Laptop mit, aber da hab' ich gar keinen Bock drauf, weil ich geh' ja dann zum anderen, um mit dem anderen zu reden und nicht um dann bei dem auch noch irgendwie zu arbeiten, das wär' ja Blödsinn. Musik hören, ins Kino gehen, halt die üblichen Aktivitäten."

Die geschilderten Nachteile eines schwankenden Einkommens, das unangenehme Nebenjobs eben doch notwendig macht und neben einer bisweilen prekären Einkommenssituation vor allem die Vorstellung des beruflichen Scheiterns mit Hartz IV als Konsequenz befürchten lässt, waren vor allem bei SWISS, DAMIEN und EDMUND zu erkennen. Die Entgrenzung von Arbeit und Freizeit, die sich bei allen Befragten zeigte, schien besonders bei ihnen problematisch zu sein. Trotzdem standen sie weiterhin hinter ihrer Entscheidung für ihren jeweiligen Lebensstil. So meinte SWISS beispielsweise, dass ihm „was Besseres […] in [seinem] Leben bis jetzt nicht [hätte] passieren können." Auch EDMUND äußerte sich dementsprechend: „Ja im Nachhinein ist man immer schlau und manche Sachen hätte ich schon ein bisschen anders gemacht, aber so grundsätzlich so, würd' ich es schon nochmal so machen."

Der einzige Nachteil seines Lebensstils sei „das Geld". Auf die Nachfrage, ob es ihm das wert sei, drehte er die Frage um und zeigte damit auf, dass es für ihn keine andere Möglichkeit zu geben scheint:

> „Dann muss man anders fragen, äh, wie sicher ist ein fester Arbeitsplatz? Da kann auch die ganze Zeit das Damoklesschwert des äh Arbeitsplatzabbaus drüber schweben (lacht). Heutzutage ist da nichts mehr sicher, deswegen, in der Richtung fühle ich mich immer entspannter, weil sich das mir immer stärker annähert. Und die Zukunft, das wird, das werden flexible Arbeitskräfte sein, heute da, morgen da."

Trotz aller negativen Aspekte überwiegt auch für EDMUND die Bedeutung von Freiheit und Handlungsautonomie. Seine kreative Tätigkeit scheint nur unter diesen Rahmenbedingungen zu funktionieren, in den engeren Vorgaben einer Agentur leidet nicht nur seine Produktivität sondern auch die Qualität seiner Produkte:

> „Agenturen, die sind nicht wirklich kreativ, sondern die sind forciert kreativ, also die totale kreative Freiheit hast du halt eben, wenn du nicht gebunden bist, weil selbst wenn ich daheim jetzt ei-

> nen Auftrag mach, und meine Stunden aufschreib', kann ich trotzdem zwischendrin eine Viertelstunde was ganz was anderes machen und da die Ideen haben, während in einer Agentur, wenn der Chef sieht, dass du eine Viertelstunde lang gar nichts machst, (lacht) dann gibt's Ärger. Ja, das hab' ich schon miterlebt (lacht), ja die Sachen, die ich in der Agentur erschaffen hab', die haben, sind grundsätzlich äh von schwächerer Natur als die, wo ich halt ungehindert dann einfach sagen kann, was ich machen will."

Eine geregelte Tätigkeit empfindet er dementsprechend als ein „Korsett", das seine „Kreativität behindert". Um Ideen zu haben und schöpferisch sein zu können ist laut EDMUND viel Freiraum nötig, sowohl zeitlicher, als auch räumlicher und inhaltlicher Art. Für den Vorgang der Inspiration spielt seiner Ansicht nach die jeweilige Umgebung eine wichtige Rolle, wie er an einem Gegenbeispiel deutlich macht: „Nicht dass ich die schlecht machen möchte, Beamte, die in ihrer grauen Stube sitzen mit total hässlichen Ausstattungsgegenständen und so, klar dass die keine Ideen haben, um irgendwas besser zu machen."

In der folgenden Darstellung wird offensichtlich, wie EDMUND den Gegenpol zu seinen eigenen Tätigkeiten sieht. Die Büroarbeit von Angestellten innerhalb eines bürokratisch organisierten Systems ist in seiner Aussage ein Horrorszenario, das jeglicher Menschlichkeit entbehrt:

> „Auf der Arbeitsagentur hab' ich mal eine Frau in einem Büro gesehen, kein Wunder dass die Frau, die war so arschig, ja aber das lag daran, weil die halt in diesem Käfig da eingesperrt war, da würde ich auch irgendwann mal unfreundlich werden (lacht), garantiert. Das war alles grau, so Aktenberge vor ihr, weißt schon, grünliche Vorhänge und dann diesen riesen Aktenschrank mit lauter Ordnern drin, du weißt schon, dass man ja nur ständig sieht, Arbeit, Arbeit, Arbeit, da die Aktenberge, Arbeit, Arbeit. Die kann da gar keine Arbeitslosen empfangen und mit denen ein normales Gespräch führen, weil das macht das psychologisch unmöglich, wie würdest du dich denn da fühlen? Wenn du da rein kommst und du bist da nur einer von diesen Aktenstapeln, mehr bist du da nicht, du bist nicht ein Mensch, der Arbeit sucht, sondern du bist ein unangenehmer Fall, der dann Stempel und Unterschrift und tschüss."

Auf die Frage, ob er bereit wäre, im Gegenzug für einen regelmäßigen Gehaltszettel mit einem Büroangestellten zu tauschen, erwiderte EDMUND:

> „Also gegen so was würd' ich das nie und nimmer eintauschen, vergiss es, da bin ich innerhalb von einem Monat krank, geht nicht. (Lacht) […] Das muss ich vielleicht noch einschränken, mit dieser Festanstellung, es kommt immer darauf an, was das für ein Arbeitgeber ist, also ich war schon in einer Agentur, da durfte ich mir interessanterweise die Umgebung so mehr oder minder schaffen, wie ich die gebraucht habe, und da kam dann z.B. Input am laufenden Band, oder Output am laufenden Band und relativ auf hohem Niveau, aber halt dann auch nicht so toll bezahlt, aber lieber so was, anstatt dann eben so Knechtschaft und gut bezahlt. Also es kommt dann immer bei den Kreativen glaub' ich schon auf das Arbeitsklima an und auf den Arbeitsplatz."

Die zunächst kategorische Ablehnung eines Angestelltenverhältnisses wird hier eingeschränkt: der Mittelweg von geringerer Bezahlung (‚nicht so toll bezahlt') aber höherer Handlungsautonomie (‚sich die Umgebung so schaffen, wie man sie braucht') wäre eine akzeptable Alternative. Von Ausschlag gebender Bedeutung ist für eine kreative Tätigkeit seiner Meinung nach ein Arbeitsklima, das sich den eigenen Bedürfnissen flexibel anpassen muss.

Insbesondere bei EDMUNDs Schilderungen, aber auch bei einigen eher impliziten Äußerungen der anderen Interviewten wurden die problematischen Aspekte der beruflichen Nutzung von Szeneaktivitäten im Rahmen der Kultur- und Kreativwirtschaft deutlich. So ist das Einkommen in der Regel eher niedrig und aufgrund der schwankenden Auftragslage schwer berechenbar. Ein längerer Arbeitsausfall kann in der Selbständigkeit zu einer existenzellen Gefährdung führen, da auch der Aufbau von Rücklagen nicht immer möglich ist. Diese Möglichkeit des beruflichen Scheitern, verkörpert durch „Hartz IV", kann zur ständigen latenten Bedrohung werden, die als belastend empfunden wird. Um eine solche Situation zu vermeiden, gehen die Akteure auch einer Reihe von anstregenden Tätigkeiten nach, die eben nicht in Zusammenhang mit ihren kreativen Praktiken stehen und bei denen sie eine Einschränkung ihrer Handlungsautonomie akzeptieren müssen. Trotz dieser Nachteile betonten die Interviewten ihre Zufriedenheit mit ihrer Lebens- und

Arbeitsweise und den damit einhergehenden Vorteilen, die in ihren Augen überwiegen.

3 Auswertung

3.1 Zusammenfassung der Interviewergebnisse

Ausgangspunkt der Untersuchung war die Frage, welche Einstellungen Akteure der HipHop-Szene dazu befähigen, die in der HipHop-Kultur ausgeübten Praktiken und dabei erworbenen Kompetenzen in der Kultur- und Kreativwirtschaft beruflich zu nutzen. Dafür wurden explorative Interviews mit zehn langjährigen Szenegängern geführt, die in dieser Branche beruflich tätig sind. Die Befragten können dabei unterschiedlichen Gruppen zugeordnet werden. So lassen sich beispielsweise die Akteure der *Old School* (ROK, GEMINI, DAMIEN, ONE) von den Akteuren der *New School* (SWISS, FANTOM, MIKE, DAVID, ALLROUNDER, EDMUND) unterscheiden. Die Vertreter der *Alten Schule* bildeten wichtige Vorbilder für die jüngeren Szenegänger. FANTOM wurde z.B. durch die Graffiti von ONE auf die Szene aufmerksam, sie stellten den Ausgangspunkt seiner Begeisterung für die HipHop-Kultur dar. Die älteren Befragten wirkten im Umgang mit der HipHop-Kultur und ihren Werten souveräner, ihren Aussagen war anzumerken, dass sie die Entwicklung der Szene in Deutschland von Anfang an begleitet hatten. Die jüngeren Szenegänger orientierten sich ebenfalls explizit an den Werten der *Alten Schule*, sie bedauerten die von ihnen gegenwärtig diagnostizierte Auflösung des Zusammenhangs zwischen den Praktiken und dem Kontextwissen um HipHop bei den nachfolgenden Szenegängern. Hier wurde ein in der Erwachsenenwelt typisches Muster deutlich, das die aktuelle Jugend immer als wesentlich problematischer als die eigene Jugend wahrnimmt.

Die Entwicklung der deutschen HipHop-Szene wurde durch die Darstellungen der Vertreter der *Alten Schule* sowie durch das Experteninterview nochmals veranschaulicht. Die sogenannten *Old Schooler* schilderten ihre ersten Berührungen mit der HipHop-Kultur durch Filmklassiker wie *Wild Style* sowie durch persönliche Kontakte in die Vereinigten Staaten. Hierbei bestätigten die Interviewaus-

sagen wiederum die bedeutende Rolle, welche die Medien – und dabei insbesondere Film und Fernsehen – bei der Verbreitung der HipHop-Kultur bis heute innehaben. *Wild Style* war allen Befragten ein Begriff, in beinahe jedem Interview verwiesen die Akteure auch ohne eine entsprechende Nachfrage auf dieses bedeutende filmische Dokument. Die im Film inszenierten Praktiken und Werte von HipHop und deren ‚Ursprung' als Ausdrucksform marginalisierter afro- und lateinamerikanischer Jugendlicher in der New Yorker Bronx der 1970er Jahre sind bis heute auch in der deutschen Szene aktuell. Bei deren Entstehung in den 1980er Jahren spielten laut den Angehörigen der *Alten Schule* insbesondere die inzwischen legendären *Jams* der Anfangsjahre eine zentrale Rolle. Hier trafen die ersten HipHop-Begeisterten, die in der Mehrheitsgesellschaft noch als Exoten galten, aufeinander, um gemeinsam ihren kreativen Praktiken nachzugehen. Dass die Jugendzentren dabei eine große Bedeutung für die Vernetzung der Akteure und den Aufbau einer deutschlandweiten Szene hatten, wurde in den Interviews immer wieder deutlich. So richtete die als Expertin interviewte Jugendtreffleiterin gemeinsam mit den Szeneakteuren zahlreiche *Jams* aus. Die Hinweise der Leiterin auf die ihr auch in den eigenen Reihen entgegengebrachten Widerstände und Skepsis ließen jedoch klar erkennen, dass die Etablierung der HipHop-Kultur in Deutschland keineswegs von den Jugendzentren geplant und gezielt umgesetzt wurde sondern vielmehr von den einzelnen, meist noch jugendlichen Akteuren in Zusammenarbeit mit vereinzelten aufgeschlossenen Mitarbeitern lokaler Jugendtreffs eigenständig vorangerieben wurde. Zu diesem Zeitpunkt gab es bei den Events noch keine Unterscheidung zwischen Stars und Publikum, alle Beteiligten waren als Produzenten aktiv. Da es außerdem nur vereinzelte Informationen zur Ausübung der HipHop-Kultur gab, war die im Entstehen begriffene Szene auf ihren Einfallsreichtum und ein hohes Maß an Beharrlichkeit angewiesen. Die Verdienste der *Alten Schule* beim Aufbau einer europaweiten Szeneinfrastruktur wurden auch von den jüngeren Interviewten betont. Sie orientierten sich an dem hier etablierten Wertesystem, das die Entwicklung der eigenen *Skills* für die Zugehörigkeit zum HipHop in den Vordergrund stellt. Die immense Vergrößerung der Szene im letzten Jahrzehnt führte sowohl bei den älteren, als auch bei den jüngeren Befragten zu der Befürch-

tung, dass sich der Zusammenhang zwischen den Praktiken und Werten der HipHop-Kultur auflösen könnte. Den in diesem Kontext maßgeblichen Gangster-Rap betrachteten sie mit gemischten Gefühlen. Auf der einen Seite empfanden sie dessen Provokationen und inhaltliche Beliebigkeit als besorgniserregend und kritisierten das fehlende Können einiger kommerziell erfolgreicher Gangster-Rapper, die sich selbst (wie z.B. *Bushido*) bisweilen gar nicht als Teil der HipHop-Kultur verstehen. Auf der anderen Seite betrachteten sie das Genre auch von der humorvollen Seite und trauten den jugendlichen Hörern durchaus die Fähigkeit zu kritischer Distanz und Reflektion zu. Sie waren sich jedoch einig, dass der deutsche Gangster-Rap inzwischen den Höhepunkt seines Erfolgs überschritten hat und sich neue musikalische Weiterentwicklungen beobachten lassen, die in ganz unterschiedliche Richtungen gehen. Dabei war es ihnen stets wichtig zu betonen, dass sie HipHop als eine Gesamtheit mehrerer Elemente sehen, von denen Rap eben nur eines darstellt.

Die Aussagen der Interviewten lieferten darüber hinaus interessante Hinweise zur Charakterisierung der HipHop-Kultur. So standen sie im Einklang mit den Ergebnissen der theoretischen Recherchen zur kulturellen Praxis im HipHop. Den Interviewten waren vielfach der Respekt innerhalb der Szene und vor allem den Graffiti-*Writern* auch Berühmtheit wichtig, Vorrang hatte in den Schilderungen jedoch immer die Entwicklung eines individuellen *Styles* und damit einhergehend die stete Verbesserung der eigenen *Skills*. Gerade die beiden letzteren Punkte hatten in den Interviews einen höheren Stellenwert inne als bisher in der Literatur deutlich wurde. Das größte Tabu war das Kopieren fremder *Styles*, das alle Akteure – mit Ausnahme der Anfänge der Szenezugehörigkeit – kategorisch ablehnten. Höchste Priorität hatte die Ausbildung von Einzigartigkeit und Unverwechselbarkeit bei der Ausübung der unterschiedlichen Praktiken und folglich die Inszenierung von Individualität, jedoch immer im Rahmen der HipHop-Kultur. Angesprochen wurde außerdem immer wieder die globale Verbreitung der Szene. Sie ermöglicht es den Szenegängern, mit Akteuren unterschiedlichster Herkunft in Kontakt zu treten und bei zahlreichen Reisen auf Gleichgesinnte zu treffen. Diese Tatsache war ein wichtiges Faszinosum für die Befragten. Die Akteure wiesen dabei auch auf unterschiedliche lokale Besonderheiten der jeweiligen HipHop-Szenen

hin. So erzählte z.B. ALLROUNDER sehr ausführlich von der britischen HipHop-Szene, bei der sich insbesondere in der Rap-Musik ganz innovative Entwicklungen beobachten lassen, beispielsweise mit der Entstehung von *Jungle* in den 1990er Jahren und *Grime* kurz nach der Jahrtausendwende. Auf der anderen Seite machte insbesondere ROK immer wieder auf seine lokale Verwurzelung aufmerksam, indem er beispielsweise ganz bewusst seinen lokalen Dialekt pflegte und mit den in der Szene üblichen Anglizismen mischte. Ein wichtiger Gegenstand der Interviews war auch die *Realness* bzw. Authentizität der HipHop-Akteure. Die Aussagen bestätigten im Wesentlichen die geschilderten Forschungsergebnisse in Bezug auf die deutsche Szene. So spielte für die Interviewten selbst die ethnische Herkunft im Gegensatz zur medialen Berichterstattung keine besondere Rolle. Weder DAVID, FANTOM, GEMINI oder EDMUND thematisierten ihren Migrationshintergrund und leiteten daraus beispielsweise einen besonderen Anspruch auf Glaubwürdigkeit ab. Entscheidend waren für alle Interviewten vielmehr das jeweilige Können und die Verinnerlichung des HipHop-spezifischen Wertesystems. Diese bildeten die Grundlage für ihre Selbstwahrnehmung als *reale* HipHop-Akteure. Aufgrund ihrer langjährigen und engagierten Szenezugehörigkeit ließen sie sich auch nicht durch Kritik verunsichern, die ihnen die Verletzung szeneinterner ästhetischer Codes und damit gewissermaßen ‚Untreue' gegenüber den Regeln der HipHop-Kultur vorwarf. Vielmehr betonten sie, dass sie über diese äußerlichen und begrifflichen Einschränkungen erhaben seien und selbst bestimmen würden, was HipHop sei und was nicht. Insgesamt war Authentizität für die Befragten kein allzu herausragendes Thema, außer wenn Vorgänge des *Biting* oder *Copying* die Glaubwürdigkeit von Szenegängern beschädigte. Die in der Einführung aufgegriffenen Aspekte Geschlecht und Darstellung von Gewalt kamen bis auf vereinzelte Kritik an den misogynen Aussagen und Gewaltverherrlichungen des Gangster-Raps nicht explizit zur Sprache. Dies hätte auch den Rahmen der Interviews gesprengt. Allerdings lässt sich festhalten, dass trotz der sehr weit gefächerten Szenekontakte keine weiblichen Interviewpartner vermittelt wurden, was die geringere weibliche Beteiligung im HipHop nochmals veranschaulicht. Dabei hätte die Befragung weiblicher Szenegänger wesentlich zur Erhellung der Gender-Aspekte im HipHop beitragen

können. Um der hohen Komplexität der hier angesiedelten Fragestellungen gerecht zu werden, wäre allerdings eine Ausweitung der Forschungsfrage notwendig gewesen, die aus forschungspraktischen Gründen jedoch nicht möglich war.

Die Erzählung von DAMIEN gab außerdem interessante Einblicke in die Entwicklung der HipHop-Kultur in den USA. DAMIEN stammt aus Colorado und kann sich noch an den ersten Rap-Hit, nämlich *King Tim III* von der *Fatback Band* aus dem Jahr 1979 erinnern. Er beschrieb, wie in den anderen Landesteilen der USA jenseits der Ostküste zunächst die unterschiedlichen Bereiche von HipHop einzeln wahrgenommen wurden, bevor sich ein Verständnis von HipHop als einer (Jugend-)Kultur bestehend aus vier zentralen Ausdrucksformen ausbreitete. Wie wichtig der ‚*Blackness*-Faktor' vor allem in der Rap-Musik ist, wurde in DAMIENS Aussagen ebenfalls deutlich. Er war, wie viele andere afroamerikanische Jugendliche in den 1980er Jahren, fasziniert von *Public Enemy*, die sich mit ‚schwarzer' Geschichte auseinandersetzten und die Stärkung der *community* und eines ‚schwarzen' Bewusstseins propagierten. Rap war für diese Akteure nicht einfach eine Musikform sondern ein Sprachrohr der afroamerikanischen Bevölkerung und folglich Mittel der Selbstermächtigung. *Knowledge* und *education* sind in dieser Sichtweise zentrale Möglichkeiten zur Überwindung gesellschaftlicher Marginalisierung. Dies verdeutlicht auch der Künstlername des bis heute berühmten *Conscious*-Rappers *KRS-One*, der für den Satz *Knowledge Reigns Supreme Over Nearly Everyone* steht. Mit dieser Wahrnehmung von Rap als ‚black culture' (bzw. ‚black CNN' in der Aussage von *Chuck D*. von *Public Enemy*) geht auch die Angst vor einer Vereinnahmung durch eine ‚weiße' Kulturindustrie einher, die eine ähnliche Entwicklung wie beim Rock'n'Roll befürchtet. DAMIENS Aussagen verdeutlichten die Perspektive der African American Studies, die HipHop überwiegend als Rap-Musik, und diese wiederum dezidiert als genuin afroamerikanische kulturelle Praxis wahrnehmen. Das bedeutet aber keineswegs, dass DAMIEN nur ‚schwarze' Rapper akzeptiert. Er benannte ganz im Gegenteil einige ‚weiße' deutsche Akteure, die mit ihren *Skills* seiner Meinung nach kommerzielle ‚schwarze' US-amerikanische Rapper wie *50 Cent* weit hinter sich lassen. In seiner Schilderung einer beinahe messianischen Licht-Gestalt eines künftigen Rappers, der die Ent-

wicklung des Genres revolutionieren soll, gab er sogar einem europäischen Rapper den Vorzug. Die europäische Szene ist für ihn aufgrund der vielfältigen sprachlichen Unterschiede und kulturellen Traditionen wesentlich internationaler, sprich kosmopolitischer, worin er einen großen Vorteil sah. Hieraus wird deutlich, dass die insbesondere von europäischen Akademikern diagnostizierte Hybridität der HipHop-Kultur auch den Akteuren bewusst ist. Die Chancen zur ständigen inneren Erneuerung der HipHop-Kultur, die nicht zuletzt auch ihr Fortbestehen sichert, erkennen Szenegänger wie DAMIEN ganz deutlich.

Die Interviewaussagen ließen an zahlreichen Punkten erkennen, dass die Szenegänger im Laufe ihrer Zugehörigkeit zur HipHop-Kultur vielfältige Kompetenzen erwerben. Diese sind zum Teil den in anderen Szenen erworbenen Kompetenzen ganz ähnlich (siehe den Leitfaden von Ronald Hitzler und Michaela Pfadenhauer). Eine ganze Reihe ist jedoch sehr spezifisch für die HipHop-Szene; durch die Vielfältigkeit ihrer Ausdrucksformen handelt es sich jedoch um ein äußerst komplexes Feld. Dieses bedarf einer gezielten weiterführenden Untersuchung, wie die folgenden Hinweise bereits erahnen lassen. So ist z.B. die Ausübung von kreativen Praktiken eine wichtige Voraussetzung für die Teilhabe in der Szene. Je nach Neigung entwickeln die Akteure ihre Fähigkeiten und Kompetenzen in musikalischen, sprachlich-diskursiven, bildnerisch-ästhetischen oder akrobatisch-tänzerischen Bereichen weiter. Für den Zugang zur Szene sind zunächst nur Neugier und Interesse notwendig, um Anerkennung und Respekt zu erwerben, müssen die Szenegänger aber zielstrebig an ihren *Skills* arbeiten. Mit Ausnahme des DJing ist hierfür kein teures Equipment erforderlich, sondern vor allem Leistungsbereitschaft, Ehrgeiz, Durchhaltevermögen, Disziplin und Eigeninitiative. Diese in der Szene geschulten Eigenschaften können die HipHopper im Alltag ebenso einsetzen wie ihre sozialen Kompetenzen, ihre Fremdsprachenkenntnisse, ihr Reflektionsvermögen und ihr politisches Bewusstsein. Gegenstand des Interesses in der vorliegenden Untersuchung war jedoch die berufliche Verwertung von Szeneaktivitäten und der hierbei erworbenen Kompetenzen. Diese stehen in direktem Zusammenhang mit der weitläufigen Infrastruktur der HipHop-Szene, welche eine Vielzahl an beruflichen Tätigkeiten ermöglicht.

Ein Beispiel ist die Organisation von Veranstaltungen, die verschiedene Größenordnungen erreichen können. So gibt es einzelne Akteure oder *Crews* wie ALLROUNDER oder MIKE und seine Freunde, die gelegentlich Partys und kleinere Veranstaltungen in den Clubs vor Ort organisieren, in denen lokale Akteure auftreten und die für die ansässige Szene attraktiv sind. Zahlreiche Szenegänger sammeln in diesem kleinen Rahmen bereits erste Erfahrungen bei der Organisation von Veranstaltungen.

Daneben gibt es größere Konzerte, *Jams* oder *Battles*, auf denen auch Künstler mit nationalem Renommee auftreten. Der Organisationsaufwand ist bereits um einiges höher. Neben einer angemessenen Kostenkalkulation und Risikoabschätzung müssen die Sicherheitsauflagen bedacht, rechtliche Bestimmungen geprüft und Verträge abgeschlossen werden. Durch den sprunghaften Anstieg der Besucherzahl auf HipHop-Konzerten hat sich seit den 1990er Jahren eine eigene Infrastruktur herausgebildet. Mit mehreren Tausend Besuchern handelt es sich um große Events, die inzwischen von Profis organisiert werden. Das *Splash!*-Festival hat sich nach der Jahrtausendwende z.B. zu einem Mega-Event mit mehr als 20.000 Besuchern entwickelt, sodass die aus der Szene stammenden Organisatoren sich zur *Splash! Entertainment AG* zusammengeschlossen haben. Diese kümmert sich hauptsächlich um die Organisation und Vermarktung der Veranstaltung, unter anderem mit einem eigenen Magazin.[278] Die Konzert-Agentur *Four Artists* ist ein weiteres Beispiel. Sie gehört mehrheitlich den *Fantastischen* Vier (siehe auch das Plattenlabel *Four Music*) und beschäftigt inzwischen 26 Mitarbeiter, die jährlich rund 1500 Konzerte im In- und Ausland veranstalten. Die Agentur vertritt neben den *Fantastischen Vier* weitere namhafte Künstler wie *Max Herre*, *Peter Fox* oder *Sido* und bietet die Möglichkeit zu Praktika und Ausbildungen an.[279] Außerdem hat sich eine Infrastruktur entwickelt, welche die HipHop-Fans mit dem notwendigen Material wie Kleidung, Accessoires, Platten, DJing-Ausrüstung, Graffiti-Ausrüstung usw. versorgt. Neben dem klassischen Einzelhandel wie dem von SWISS betriebenen Laden gibt es

278 http://www.splash-festival.de/ (letzter Zugriff 16. September 2011).

279 http://www.fourartists.com/de/ueber_uns2/index.html (letzter Zugriff: 12. Oktober 2011).

vor allem Internetgeschäfte und -Versandhandel, die einen regen Absatz finden. Die Akteure lernen hier, ein Gewerbe auszuüben, sich mit rechtlichen Bestimmungen auseinanderzusetzen, Kosten-Nutzen-Kalkulationen aufzustellen, einen Kundenkreis aufzubauen und vieles andere mehr. Zahlreiche Rapper gründen ihre eigenen Plattenverlage und werden im Bereich der Musikproduktion tätig. Prominente Beispiele sind die *Fantastischen Vier* mit *Four Music* oder *Bushido* mit *ersguterjunge*. Daneben gibt es eine große Anzahl unabhängiger kleiner Verlage, mit deren Hilfe die Künstler versuchen, ihre Musik abseits von den Marktgiganten zu vertreiben. MIKE erzählte z.B. von Freunden, die ein eigenes Label gegründet haben. Allerdings wurde im Interview mit ALLROUNDER deutlich, dass die Umsätze mit Musik und vor allem mit CDs immens gesunken sind. Dies macht es nicht nur für die Verlage sondern auch viele Rapper schwierig, mit CDs noch nennenswerte Umsätze zu erzielen. Dementsprechend sind ALLROUNDERs Verdienstmöglichkeiten bei Live-Auftritten und Konzerten größer. Auch B-boys verdienen durch Bühnenauftritte ihren Lebensunterhalt. Zwar gibt es die Möglichkeit, bei *Battles* Preisgelder zu gewinnen, in der Regel sind die Verdienstmöglichkeiten bei Show-Auftritten im Rahmen von unterschiedlichen Veranstaltungen jedoch größer. DAVID und seine *Crew* treten deshalb mit zunehmendem Alter auch mehr in Shows als bei *Battles* auf, da diese neben einer höheren Bezahlung außerdem aufgrund der andersatigen Ansprüche an die Choreographien weniger Verletzungsmöglichkeiten bergen; so müssen die Moves weniger durch ihre Akrobatik und Gefährlichkeit als vielmehr durch ihre tänzerische Qualität bestechen. Berühmte Formationen wie die *Flying Steps* treten außerdem in Werbeclips von Sportartikelherstellern auf bzw. haben eigene Agenturen wie die *Flying Steps Entertainment Agentur*. Diese produziert Imagefilme und Werbetrailer, entwickelt Show-Konzepte oder vermittelt Künstler.[280]

Die künstlerische Betätigung als Rapper oder als Tänzer macht jedoch eine angemessene Bühnenperformance notwendig. Die Akteure müssen ein Gespür für die Bedürfnisse des Publikums entwickeln wie ALLROUNDER beschrieb: „Dann ist es natürlich auch die Live-

280 http://www.fs-entertainment.com/firmenprofil (letzter Zugriff: 12. Oktober 2011).

Show und die Live-Präsenz, das heißt man braucht Erfahrung, um auf der Bühne halt auch, äh, zu entertainen und wirklich die Leute zu catchen." Professionelles „Entertainment" benötigt dabei viel Übung und Erfahrung, beispielsweise im Umgang mit einem ungnädigen Publikum oder technischen Problemen. Wichtig ist außerdem ein souveräner Umgang mit der notwendigen Bühnentechnik, wie ALLROUNDER ebenfalls erklärte: „Das sieht man […] oft, Leute die das Mikrofon falsch halten, dadurch klingt es schon mal scheiße, also es gibt ja diesen Rapper-Griff, das heißt du hältst das so zu und dadurch kann […] der Klang sich nicht so entfalten wie er eigentlich klingt, der klingt dumpf."

Szenegänger wie DAVID, MIKE, DAMIEN und ALLROUNDER kümmern sich in der Regel selbst um das Booking bzw. bemühen sich um Gigs und Auftrittmöglichkeiten, organisieren ihre Touren und sammeln Erfahrungen im Künstlermanagement. Durch die neuen technischen Möglichkeiten richten einige HipHop-Akteure wie ALLROUNDER auch Aufnahmestudios in ihren Wohnungen ein, in denen sie die eigene Musik, aber auch die Produktionen anderer Künstler aufnehmen. Sie erwerben dabei wichtige Kenntnisse im Bereich der Tontechnik, die sie auch in größeren Studios einsetzen können.

Außerdem stellt die von den Szenegängern etablierte weitläufige Infrastruktur der HipHop-Kultur zahlreiche Kommunikationsmöglichkeiten (und entsprechende Arbeitsplätze) zur Verfügung. In den einschlägigen Foren und Internetportalen finden sich Berichte über Szeneevents, Musikrezensionen und Diskussionsforen. Daneben existieren zahlreiche Zeitschriften und Magazine, in denen die HipHopper ebenfalls ihre journalistischen Fähigkeiten entwickeln und eigene Artikel und Kolumnen veröffentlichen können. Die Zeitschriften *Juice* und *Backspin* bieten z.B. die Möglichkeit an, Redaktionspraktika zu absolvieren. Eine wichtige Rolle spielen außerdem Fotos und Filme, die den künstlerischen Output der Akteure festhalten und dokumentieren sollen. Die Kurzlebigkeit von Graffiti führt beispielsweise dazu, dass die meisten *Writer* ihre Werke fotografieren und in Zeitschriften bzw. wie ROK, FANTOM oder ONE auf eigenen Homepages präsentieren. B-boying-Wettkämpfe werden außerdem gefilmt und anschließend auf *youtube* oder anderen Portalen eingestellt bzw. auf DVD vertrieben. DAVID und seine *Crew* haben z.B. einen Dokumentarfilm über die Zeit gedreht, als sie einen

Roadtrip gemacht und von ihren Straßenshows gelebt haben. Der Film wurde bereits auf verschiedenen Film-Festivals gezeigt und wird jetzt ins Japanische übersetzt. Viele Rapper nehmen außerdem wie ALLROUNDER eigene Musikvideos auf, in denen sie ihre Songs präsentieren. Die entstehenden medialen Produkte zeichnen sich durch ein hohes Maß an Professionalität aus. Vor allem Graffiti-*Writer* sind wie GEMINI, SWISS, ONE, EDMUND oder ROK häufig im Bereich der Werbetechnik oder Gestaltung tätig, die hier erworbenen Fertigkeiten können sie entweder in einem anschließenden Design-Studium oder direkt in freiberuflichen Design-Tätigkeiten einsetzen. Sie erhalten Aufträge, Wände bei Festivals und Konzerten zu bemalen oder Häuserfassaden, Flyer, Szenemagazine oder Internetseiten zu gestalten. Zahlreiche Schulen oder Jugendzentren bieten außerdem Workshops an, bei denen HipHop-Akteure Kurse in den Bereichen von Rap, Graffiti, DJing oder Breaking leiten. Insbesondere GEMINI und EDMUND, aber auch FANTOM vermitteln interessierten Jugendlichen als Leiter solcher Kurse die Praktiken, Regeln und Werte der HipHop-Kultur. Da die im Bereich der Tanzstile erworbenen Kompetenzen sich nur schlecht in andere Berufsfelder übertragen lassen, sind viele Breaker auch an Tanzschulen tätig bzw. eröffnen ihre eigene Schule. Ein prominentes Beispiel hierfür sind die *Flying Steps*, die inzwischen ihre eigene *Flying Steps Dance Academy* gegründet haben. Auch DAVID unterrichtet hier, allerdings nur gelegentlich, da er sich noch auf seine Karriere als Tänzer konzentriert. Mit Ausnahme von FANTOM waren alle Interviewten in Bereichen tätig, die in engem Zusammenhang mit ihren HipHop-Praktiken stehen. So sind ROK, GEMINI, SWISS, ONE und EDMUND als freie Künstler, Designer, Mediengestalter und Werbetechniker tätig. DAMIEN und MIKE leben von ihren Tätigkeiten als DJs, DAVID ist Straßentänzer und tritt mit seiner Crew bei verschiedenen Shows auf, ALLROUNDER ist als Veranstalter, Musiker, Booker und Tontechniker tätig.

Voraussetzung für diese verschiedenartigen beruflichen Tätigkeiten, die sich aus HipHop-typischen Praktiken ergeben, sind ganz spezifische Einstellungen und Haltungen der Szenegänger. Diese zeigten sich in den Interviews ganz deutlich. Zwar deckten die Interviewten insgesamt ein großes Spektrum ab, was Alter, formale Bildung, berufliche Aktivität und Engagement in der HipHop-Szene angeht.

Nichtsdestotrotz wiesen ihre Einstellungen ein hohes Maß an Übereinstimmung auf, sodass sich die Interviewaussagen zu fünf zentralen Kategorien bündeln ließen.

Expressivität: Faszination des künstlerischen Inhalts

In dieser Kategorie äußerten sich die Befragten zu ihrer Begeisterung für die HipHop-Kultur. Die sich über Jahre hinweg ziehende, intensive Auseinandersetzung der Interviewten mit der jeweiligen Betätigung bis hin zu ihrer beruflichen Nutzung weist auf eine starke intrinsische Motivation hin. Diese ließ sich durch die Befragten selbst bisweilen nur schwer erklären, tauchte jedoch mehr oder weniger explizit in vielen Aussagen auf. Bemerkenswert war die hohe Emotionalität der Bindung an die HipHop-Kultur, die in der Verwendung von Begriffen wie „Liebe" oder „Leidenschaft" deutlich wurde. Ihr Engagement in der Szene beschrieben die Akteure mithilfe von Bezeichnungen aus dem Bereich psychischer Erkankungen („maniac", „psychopathisch", „schizophren"). Damit brachten sie zum Ausdruck, dass das Ausmaß ihrer Szeneaktivitäten das Maß des ‚Normalen' bei weitem überschreitet und verdeutlichten nochmals den hohen Stellenwert der HipHop-Kultur in ihrem Alltag. Wichtige Motivationsquellen waren insbesondere beim Graffiti wohl der rebellische Charakter des illegalen Sprühens und sein abenteuerliches und spielerisches Element. Darüber hinaus ging es den Akteuren augenscheinlich darum, einzelnen Buchstaben oder ganzen Schriften ihren eigenen Charakter bzw. Stempel aufzudrücken. Doch auch die anderen nutzten die HipHop-Kultur vor allem, um sich mit unterschiedlichen Mitteln ausdrücken, sei es durch Tanz bzw. Bewegung, Musik, Texte oder Bilder. Die Vielfältigkeit der im HipHop anzutreffenden kulturellen Praktiken und ihre leichte Zugänglichkeit ermöglichen es den Szenegängern, ihren jeweiligen Neigungen und Interessen entsprechend eine passende Betätigung zu wählen; diese nutzen sie wiederum, um den eigenen Stimmungen, Gefühlen, Erfahrungen, Ansichten und Einstellungen Ausdruck zu verleihen und damit folglich Identitätsbildungsprozesse voranzutreiben. Eine besondere Rolle spielt in diesem Zusammenhang auch die Gemeinschaft mit Gleichgesinnten in der Szene. Die Zugehörigkeit zu einer eigenen Welt, die spezifischen Regeln und Vorgaben folgend Anerkennung und Respekt zollt und

über eine hohe Internationalität verfügt, barg eine hohe Anziehungskraft.

Von großer Bedeutung für die expressiven Praktiken der HipHop-Kultur sind die Kategorien Ästhetik und *Style*. Insbesondere die Graffiti-Akteure diagnostizierten an sich einen großen Sinn für Ästhetik, der ihre Wahrnehmung auch im Alltag wesentlich strukturiert und prägt. Dieser führte in ihren Beschreibungen von Kindheit an zur Auseinandersetzung mit künstlerischen Aktivitäten und wurde somit als Teil ihrer Persönlichkeit interpretiert. Die Graffiti-Szene nutzten sie daraufhin als Plattform, um ihr ästhetisches Empfinden zu schärfen und ihre technischen Fertigkeiten weiterzuentwickeln. In engem Zusammenhang mit Ästhetik stand der Begriff des *Styles*, welcher jedoch in allen Bereichen der HipHop-Kultur eine zentrale Rolle spielt. Durch die Entwicklung eines einzigartigen und unverwechselbaren *Styles* bei der Herstellung von Bildern, Bewegungen, Musikstücken und Texten entwickeln die Akteure ihre Individualität. Inspiration durch Vorbilder ist erlaubt, Kopieren bzw. Plagiieren gelten allerdings als Tabu. Das Wiedererkennen des eigenen *Styles*, sei es in Form einer Handschrift, einer bestimmten Haltung bzw. Bewegung oder Art zu rappen, ist eines der wichtigsten Ziele der Szene. Nur durch ständige Innovation können die Akteure konstant Anerkennung und Respekt erwerben; die Kategorie des *Styles* zeichnet sich folglich durch eine hohe Prozesshaftigkeit aus. Wer sich auf seinen Lorbeeren ausruht, dem werden Anerkennung und Respekt schnell wieder entzogen. Eine kritische Auseinandersetzung mit den szeneinternen ästhetischen Regeln und Codes ist unvermeidlich, denn Neues kann nur der schaffen, der sich auch traut, die Regeln in einem gewissen Maße zu brechen. Äußere Restriktionen und einengende Definitionen des eigenen Tuns wurden von den Szenegängern abgelehnt. Diese Einstellung spiegelte sich auch in der Distanz der Interviewten zur etablierten Kunstwelt im Tanz (z.B. Ballett) oder der Bildenden Kunst („Farbe auf die Leinwand spritzen“) wider. Im Gegensatz hierzu dient ihnen die HipHop-Kultur als eigenständiges Forum für kulturelle Ausdrucksformen, die wiederum nach ganz eigenen, stets veränder- und erneuerbaren ästhetischen Kriterien funktioniert. Die Orientierung der Szenegänger an Individualität, Leistung, Wettbewerb und Innovation als Voraussetzung für Erfolg, Anerkennung und Respekt

zeigt allerdings, dass sich ein meritokratisches System entwickelt hat, welches an die Strukturen der wettbewerbsorientierten, individualistischen Mehrheitsgesellschaft erinnert.

HipHop-Szene: Gemeinschaft von Gleichgesinnten

Die Interviewten nehmen die HipHop-Kultur als eine Gemeinschaft wahr. Gemeinsam wird geübt und an den eigenen Fähigkeiten gearbeitet. Die Gemeinschaft dient der Bestärkung und dem Austausch von Tricks und Erfahrungen. Ihr Engagement in der Szene ermöglicht es den Akteuren, Respekt und Anerkennung zu erwerben und ihr Selbstwertgefühl zu stärken. Darüber hinaus können sie durch die Weiterentwicklung ihrer *Skills* Berühmtheit in der Szene erlangen, die stets auch ein Publikum und damit den passenden Rahmen für die Selbstinszenierung bei Szeneevents bildet. Der ständige Wettbewerb mit den anderen Szenegängern wirkt ebenfalls als ein wichtiger Ansporn und regt den Ehrgeiz der Akteure an. Gleichzeitig betonten die Befragten häufig die Solidarität und den Zusammenhalt sowie die ‚Familiarität' der Szene und beschrieben mit letzterer die Vertrautheit und Zwanglosigkeit der Umgangsformen. Die entstehenden Freundeskreise und Gruppen können eher locker sein und in ihrer Besetzung wechseln, bisweilen weisen sie sehr enge Bindungen auf. Daneben sind die *Crews* aber auch Arbeitsgemeinschaften, die sich Aufträge teilen. Aufträge und Kontakte werden häufig über Szenebekanntschaften vermittelt. Gelegentlich vermischen sich Arbeits- und Lebensgemeinschaft wie beim Tänzer DAVID, der mit seiner *Crew* zusammen lebt und arbeitet. In seinem Leben gibt es keine Grenzen mehr zwischen Familie, Arbeit und Freizeit, alles findet gemeinsam statt; seine *Crew*-Mitglieder bezeichnete DAVID als seine „Brüder" und wertete seine posttraditionale Gemeinschaft somit zu einer traditionalen, nämlich der Familie, auf, um den verbindlichen Charakter dieser Beziehungen auszudrücken.

In der Szene gibt es allerdings genügend Stoff für Spannungen und Konflikte, insbesondere bei künstlerischen Zusammenarbeiten, die ein hohes Maß an Taktgefühl und Geschicklichkeit im zwischenmenschlichen Miteinander erforderlich machen. Einen Sonderfall bildet in gewisser Hinsicht die Graffiti-Szene. Aufgrund des häufig illegalen Charakters des Sprühens bemühen sich viele Akteure, ihre

bürgerliche Identität geheim zu halten und lüften sie nur vor den engsten Vertrauten der eigenen *Crew*. Auch lassen sich im Graffiti die strengsten Regeln und Hierarchien beobachten, die bei Missachtung zu negativen Sanktionen wie beispielsweise zu sogenannten Sprayerkriegen führen können. Nichtsdestotrotz wird die HipHop-Szene von allen Befragten als Gemeinschaft empfunden, in der sich die unterschiedlichen Elemente gegenseitig beeinflussen und vorantreiben und bei den Jams, zumindest DAVIDs Äußerungen zufolge, eine beinahe transzendente Atmosphäre entstehen lassen. Betont wird, trotz ständigen Wettbewerbs, Ehrgeiz und Konkurrenz, ein „familiärer" Charakter, der jedoch in der Gegenwart bei vielen Befragten aufgrund der Vergrößerung der Szene verloren oder zumindest gefährdet scheint. Immer wieder sprachen die Befragten auch die Internationalität der Szene an, die es ermöglicht, Bekanntschaft mit Szenegängern aus unterschiedlichsten Teilen der Welt zu schließen. Das gemeinsame Interesse an der HipHop-Kultur erlaubt es ihnen, Distanzen, welche durch Landesgrenzen, Sprachen oder andere Barrieren entstehen, leichter zu überwinden. Die lokale Gemeinschaft wird dementsprechend zu einer globalen, was in Zeiten stark erhöhter räumlicher Mobilität für die Akteure sehr attraktiv ist, vor allem, da die Szenegänger im HipHop häufig einen multiethnischen Hintergrund aufweisen. Sie sind aus diesem Grund besonders interessiert an einem Austausch mit Akteuren, die unterschiedlichen kulturellen Traditionen entstammen.

Wissen: Aneignung und Weitergabe

In der Kategorie Wissen ging es zunächst um die Aneignungsformen von Wissensbeständen. Die Auslöser der Lernprozesse waren Neugier und ein spezifisches Interesse an den jeweiligen Tätigkeiten. Die Befragten wählten in der Regel eine spielerische und praxisbezogene Annäherung im Gegensatz zu einer theoretischen, wie sie häufig in formalen Ausbildungsprozessen zu beobachten ist. Ihre Lernhaltung war geprägt von Neugier, Offenheit und der eigenständigen Suche nach Lerngelegenheiten. Sie sondierten sowohl formale Bildungsangebote als auch sich zufällig ergebende Situationen wie z.B. Bekanntschaften auf interessante Lernmöglichkeiten. Praktische Vorbilder schätzten sie wesentlich höher als formale Bildungsangebote, welche sie eher skeptisch betrachteten, da sie

einem selbst gesteuerten Lernen im Wege standen. Der autonomen Steuerung ihrer Lernprozesse räumten die Interviewten einen hohen Stellenwert ein und machten sich ihren großen Erfindungsreichtum beispielsweise bei der kreativen Umnutzung vorhandener Materialien zunutze. Für die äußerst zielstrebig verfolgte Verbesserung ihrer *Skills* waren laut den Akteuren vor allem Disziplin, Hartnäckigkeit und Durchhaltevermögen wichtig und weniger Talent. Sie nahmen Abstand von der Vorstellung eines künstlerischen Genies als Ausgangspunkt für die Hervorbringung künstlerischer und kreativer Produkte und werteten diese vielmehr als Ergebnis von Fleiß und harter Arbeit. ROKs Aussagen zur Bedeutung der Beherrschung eines traditionellen Handwerks als bedeutende Voraussetzung für die Produktion von Kunst erinnerte gemeinsam mit dem Begriff des Schüler-Meister-Verhältnisses im Graffiti bisweilen sogar eher an ständische Verhältnisse. Bedeutsame Anreize für Lernprozesse waren neben Neugier und Interesse vor allem die Anerkennung durch andere Szenegänger sowie der große Ehrgeiz der Interviewten. Diese sollten z.B. bei FANTOM einen gewissen Ausgleich zu fehlenden Erfolgserlebnissen in der Schule gewähren. Darüber hinaus wirkt der Wettbewerbscharakter der Szene leistungsfördernd und motivierend. Er hat in den *Battles* eine Institutionalisierung gefunden, die für die ständige Erneuerung der HipHop-Kultur und ihr weiteres Bestehen eine zentrale Rolle spielt. In engem Zusammenhang damit steht die Bereitschaft der Akteure, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten stets weiterzuentwickeln, ein Ende des Lernprozesses kam für sie nicht infrage. Ihre diesbezüglichen Aussagen erinnerten an Konzepte lebenslangen Lernens und ließen sich darüber hinaus im gesellschaftlichen Anspruch an eine ständige Selbstoptimierung verorten, wie weiter unten noch deutlich werden wird.

Was die explizite Weitergabe von Wissen anging, welche einen zentralen Wert der HipHop-Kultur darstellt, wurde deutlich, dass diese vor allem in persönlichen Zusammenhängen erfolgt. Die befragten Akteure kritisierten in der Regel die Informationsflut der neuen Medien, weniger, weil sie die Exklusivität ihres Wissens als bedroht ansahen sondern vielmehr, weil sie die Auflösung des Zusammenhangs der Praktiken der HipHop-Szene mit ihrem Wertesystem und den Kenntnissen um die Entstehung der Szene befürchteten. Bei der Weitergabe ihres Wissens ging es ihnen also nicht nur

um konkrete Tipps und technische Details sondern auch um eine Kontextualisierung der jeweiligen Ausdruckformen. Darüber hinaus waren sie der Überzeugung, dass sie den Jüngeren neben dieser Tradierung von Werten lediglich Anregungen geben könnten. Die Weiterentwicklung der Skills muss daraufhin durch die jeweiligen Akteure eigenständig erfolgen. Sehr wichtig war den Interviewten außerdem die Wechselseitigkeit der Wissensweitergabe. Aus diesem Grund betonten sie stets, dass der Gedanke des *each one teach one* selbst bei den Schüler-Meister-Verhältnissen der Graffiti-Sprüher keine Einbahnstraße sei, sondern ein Prozess des gegenseitigen Austauschs und wechselseitigen Lernens, von dem sowohl jüngere als auch ältere Szenegänger profitieren. DAMIENs Schilderung verdeutlichte außerdem, dass der Szeneslogan *each one teach one* in den USA eine ganz andere Bedeutung hatte als in der deutschen Szene. Ursprünglich war die gezielte Verbreitung von Wissen über die afroamerikanische Geschichte und die Stärkung eines ‚schwarzen' Bewusstseins und der afroamerikanischen *Community* gemeint. Diese unterschiedliche Interpretation des Szenemottos ist ein weiteres Beispiel für die spezifischen lokalen Aneignungen der HipHop-Kultur, die zu ihrer weiteren Hybridisierung beitragen.

Handeln: Aktion und Autonomie

Auch in Bezug auf Handeln ließen sich wichtige Erkenntnisse gewinnen. So zeichneten sich die Befragten durch ein hohes Maß an Eigeninitiative aus. Bereits für die Teilhabe an der HipHop-Szene ist es unabdingbar, mindestens eines der vier Elemente selbst auszuüben. Für die erste Annäherung an die jeweiligen Praktiken wählten die Akteure in der Regel eine sehr unbefangene Herangehensweise, die sich mehr durch ergebnisoffenes Ausprobieren als durch theoretische Reflektionen auszeichnete. Die Akteure bemühten sich häufig darum, ‚die Dinge in die eigene Hand zu nehmen'. Fehlten die entsprechenden Materialien, so nutzten sie Vorhandenes einfach um (siehe z.B. die Verwendung von Sprühknöpfen von Deo-Sprays als *Caps* für die Graffiti-Dosen). Gab es keine HipHop-Veranstaltungen im eigenen Ort, so organisierten sie welche und bewarben sie durch selbst hergestellte Flyer. Auch bei der beruflichen Nutzung der eigenen Fähigkeiten ist es notwendig, sich selbst um Aufträge und Bookings zu kümmern und Kunden-Akquise zu betreiben. Die

Akeute achteten stets darauf, dass sie die von ihnen ausgeübten Tätigkeiten als sinnstiftend und erfüllend empfanden. Fremdgesteuerten und folglich sinnentleerten Aktivitäten standen sie äußerst ablehnend gegenüber. Sie betonten immer wieder die Bedeutung von Handlungsautonomie und Freiheit in allen Lebensbereichen. Gemeint war damit die Möglichkeit, zu tun, was, wie, wo und wann man es möchte, ohne sich durch äußere Vorgaben beispielsweise von formalen Ausbildungsinstitutionen oder Betrieben einschränken zu lassen. Dieser Freiheitsaspekt zog sich durch alle erarbeiteten Kategorien: die Freiheit, sich kreativ auszudrücken und selbst zu entfalten, die Freiheit, das zu lernen, was einem selbst interessant und fesselnd erscheint und nicht zuletzt die Freiheit, seinen Lebensunterhalt mit als sinnhaft und erfüllend empfundenen Tätigkeiten zu verdienen, die darüber hinaus selbständig und eigenverantwortlich ausgeübt werden. ONE beschrieb in seinem Vergleich mit dem indischen Kastensystem die freie Berufswahl als eine zentrale Errungenschaft westlicher Industriegesellschaften und als zentrale Voraussetzung für die Herausbildung von Individualität.

Arbeit: berufliche Verwertung

Die hier angesprochene berufliche Nutzung von Szeneaktivitäten erfolgte meist erst in einem zweiten Schritt, wenn sich geeignete Gelegenheiten ergaben. Zunächst schien sie den Befragten vielmehr eine eher unrealistische Traumvorstellung, sodass sie sich stattdessen auf die von ihnen ausgeübten Tätigkeiten an sich konzentrierten. Infolge der von ihnen zielstrebig verfolgten Professionalisierung ihrer kreativen Praktiken ergaben sich dann im Laufe der Zeit – nicht zuletzt durch vielfältige Szenekontakte – vermehrt Chancen zu finanziellen Verwertungsmöglichkeiten. Diese ergriffen die Interviewten zwar freudig, stellten sie in den Interviews aber mehr als eine willkommene Nebenwirkung denn als eine geplante Instrumentalisierung dar. Aus diesem Grunde gewannen die Befragten ihre Kunden vor allem zu Beginn beinahe ‚automatisch' durch Szenekontakte, Internetseiten und anderes als durch gezielte Werbung. Zu einem späteren Zeitpunkt war die Einschätzung der Kommerzialisierungsmöglichkeiten ihrer unterschiedlichen Aktivitäten jedoch durchaus pragmatisch. Hierfür gehen die Interviewten inzwischen auch Kompromisse ein, um den Wünschen der Kunden zu entspre-

chen und müssen folglich ihre Handlungsautonomie einschränken. In diesem Fall charakterisierten sie ihre Betätigung schließlich auch als „Arbeit", wie bei MIKE zu beobachten war. Zunächst war das Auflegen für ihn eine Alternative zu einer Berufsarbeit, mit der er sein Studium finanziert. Kam er aber darauf zu sprechen, dass er bisweilen auch nicht *reale* Musik auflegt, die das Publikum hören möchte, bezeichnete er das Auflegen doch als „Arbeit". Auch DAVID äußerte sich in einer ähnlichen Weise; das Tanzen sei für ihn, obwohl er damit Geld verdiene, eben keine „Arbeit" sondern seine „Leidenschaft", die er ohnehin ausüben würde. Diese und andere Äußerungen machten deutlich, dass die mit dem Begriff Arbeit belegten Tätigkeiten für die Interviewten durch eine Einschränkung der Handlungsautonomie, mangelnde Sinnhaftigkeit und fehlende Möglichkeiten zur Selbstentfaltung überwiegend negativ konnotiert waren. Dementsprechend bezeichneten die Interviewten die von ihnen ausgeübten Praktiken in der Regel erst dann als Arbeit, wenn sie die oben genannten Einschränkungen hinnehmen mussten und vermieden ansonsten diesen Begriff.

Was die berufliche Nutzung der erworbenen Kompetenzen im Allgemeinen anging, so stand vor allem die Existenzsicherung im Vordergrund, entweder nur im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft oder noch durch zusätzliche Nebentätigkeiten in anderen Bereichen. Letztere sollen der Abhängigkeit von einer meist schwankenden Auftragslage in der Kultur- und Kreativwirtschaft entgegenwirken und ein gewisses Grundeinkommen sichern. Mit dieser Existenzsicherung möchten die Interviewten zwar einen gewissen Lebensstil pflegen, der vor allem die eigenständige und autonome Auseinandersetzung mit kreativen und expressiven Praktiken umfasst. Größerer finanzieller Mehrwert schien aber bei keinem Interviewten ein vorrangiges Ziel darzustellen. Stattdessen vermieden sie bei ihren Betätigungen finanzielle Risiken und richteten ihr Augenmerk eher auf eine gewisse finanzielle Sicherheit. Alle Befragten sprachen die Einkommensschwankungen im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft an, bei einigen schien die finanzielle Lage prekär. Die Interviewten nahmen jedoch diese Nachteile im Gegenzug für ein aus ihrer Perspektive größeres Maß an Freiheit und Unabhängigkeit in Kauf. Die einzige Ausnahme bildete FANTOM, der eine Vermischung von „Hobby" und „Beruf" ablehnte

und sich stattdessen für einen „Durchschnittsberuf“ entschied, um mehr finanzielle Sicherheit zu erlangen.

Beruflicher Erfolg wurde zwar insgesamt recht unterschiedlich definiert, den meisten Aussagen war jedoch gemeinsam, dass sie die finanzielle Messbarkeit von Erfolg ablehnten. Stattdessen nannten die Akteure Aspekte wie künstlerische Ausdrucksmöglichkeiten, Bekanntheit, Anerkennung durch das Publikum und das Gefühl, der Szene und der Gesellschaft etwas zurückzugeben sowie der Genugtuung, mit den eigenen, expressiven Praktiken überhaupt materielle Anerkennung zu finden. Damit unterschieden sie zwischen äußerlichen bzw. gesellschaftlichen sowie eigenen Definitionen von Erfolg. An die Stelle materieller Aspekte traten für die Befragten also immaterielle Aspekte. Die traditionellste Einschätzung von Erfolg hatte DAVID, der damit vor allem Berühmtheit und Reichtum verband. Diese sind für ihn durch Leistung und harte Arbeit sowie durch ständige Innovation der eigenen künstlerischen Ausdrucksformen zu erreichen. Seine Äußerungen in diesem Zusammenhang erinnerten an den ‚american dream’, es allein durch Zielstrebigkeit und harte Arbeit schließlich ‚vom Tellerwäscher zum Millionär’ zu bringen.

Zuletzt wurden schließlich auch die Schattenseiten einer selbständigen Tätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft beleuchtet. Das unregelmäßige Einkommen führte bisweilen zu einer prekären finanziellen Situation der Befragten, die unter anderem das Niedrighalten der Lebenskosten (z.B. günstige Mietwohnung, kein Auto) und ein hohes Arbeitspensum, verbunden mit dem Verzicht auf Urlaub erforderlich macht. Vor allem EDMUND empfand die Angst vor dem finanziellen Misserfolg und der möglichen Abhängigkeit von staatlichen Unterstützungssystemen als belastend, ebenso wie die krampfhafte Suche nach Nebenjobs, um Letzteres zu vermeiden. Der Anspruch auf eine selbstbestimmte Ausübung erfüllender Tätigkeiten unterlag in diesem Fall nicht zu übersehenden Einschränkungen. Dies ließ sich auch bei SWISS und DAMIEN beobachten, die ein hohes Arbeitspensum und bisweilen sehr stressige und anstrengende Tätigkeiten ansprachen. Doch auch die Entgrenzung von Arbeit und Freizeit kann als negativer Aspekt kreativer Tätigkeiten genannt werden. Als Reaktion bildete EDMUND zum Beispiel Strategien zur Strukturierung des Alltags und zur Trennung von Arbeit

und Freizeit (z.B. gezieltes ‚Abschalten' durch Sport und andere Aktivitäten) aus.

Solange die Existenzsicherung jedoch gewährleistet war, schienen für alle Befragten die Vorteile ihrer kreativen Tätigkeiten zu überwiegen, da für sie andere Formen der Befriedigung (Selbstentfaltung durch kreatives Schaffen, Eigenständigkeit, Handlungsautonomie, soziale Anerkennung) als finanzieller Gewinn von Bedeutung waren. Sie interpretierten damit verantwortungsvolle und kreative Erwerbsarbeit im Rahmen einer selbständigen Tätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft trotz aller damit verbundenen Nachteile als ein zentrales Mittel für Selbstentfaltung und Identitätsfindung. Besonders interessant war in diesem Zusammenhang die Äußerung von EDMUND über die Ermangelung von Alternativen angesichts der aktuellen Entwicklungen der Arbeitswelt. Sie macht deutlich, dass ihm durchaus bewusst ist, dass seine Arbeitsverhältnisse vermutlich prototypisch für künftige Beschäftigungsformen sind:

> „Wie sicher ist ein fester Arbeitsplatz? Da kann auch die ganze Zeit das Damoklesschwert des äh Arbeitsplatzabbaus drüber schweben (lacht). Heutzutage ist da nichts mehr sicher, deswegen, in der Richtung fühle ich mich immer entspannter, weil sich das mir immer stärker annähert. Und die Zukunft, das wird, das werden flexible Arbeitskräfte sein, heute da, morgen da."

3.2 Akteure der HipHop-Szene als Kulturunternehmer

Für eine angemessene Auswertung der Interviewergebnisse müssen diese mit den eingangs geschilderten gesellschaftlichen und kulturellen Rahmenbedingungen in Verbindung gebracht werden. Hierbei ließ sich erkennen, dass die Akteure Lebensmodelle entwickelten, die sich in zwei unterschiedliche Lager einordnen ließen. Auf der einen Seite stand die Mehrheit der Akteure, die ein postfordisches Lebens- und Arbeitsmodell entwickelt hatten, welches diese beiden Aspekte miteinander verbindet, indem es kulturelle Alltagspraktiken beruflich nutzt. Auf der anderen Seite stand ein fordistisches Lebens- und Arbeitsmodell, welches Arbeit und Freizeit streng voneinander trennt. Dieses wurde von FANTOM verkörpert, der somit einen Ausnahmefall in der Untersuchung darstellt. Bei den ersten vier Kategorien stimmen seine Aussagen mit

denen der anderen Interviewten überein. Im Gegensatz zum Rest war er jedoch zu keinem Zeitpunkt an einer beruflichen Verwertung seiner HipHop-spezifischen Kompetenzen interessiert. Für ihn erwies sich die postfordistische Vermischung von Arbeit und Szeneleben als wenig attraktiv. Er fürchtet die daraus entstehende ökonomische Unsicherheit und betreibt das Graffiti als zeitintensive Freizeitbeschäftigung neben seiner anders gearteten beruflichen Tätigkeit. Dieser „08/15-Bürojob" dient zwar der Sicherung eines stabilen Einkommens, bietet aber keine Entfaltungsspielräume. FANTOM begründete diese Entscheidung pragmatisch: der Zeitpunkt seines Abiturs an der Jahrtausendwende fiel mit dem Zusammenbruch der *New Economy* zusammen. Der von ihm angestrebte Beruf des Grafikers bzw. Designers schien ihm daraufhin zu aussichtslos. In der Konsequenz beharrte er auf einer Trennung zwischen Szeneleben und Berufstätigkeit und zog das „Pendeln zwischen beiden Welten" vor, ein Zustand, den er als „schizophren" beschrieb.

MIKE ließ sich zwischen diesen beiden Polen verorten. Im Moment finanziert er sein Studium und folglich seinen Lebensunterhalt durch seine HipHop-Aktivitäten, für die Zukunft plant er allerdings, das Auflegen nur mehr in seiner Freizeit neben einer Berufstätigkeit zu betreiben. Er versucht einen Kompromiss einzugehen, da er sich in seinem Studium auch mit Kulturmanagement beschäftigt. Hier kann er seine Erfahrungen aus der Organisation von HipHop-Veranstaltungen einbringen. Aufgrund seiner gegenwärtigen Lebenssituation lässt sich MIKE jedoch insgesamt noch nicht einem fordistischen Lebensmodell zurechnen sondern steht vielmehr auf der ‚postfordistischen Seite' gemeinsam mit den übrigen Interviewten. Diese bilden jedoch keine homogene Menge sondern weisen auch einige Unterschiede, beispielsweise in Bezug auf ihre berufliche Bildung, auf. So hatten einige Akteure Ausbildungen absolviert, die in direktem Zusammenhang mit ihren gegenwärtigen beruflichen Aktivitäten stehen. Dies trifft auf GEMINI und EDMUND zu, die ein Fachhochschulstudium im Bereich Design/Gestaltung absolviert haben, ONE war Meisterschüler an der Akademie für Bildende Künste. Alle drei Befragten entdeckten ihr Interesse an Bildender Kunst im Zuge ihrer Faszination von Graffiti und entschlossen sich dazu, ihre Fähigkeiten in Form einer formalen Ausbildung weiter zu entwickeln. Bei ALLROUNDER ist die Sachlage etwas unklar, er hat

zwar eine Ausbildung zum Tontechniker gemacht und nimmt seine eigenen Musikstücke sowie bisweilen die anderer Rapper in seinem Aufnahmestudio in seiner Wohnung auf. Dabei handelt es sich jedoch nur um eine unter zahlreichen anderen Beschäftigungen. Darüber hinaus arbeitet er in Teilzeit als Marketingkaufmann und ist überwiegend als Musiker und Veranstalter tätig. Die anderen Befragten haben Ausbildungen absolviert, die für ihre gegenwärtigen Beschäftigungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft wenig hilfreich sind. So ist ROK ein gelernter Kälteanlagenbauer, SWISS hat eine Lehre im Garten- und Landschaftsbau absolviert, DAVID eine Lehre als Drucker, während DAMIEN ein Berufssoldat war und MIKE nach seiner Ausbildung zum Reisekaufmann jetzt Geographie studiert. Bei den Einstellungen dieser Gruppe machten sich die Unterschiede in der Passung von Ausbildung und Berufstätigkeit jedoch nicht bemerkbar, ebenso wenig wie die Altersunterschiede zwischen ONE, ROK, DAMIEN und GEMINI als Vertreter der *Alten Schule* auf der einen und EDMUND, SWISS, MIKE und ALLROUNDER als *New Schooler* auf der anderen Seite.

Die Unterschiede zwischen den ‚Fordisten' und den ‚Postfordisten' in der Untersuchung zeigen sich vor allem in einem Punkt, nämlich der Frage, ob die jeweiligen Szene-Aktivitäten durch ihre berufliche Nutzung der Sicherung des Lebensunterhalts dienen sollen oder ob vielmehr ein ‚Normalarbeitsverhältnis' im fordistischen Sinne angestrebt wird. Bis zu dieser biographischen Entscheidung stimmen die jeweiligen Einstellungen jedoch überein. So zeichneten sich alle interviewten Akteure durch ein hohes Maß an Autonomie und Selbstverantwortlichkeit in ganz unterschiedlichen Bereichen aus. Bereits die Aneignung der HipHop-Praktiken erfolgte in Eigenregie und erforderte neben Erfindungsreichtum ein hohes Maß an Durchhaltevermögen und Beharrlichkeit. Zwar wirken die anderen Szenemitglieder unterstützend und stellen auf Nachfrage Material und Tipps zur Verfügung, der Antrieb muss jedoch vom Einzelnen ausgehen. Die Befragten wiesen insgesamt eine Haltung auf, die von Neugier, Offenheit, der Suche nach Lernmöglichkeiten in unterschiedlichen Lebensbereichen und der Bereitschaft zu ständigen weiteren Lernprozessen geprägt war. Hinzu kamen Leistungsbereitschaft und Ehrgeiz durch die ständige Konkurrenz und den Wettbewerb mit den anderen Szeneangehörigen, die ebenso motivierend

wirkten wie die Anerkennung und der Respekt, die im Gegenzug für ein weitreichendes Engagement in den Szeneaktivitäten gezollt werden. Letztere zeichnen sich dadurch aus, dass sie überwiegend kreative und expressive Praktiken waren, welche die Akteure im Zuge der Ausbildung eines einzigartigen *Styles* als Mittel der Selbstentfaltung und Identitätsfindung nutzten. Betont wurden auch stets die in der HipHop-Kultur vorhandene Offenheit und Freiheit, die eine individuelle Weiterentwicklung der eigenen Fähigkeiten ermöglichen und auf ein einschränkendes Regelwerk verzichten. Diese Freiheit und Handlungsautonomie forderten die Befragten auf der ‚postfordistischen Seite' auch im beruflichen Leben ein. Ihre jeweiligen Tätigkeiten bezeichneten sie häufig erst in dem Moment als ‚Arbeit', in dem sie sich auf Kompromisse einlassen und den Wünschen ihrer Kunden nachkommen, also ihre Autonomie einschränken mussten. Besonders wichtig war es ihnen, ‚ihr eigener Herr' zu sein und sich nicht den Anforderungen eines Betriebs unterordnen zu müssen. Dieses Bedürfnis hing auch mit den zumeist kreativen Tätigkeiten zusammen, denen die Interviewten nachgingen und für deren Ausübung sie Freiraum beanspruchten. Den Interviewaussagen zufolge ergab sich die berufliche Nutzung dieser Szeneaktivitäten auf der Grundlage vielfältiger Szenekontakte im Laufe der Zeit geradezu automatisch. Eine tiefergehende Analyse zeigte jedoch, dass es sich vielmehr um die Folge einer grundsätzlichen Handlungslogik der HipHop-Kultur handelt: die ständige Weiterentwicklung und Verbesserung der eigenen Praktiken im Wettbewerb mit den anderen Szeneangehörigen. Diese Professionalisierung bildet schließlich die Voraussetzung für die berufliche Nutzung von Szeneaktivitäten im Rahmen der Kultur- und Kreativwirtschaft, die aufgrund der schöpferischen Tätigkeiten der Szeneangehörigen besonders naheliegt.

Die vorliegende Untersuchung hat einmal mehr bestätigt, dass kreative Praktiken im Zentrum der HipHop-Kultur stehen. Ihre zentralen Konzepte von *Style* und Ästhetik drehen sich vor allem um Expressivität, Kreativität, Individualität und Innovation. Verbunden mit den Schlagworten von Autonomie, Freiheit und Eigeninitiative handelt es sich um Schlüsselbegriffe der HipHop-Kultur. Diese stellt nicht nur unterschiedlichste Praktiken und vielfältiges Material zur Verfügung sondern bietet auch ein Forum für Austausch und Moti-

vation der Szenegänger, die sich durch die Vergabe von Anerkennung und Respekt, aber auch durch Konkurrenz und Wettbewerb gegenseitig antreiben. Diese Konzepte und Mechanismen sind jedoch kein ausschließliches Charakteristikum der HipHop-Kultur, sie stehen in einem weiteren gesellschaftlichen Kontext. HipHop bildet keinesfalls einen abgeschlossenen Gegenentwurf zur Mehrheitsgesellschaft sondern weist einige Parallelen auf. Deutlich wurde dies bereits an einigen konservativen Werten der Szene, was beispielsweise die Forderung nach Respekt der älteren gegenüber den jüngeren Szenegängern angeht bzw. das häufig reaktionäre Geschlechterverhältnis.

Von zentraler Bedeutung ist jedoch die Einordnung von HipHop in die eingangs geschilderten Modernisierungsprozesse. Diese stellen frühere Gewissheiten wie beispielsweise die Standardisierung von Arbeit und Zusammenleben infrage und lassen vollkommen neue Lebens- und Arbeitsmodelle entstehen. An die Stelle klarer Grenzziehungen der Vergangenheit treten Ambivalenzen und Uneindeutigkeiten, die eine neue Grenzpolitik erforderlich machen. In der HipHop-Kultur werden Versuche der aktiven Bewältigung deutlich, die Arbeitswelt und Szeneleben miteinander verbinden. Dies ist kein Zufall. Die Ursprünge der HipHop-Kultur liegen in den 1970er Jahren, einem Zeitpunkt, an dem der Strukturbruch des Übergangs in eine reflexive Moderne erstmals klar erkennbar wurde. Der einschneidende politökonomische Wandel jener Zeit war verbunden mit tiefgreifenden sozioökonomischen Umwälzungen. Die Strukturen des Wirtschaftssystems veränderten sich weltweit, als die Wechselkursbindung an den Dollar zu Beginn der 1970er Jahre aufgegeben werden musste. Der Rahmen der internationalen Wirtschaftsordnung der Nachkriegszeit zerbrach. Die traditionelle Industrieproduktion geriet in die Krise, eine Entwicklung, welche die beiden Ölkrisen der 1970er Jahre verstärkten. Die Aufgabe bzw. die Automatisierung von Produktionszweigen maschinell-manueller Fertigung führten in der Folge zu einem immensen Anstieg der Arbeitslosigkeit. Im Gegensatz dazu breitete sich in innovativen Branchen eine neuartige industrielle Produktion auf der Ebene von Mikroelektronik und computergestützter Erwerbsarbeit aus. Auf der Grundlage dieser veränderten weltwirtschaftlichen Verhältnisse und industriellen Produktionsprozesse förderte eine neoliberale

Wirtschaftspolitik die Globalisierung von Finanz- und Warenströmen und beschnitt staatliche Regulierungsmöglichkeiten. Neue Formen ungeschützter und halb- bzw. illegaler Beschäftigung traten neben das Normalarbeitsverhältnis, das zunehmend erodierte. Diese Veränderungen machten sich auch im Alltag der jugendlichen Einwohner des Stadtteils Bronx in New York City bemerkbar. Die gesamte Stadt steckte in der Mitter der 1970er Jahre durch den Bedeutungsverlust des produzierenden Gewerbes, die sinkenden Steuereinnahmen und wachsenden Sozialabgaben in einer finanziellen Krise. Städteplanerische Fehlentscheidungen, deren gravierendste der Bau des Cross Bronx Expressway war, zerstörten schließlich die historisch gewachsene Infrastruktur des Stadtteil Bronx und beeinträchtigten das Leben seiner Bewohner massiv. Die jugendlichen Stadtteilbewohner reagierten auf ihre räumliche, soziale und ökonomische Marginalisierung mit der Entwicklung kultureller Praktiken, die ihre widersprüchlichen Erfahrungen im Kontext einer postindustriellen und urbanisierten Gesellschaft widerspiegelten. Fluss, Schichtung und Bruch sind dementsprechend die handlungsleitenden Motive der ästhetischen Produkte der HipHop-Kultur.

Anhand der HipHop-Szene werden jedoch auch die soziokulturellen Veränderungen im Rahmen reflexiver Modernisierungsprozesse deutlich. Infolge der Individualisierung entstehen vielfältige Formen von posttraditionalen Gemeinschaften. Die Individuen lösen sich aus vorgegebenen sozialen Bindungen wie Familien, Nachbarschaften oder Beruf. Die klassische Kleinfamilie befindet sich im Zustand der Auflösung, viele ihrer Aufgaben übernimmt der Sozialstaat. Gerade bei Heranwachsenden ist die Peer Group eine wichtige Sozialisationsinstanz, Jugendkulturen sind zunehmend attraktiv. Bei der Etablierung von Szenen spielt das Alter inzwischen eine immer geringere Rolle. Das gemeinsame Interesse an einem Thema bzw. ein spezifischer Lebensstil überwinden alle Altersgrenzen, so auch im HipHop. Die Einbindung in solche posttraditionalen Gemeinschaften ist im Gegensatz zur Vergangenheit labil, ihr Normierungs- und Sanktionspotenzial relativ schwach ausgeprägt. Mit dem Verlust direkter Zwänge ist aber auch der Schwund traditionaler Handlungssicherheiten verbunden. Jeder scheint seines eigenen Glückes Schmied. Die paradoxerweise gestiegene Abhängigkeit von Institutionen wie dem Arbeitsmarkt, dem Bildungssystem, der Verrechtli-

chung etc. wird jedoch verschleiert durch das Bewusstsein einer individuellen Verantwortlichkeit der Akteure.

Der Anspruch der HipHop-Akteure an die Entwicklung eines individuellen *Styles* ist das Ergebnis von Wertewandel und Individualisierung, die vom Einzelnen die eigenverantwortliche Gestaltung der Biographie, verbunden mit der Entfaltung und Verwirklichung des Selbst, verlangen. Gleichzeitig bildet die HipHop-Szene eine Gemeinschaft von Gleichgesinnten, in der die Akteure gemeinsam ihren Interessen nachgehen können und ein Forum für Austausch und wechselseitige Motivation finden. Sie entwickeln dabei ein spezifisches Wertesystem, das vor allem an die Handlungsautonomie und Eigenständigkeit der Szenegänger appelliert und folglich den Individualisierungsprozess in der Mehrheitsgesellschaft explizit aufgreift. Die Betonung der individuellen Verantwortung für den eigenen Lebenslauf darf jedoch nicht darüber hinweg täuschen, dass die Einzelnen mehr als jemals zuvor von gesellschaftlichen Institutionen und Mechanismen wie Arbeitsmarkt und Bildungssystem abhängig sind. Dies wurde auch in der Schilderung der Krisenphänomene des deutschen Bildungssystems deutlich. Für den beruflichen Werdegang spielen die erworbenen Bildungstitel gerade angesichts der sogenannten Bildungsinflation weiterhin eine zentrale Rolle. Im härter werdenden Konkurrenzkampf streben die Akteure nach immer höheren und besseren Abschlüssen. Die Chancen auf Bildungserfolg sind jedoch in hohem Maße von der sozialen Herkunft abhängig und folglich ungleich verteilt.

Die Frage, welche Rolle die soziale Herkunft in der HipHop-Kultur spielt, lässt sich nicht eindeutig beantworten. Auf der einen Seite ist letztere für die unterschiedlichsten Akteure attraktiv und überwindet neben sprachlichen und räumlichen auch ethnische und soziale Grenzen. Auf der anderen Seite weist die Aneignung der kulturellen Praktiken sichtbare Unterschiede auf. Während Jugendliche aus den Mittelschichten beispielsweise Rap-Musik in ihren Kinderzimmern produzieren, sind Jugendliche aus benachteiligten Milieus überwiegend auf die Jugendzentren angewiesen, die jedoch auch Orte der Begegnung für HipHop-Fans ganz unterschiedlicher Milieus darstellen. Autoren wie Sascha Verlan und Hannes Loh zufolge ist, bzw. war, die deutsche HipHop-Szene entlang der sozialen und ethnischen Herkunft ihrer Akteure gespalten. Für Szenegänger aus

marginalisierten Bevölkerungsgruppen war der deutsche Rap der 1990er Jahre mit seinen häufig nachdenklichen, politischen oder bisweilen ganz schlicht amüsanten Inhalten wenig attraktiv, sodass sie sich überwiegend an US-amerikanischen Vorbildern orientierten. Von ihnen gingen schließlich auch die Impulse zur Etablierung eines harten deutschen Gangster-Raps als Pendant zum US-amerikanischen Genre aus, der Anfang des neuen Jahrtausends den Sprung vom Untergrund in den Mainstream schaffte. Mit dem Erfolg von prominenten Gangster-Rappern wie *Bushido* bei Jugendlichen aller Couleur sind die Grenzen zwischen HipHop-Fans aus verschiedenen Bevölkerungsgruppen inzwischen möglicherweise überwunden.

Ob im HipHop allerdings alternative Karrierewege jenseits der von sozialer Ungleichheit geprägten formalen Bildungssysteme beschritten werden können, lässt sich anhand der vorliegenden Untersuchung nicht eindeutig beantworten. Sechs der zehn Befragten, nämlich ROK, SWISS, MIKE, DAMIEN, DAVID und ALLROUNDER sind nicht in ihrem erlernten Beruf tätig (sie haben allerdings trotzdem eine formale Ausbildung genossen). Betrachtet man ihre finanzielle Lage, so scheinen die Befragten bis auf ROK keinen allzu großen finanziellen Spielraum zu besitzen. GEMINI, FANTOM, ONE und EDMUND sind im Vergleich in ihrem erlernten Beruf tätig. Mit Ausnahme von FANTOM, der als einziger nicht im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig ist, ist ihre finanzielle Situation jedoch dieselbe wie die der anderen Befragten. Grenzt man den Blick auf die Interviewten ein, die der sogenannten *Old School* entstammen, so scheint ROK, der über einen Hauptschulabschluss und eine Lehre als Kälteanlagenbauer verfügt, mit seinem Einkommen in einer besseren Situation zu sein als ONE mit seinem Abschluss an der Akademie der bildenden Künste und GEMINI mit seinem Fachhochschulstudium als Designer. Die Gleichsetzung von höherem Bildungsabschluss und damit Berufserfolg in Kombination mit höherem Einkommen lässt sich also nicht ohne weiteres vornehmen. Dies ist auch ein Charakteristikum der Kultur- und Kreativwirtschaft, die sich zwar durch ein hohes Maß an Akademisierung, aber auch durch im Verhältnis niedrige Einkommen auszeichnet. Im Gegensatz hierzu wies die Hälfte der Befragten keine akademische Ausbildung in einem für die Kultur- und Kreativwirtschaft einschlägigen Bereich auf. Dies

zeigt, dass eine entsprechende akademische Ausbildung in dieser Branche nicht zwangsläufig notwendig ist. Um zu einem eindeutigeren Ergebnis zu kommen wären weitere Untersuchungen notwendig, die den Zusammenhang von Bildungserfolg und beruflichem Erfolg bei Akteuren der HipHop-Szene beispielsweise auch mit quantitativen Verahren in den Blick nehmen.

Deutlich ersichtlich war jedoch, dass die in Szenen stattfindenden Prozesse des Kompetenzerwerbs sich stark von schulischen Lernprozessen unterscheiden. Die Wissensvermittlung in der Schule verläuft in der Regel einseitig, die Schüler haben kaum Möglichkeiten, Einfluss auf die Unterrichtsgestaltung zu nehmen. Die vermittelten Inhalte sind meist sehr abstrakt und weit von den persönlichen Interessen der Schüler entfernt. Der hohe Leistungsdruck und das Abprüfsystem führen zu Techniken des Auswendiglernens und damit zu entfremdeten Lernprozessen. Die vorliegende Untersuchung zeigt, dass in (Jugend-) Szenen wie der HipHop-Kultur hingegen unterschiedliche Formen des Kompetenzerwerbs in der praktischen Auseinandersetzung mit den Jugendlichen als relevant erscheinenden Themen stattfinden. Die Vermittlung der Wissensbestände verläuft auf Augenhöhe im persönlichen Kontakt mit anderen Szenegängern, die Individuen erleben sich somit als eigenverantwortliche und selbständige Akteure. Der Appell an die Ausbildung eines individuellen *Styles,* der sich zwar an Vorbildern orientieren, aber niemals einfach kopieren darf, verstärkt dies noch zusätzlich. Die HipHop-Szene fördert folglich nicht nur praktisches Problemlösungshandeln sondern auch flexible und eigenständige Lernprozesse. Alle Interviewten entwickelten eine Haltung, die von der ständigen Suche nach neuen Lernmöglichkeiten und der Bereitschaft zu lebenslangen Lernprozessen geprägt war. Während das formale Bildungssystem sich also weiterhin auf die Vermittlung von Qualifikationen konzentriert, bringt die HipHop-Szene vielmehr ‚kompetente' Persönlichkeiten hervor, die ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten in ganz unterschiedlichen Kontexten einsetzen können. Es handelt sich allerdings um eine Ergänzung und keinesfalls um einen Ersatz formaler Qualifikationen, die eine für westliche Industriegesellschaften grundsätzlich notwendiges Grundlagenwissen vermitteln. Durch ihren flexiblen und wandlungsfähigen, eben posttraditionellen Charakter, kann die HipHop-Kultur allerdings adä-

quater als das formale Bildungssystem auf postfordistische Anforderungen reagieren und immer wichtiger werdende Kompetenzen vermitteln. Dass diese eine berufliche Verwendung finden können, ist auch ein Ergebnis der Entgrenzung von Wissen im Zuge reflexiver Modernisierungsprozesse. Diese stellt den Anspruch der Wissenschaft als einzige Produzentin nützlichen Wissens zunehmend infrage.

In der vorliegenden Untersuchung stand jedoch der Zusammenhang mit Veränderungen in der Arbeitswelt im Fokus. Es wurde deutlich, dass die Befragten ebenso wie andere Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft ihren beruflichen Erfolg bzw. ihre subjektive Zufriedenheit weniger mit finanziellen Maßstäben messen. Vielmehr sind ihre intrinsische Motivation, das Interesse an der jeweiligen Betätigung, die Verwirklichung eigener Ideen und die Wahrung von Handlungsautonomie von entscheidender Bedeutung. Diese Einstellungen resultieren aus der Subjektivierung der Arbeitswelt im Zuge des Übergangs von einem fordistischen in ein postfordistisches Arbeitsparadigma. Auf der Seite sind gestiegene Ansprüche der Arbeitnehmer an die Erwerbsarbeit in Richtung von Eigenständigkeit und subjektiver Erfüllung zu verzeichnen. Diese Entwicklung steht in Zusammenhang mit dem sogenannten Wertewandel, der hedonistische und materialistische Werte kombiniert. Weite Teile der Bevölkerung sehen in ihrer Berufsrolle ein zentrales Werkzeug zur Konstruktion und Stabilisierung von Identität. Auf der anderen Seite sind gestiegene Anforderungen an die Arbeitnehmer beobachtbar. Die veränderten Formen der industriellen Produktion sowie die zunehmenden Beschäftigungen im Dienstleistungsbereich machen den Rückgriff auf die subjektiven Ressourcen der Beschäftigten erforderlich. Aus diesem Grund erhalten Kompetenzen infolge ihrer Subjektgebundenheit und wandelbaren Einsatzfähigkeit eine steigende Bedeutung im Gegensatz zu herkömmlichen Qualifikationen. Die Fähigkeiten der Berufstätigen zu flexiblem, eigenständigen und innovativen, sprich ‚kompetentem' Problemlösungshandeln spielen eine zentrale Rolle im Arbeitshandeln. In engem Zusammenhang hiermit steht die Kreativität der Arbeitenden. Dies lässt sich exemplarisch in der Kultur- und Kreativwirtschaft beobachten, die als Prototyp der veränderten Arbeitswelt gilt. Dieser Punkt bildet die Schnittstelle zur HipHop-Kultur.

Die Entstehung von HipHop als kreativer Alltagspraktik steht im Kontext eines spezifischen Subjektivierungsprozesses, der Kreativität in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu einer zentralen Komponente von Subjektivität werden ließ. Subjektivität, verstanden als relationale Kategorie, ist das Ergebnis von gesellschaftlicher Erzeugung auf der einen Seite und Selbstkonstitution auf der anderen Seite. Individualisierung kann als ein bestimmter Modus der Subjektivierung verstanden werden, in dem sich der Einzelne durch das definiert, was ihn von anderen unterscheidet. Hierfür erlangen kreative Praktiken große Bedeutung. In aktuellen Diskursen wird Kreativität meist einzelnen Individuen zugeschrieben und steht in engem Zusammenhang mit Ausdrucksfähigkeit und einer sensiblen Wahrnehmungsfähigkeit. Als kreative Tätigkeit gilt die Produktion von Neuem und Innovativem, häufig werden damit auch künstlerisches Handeln, Erfindungsreichtum und schöpferisches oder spielerisches Handeln assoziiert. Die gängige Annahme von Kreativität verortet diese als eine Art schöpferischer Intuition oder innerer Gegebenheit in einem präsozialen und präkulturellem Bereich. Dem steht jedoch entgegen, dass die Definitionen von legitimer Subjektivität immer auch kulturellen Kriterien unterworfen und kreative Subjekte damit ebenso das Ergebnis bestimmter historischer und kultureller Diskurse sind. Darüber hinaus ist Kreativität auch das Produkt von kulturellen Praktiken und damit von performativen Akten, die eine gewisse Routine aufweisen. Die Bedeutung der materiellen Umgebung und der technischen Mittel zur Erzeugung dieser performativen Akte und damit von Kreativität dürfen nicht vergessen werden.[281] Die HipHop-Kultur stellt dieses Material z.B. zur Verfügung und bietet gleichzeitig ein Forum für den Austausch sich kreativ betätigender Akteure.

Für die Etablierung des Kreativitätsbegriffs bzw. des Kreativ-Subjektes waren dem Kultursoziologen Andreas Reckwitz zufolge verschiedene historische Diskurse bedeutsam, die in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts schließlich ineinander griffen. Zu nen-

281 Bröckling, Ulrich (2007), Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform (Frankfurt a.M.: Suhrkamp), S. 19-23, 157-158, Reckwitz, Andreas (2010), Unscharfe Grenzen: Perspektiven der Kultursoziologie, 2. unveränd. Aufl. (Bielefeld: Transcript-Verl.), S. 235-240.

nen sind hier beispielsweise ästhetische Bewegungen wie die unterschiedlichen Avantgardebewegungen in den Jahren um 1910/1920 und die kulturrevolutionären Bewegungen der Counter Culture in den 1960er und 1970er Jahren. Diese Strömungen erhoben Kreativität und kreative Praktiken zum Ideal von Subjektivität. Die Durchsetzung dieses Ideals war jedoch nur möglich durch die Verknüpfung mit ähnlichen psychologischen und ökonomischen Diskursen. Bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurde im ökonomischen Feld die Figur des findigen und damit kreativen Unternehmers erörtert, bevor im Zuge der Subjektivierung der Arbeitswelt im Konzept von Humankapital in den 1950er und 1960er Jahren und schließlich im Managementdiskurs der 1980er und 1990er Jahre kreative und innovative Kompetenzen der Akteure als ökonomisch relevante Kompetenzen erkannt wurden. Der Ursprung der modernen Kreativitätsforschung liegt jedoch in der US-amerikanischen Psychologie der 1950er Jahre. Ihre Vertreter suchten nach effizienten Möglichkeiten der Begabtenförderung und hatten bemerkt, dass die herkömmlichen Intelligenztests sich als zu einseitig erwiesen, um individuelle Fähigkeiten zur Problemlösung zu erfassen. Kreativität wurde im Gegensatz zu Genialität als eine Eigenschaft verstanden, über die alle Individuen verfügen, wenn auch in unterschiedlichen Graden. In der psychologischen Diskussion war Kreativität jedoch kein Selbstzweck, sie sollte vielmehr dem Fortschritt und der Wettbewerbsfähigkeit der Gesellschaft dienen. Kreatives Handeln galt als eine Form der Selbstverwirklichung, die nicht erzwungen oder hervorgelockt werden kann, sondern auf intrinsischer Motivation beruht. Ihre Förderung kann also nur durch die Steuerung des Kontexts erfolgen, der frei von Routinen oder strengen Reglementierungen sein sollte. Die in der Psychologie formulierten Anforderungen an das Subjekt zeichnen sich dadurch aus, dass sie im Grund stets Orientierungsmarken bleiben und niemals durch ein Individuum vollständig erfüllt werden können.[282] Die Überlagerung der Diskurse um Kreativität in diesen verschiedenen sozialen Feldern führte schließlich dazu, dass Kreativität neben einem anthropologischen Vermögen zu einer gesellschaftlichen Norm wurde, die einen sehr ambivalenten Charakter aufweist. Ihre unterschiedlichen Definitio-

282 Reckwitz 2010, S. 241-256, Bröckling 2007, S. 159-165

nen und Bewertungen unterliegen einem historischen Wandlungsprozess. Gegenwärtig hat es den Anschein, als sei das Konzept der Kreativität auch eine wichtige Antwort auf ökonomische Notwendigkeiten. In der sozialwissenschaftlichen Diskussion um Ulrich Bröcklings Konzept vom ‚unternehmerische Selbst' im Rahmen der Subjektivierung von Arbeit wird Kreativität als gouvernementales Steuerungssystem der Selbst- und Fremdführung enttarnt. Dieses unternehmerische Selbst wird dementsprechend nicht durch direkte Kontrolle oder Überwachung erzeugt sondern durch die Aktivierung der Selbststeuerung. Letztere beinhaltet ständige Selbstoptimierung durch lebenslanges Lernen sowie stetige Weiterbildung auf der Grundlage von Konkurrenz und Wettbewerb. Die Individuen passen sich im Prozess einer Selbst-Ökonomisierung gezielt an ökonomische Anforderungen an. Diese Anforderungen beschränken sich jedoch nicht mehr auf die Arbeitswelt, sie sind in den unterschiedlichsten gesellschaftlichen Bereichen zu erkennen. Seine Durchschlagkraft erhält das Anforderungsprofil des unternehmerischen Selbst nicht zuletzt durch die Tatsache, dass es den kollektiven Wünschen nach Handlungsautonomie, Selbstentfaltung und Selbstverwirklichung im Zuge des Wertewandels entgegen kommt.[283]

Die Anforderungen an das unternehmerische Selbst und seine Kreativität finden sich auch in der HipHop-Kultur wieder, wie die Interviewergebnisse deutlich zeigen. Engagierte Szenegänger weisen in der Konsequenz ein Profil auf, das sie für weitreichende Tätigkeiten in der Kultur- und Kreativwirtschaft qualifiziert, in der sich die Folgen eines postfordistischen Wandels der Arbeitswelt in prototypischer Weise beobachten lassen. Hier dominieren bereits Teilzeitstellen, befristete Arbeitsverträge, wechselnde Arbeitgeber und Projektarbeiten, im Vergleich zur Gesamtwirtschaft ist der Anteil der Selbständigen überdurchschnittlich hoch. Die Erwerbstätigen in dieser Branche müssen sich vor allem durch Flexibilität, Leistungs- und Lernbereitschaft auszeichnen, um die anspruchsvollen und bisweilen problematischen Arbeitsbedingungen eigenständig zu bewältigen. Der Brückenschlag zwischen Szene und Arbeitswelt

283 Bröckling 2007, S. 45-58, 71-73, 166-169, Kleemann und Voß 2010, S. 433-434, Reckwitz 2010, S. 256.

gelingt den HipHop-Akteuren vor allem durch den Erwerb von vielfältigen Kompetenzen in der Szene, die sich wiederum durch ihre Subjektgebundenheit auszeichnen. Sie bilden das kulturelle und soziale Kapital, das die Szenegänger ganz flexibel und unterschiedlich einsetzen können, um ökonomisches Kapital zu erwerben. Die HipHop-Akteure sind damit unternehmerische Kreativ-Subjekte, die ihre kreativen und expressiven Fähigkeiten und Praktiken zu Markte tragen. Ihre Beteiligung an der Kultur- und Kreativwirtschaft gesteht den Akteuren in weiten Teilen Handlungsautonomie und Selbstverantwortung zu, sie weisen darüber hinaus die Bereitschaft zu ständiger Selbstoptimierung auf. Ihre Einstellungen und der entsprechende Lebensstil in postfordistischen Arbeitsverhältnissen scheinen ihren individuellen Wünschen zu entgegenkommen. Sie sind jedoch auch das Ergebnis der geschilderten Anrufung der Subjekte, die eine Reaktion auf ökonomische Notwendigkeiten darstellt und jene subjektiven Haltungen hervorruft, die den entgrenzten postfordistischen Arbeitsverhältnissen entsprechen. Hinzu treten ganz konkrete arbeitspolitische Maßnahmen wie die Förderung von Selbständigkeit gerade in der Kultur- und Kreativwirtschaft z.B. durch die Einführung der Künstlersozialkasse 1983 oder verschiedene Maßnahmen der Initiative zur Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie. Sie ermöglichen es erst einer wachsenden Zahl von Individuen, auch beruflich kreativen und schöpferischen Betätigungen nachzugehen. Diese Maßnahmen forcieren das Ineinandergreifen von veränderten subjektiven Ansprüchen an Erwerbsarbeit im Zuge des Wertewandels auf der einen Seite und gestiegene Anforderungen an die Subjekte infolge der Transformation der Arbeitswelt auf der anderen Seite. Dass die HipHop-Szene in diesem Zusammenhang eine prominente Rolle einnimmt, ist angesichts ihrer Entstehungsumstände wenig verwunderlich. Immerhin lassen sich die Anfänge der HipHop-Kultur zu einem Zeitpunkt verorten, als sich in der gesamten westlichen Welt der Umbruch in einen reflexiven Modernisierungsprozess bemerkbar machte. Die Reaktion darauf spiegelt sich nicht nur auf der ästhetischen Ebene der kreativen Praktiken und Ausdrucksformen der HipHop-Kultur wider. Darüber hinaus stellen ihre Werte und Funktionsmechanismen eine aktive Aneignung der virulent werdenden Anforde-

rungen an die Individuen in Richtung von Autonomie, Flexibilität, Wettbewerb, Konkurrenz, Innovation und Kreativität dar. Deutlich wird dieser Zusammenhang auch in der beruflichen Nutzung der kulturellen Praktiken der HipHop-Kultur. Ihre Akteure engagierten sich von Beginn an in kulturwirtschaftlichen Verwertungsprozessen, eine Entwicklung, die bis heute anhält und immer professionellere Formen annimmt. Dies hat wiederum die ständige Aushandlung des Widerspruchs von Lebensstil und Kulturindustrie, von Produktion und Aneignung zur Folge, welche so charakteristisch für Hip-Hop ist.

V Ausblick

Die vorliegende Untersuchung hat gezeigt, dass eine Reihe von Akteuren der HipHop-Szene als Kulturunternehmer tätig ist. Die hierfür notwendigen Kompetenzen haben sie in weiten Teilen in der HipHop-Szene erworben. Dort haben sie Einstellungen entwickelt, die sich an Handlungsautonomie, Leistungsbereitschaft, der Offenheit für lebenslange Lernprozesse und der Ausübung kreativer Praktiken orientieren. Für ihre vielfältigen Betätigungen als Kulturunternehmer benötigen sie eine hohe intrinsische Motivation angesichts der schöpferischen Arbeitsinhalte, der schwankenden und vergleichsweise niedrigen Einkommen sowie der langen Arbeitszeiten infolge der Vermischung von Arbeit und Freizeit. Dementsprechend messen die Akteure, wie in der Branche häufig anzutreffen, Erfolg nicht ausschließlich mit materiellen sondern überwiegend mit immateriellen Maßstäben. Diese sind beispielsweise die Zufriedenheit mit den kreativen und als sinnstiftend empfundenen Arbeitsinhalten, die funktionierende Umsetzung eigener Ideen oder der Respekt und die Anerkennung durch andere.

Die vorgefundenen Wertorientierungen und Einstellungen der Akteure resultieren jedoch nicht nur aus spezifischen Charakteristika der HipHop-Szene, sie sind auch das Ergebnis verschiedener Modernisierungsprozesse. Politökonomische Wandlungen wie der Übergang von einem fordistischen in ein postfordistisches Arbeitsparadigma gehen Hand in Hand mit soziokulturellen Veränderungen wie dem sogenannten Wertewandel und der Etablierung neuartiger, posttraditionaler Gemeinschaften. Die hieraus entstehenden Szenen wie die HipHop-Kultur sind zu zentralen Sozialisationsinstanzen geworden, welche die Vereine, Nachbarschaften und Kirchen zusehends an den Rand drängen. Darüber hinaus sind sie aber auch zunehmend Bildungsorte. Dies liegt zum einen daran, dass sie auf der subjektiven Ebene wesentlich attraktiver für Jugendliche sind als das formale Bildungssystem, das durch hohen Leistungsdruck und strenge Hierarchien gekennzeichnet ist. Hinzu kommt zum anderen, dass auf der objektiven Ebene das Bildungssystem durch einige Problemlagen gekennzeichnet ist. Neben der fortbestehenden sozialen Ungleichheit sind schulische Lernprozesse durch

ein geringes Maß an Selbststeuerung und folglich durch Entfremdung charakterisiert. Hier werden zwar Qualifikationen vermittelt, aufgrund der eingangs geschilderten Modernisierungsprozesse werden jedoch zunehmend Kompetenzen, verstanden als individuelle Fähigkeiten zur flexiblen Problemlösung, benötigt. Diese eignen sich die Jugendlichen vermehrt durch die Ausübung verschiedener Praktiken im Rahmen einer Szenezugehörigkeit z.B. zur HipHop-Kultur an. Diese Szeneaktivitäten lassen sich darüber hinaus beruflich nutzen. Zum einen, weil die hier erworbenen bzw. entwickelten Kompetenzen durch ihre Subjektgebundenheit in den unterschiedlichsten Feldern eingesetzt werden können. Zum anderen, weil aufgrund der Transformation der Arbeitswelt Kompetenzen eine gestiegene Bedeutung zukommt. Damit werden Szenekarrieren auch zu beruflichen Karrieren, die – zumindest im Falle der im Rahmen der vorliegenden Untersuchung Interviewten – auch relativ unabhängig von Bildungskarrieren sind. Von zentraler Bedeutung waren vielmehr die Einstellungen der Akteure, die sie dazu befähigten, ihre Fertigkeiten vielfältig einzusetzen und damit ihre Szenepraktiken auch beruflich zu nutzen. Wenn sie es für notwendig hielten, erwarben Akteure wie GEMINI, EDMUND oder ONE noch zusätzlich die entsprechenden formalen Qualifikationen für ihre jeweiligen Tätigkeitsbereiche.

Die HipHop-Szene stellt für die geschilderten Vorgänge eine geeignete Plattform zur Verfügung. Sie ist deshalb besonders einschlägig, da sie von den geschilderten Modernisierungsprozessen in ihrer Entstehung und Entwicklung maßgeblich geprägt wurde. Dementsprechend befähigt sie ihre Szenegänger zur aktiven Bewältigung und Gestaltung postfordistischer Lebens- und Arbeitsverhältnisse. Andersherum gedacht nutzen die Akteure die HipHop-Kultur und ihre Funktionsmechanismen, um auf gesellschaftliche Veränderungen in adäquater Weise zu reagieren. Die Untersuchung beschränkte sich hierbei auf die Kultur- und Kreativwirtschaft, da diese Branche bei der HipHop-Kultur und ihren kreativen Praktiken besonders naheliegt. Ein weiterer wichtiger Aspekt war jedoch, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft als prototypisch für die künftige Arbeitswelt gilt. Die bewusste Entscheidung der Interviewten (mit Ausnahme von FANTOM) für ihre postfordistische Lebens- und Arbeitsweise könnte in Zukunft folglich keine freiwillige mehr sein.

Neue Zwänge und Restriktionen begleiten in diesem Fall die entstehenden Chancen und Handlungsspielräume.

Über lange Zeit hinweg konnten nur wenige Individuen, beschränkt auf künstlerische Kreise, kreativen Praktiken nachgehen. Im Zuge einer demokratisierten Mediennutzung sind diese mittlerweile im Alltag breiter Bevölkerungsteile zu finden, insbesondere in Jugendkulturen. Im HipHop werden durch die Methode des *Samplings* Praktiken aus unterschiedlichen kulturellen Kontexten mit modernen Technologien verknüpft und dienen als Mittel zur Konstruktion individueller und sozialer Identitäten. Dabei entstehen neue Konzeptionen von Kunst, Ästhetik und Unterhaltung, welche die Trennung von ‚hoher Kunst' und populärer Kultur überwinden.[284] Kreative Formen der Selbstherstellung und Selbstdarstellung sind kennzeichnend für Szenen, die nicht mehr nur von Jugendlichen bevölkert werden. Insbesondere in der HipHop-Szene lässt sich hierbei die Schaffung von ökonomischem Mehrwert beobachten und zwar nicht (nur) durch kulturindustrielle Verwertungsprozesse von ‚außen' sondern auch von Akteuren aus dem Szenekern heraus. Sie sind als Kulturunternehmer aktiver Bestandteil der Kultur- und Kreativwirtschaft. Diese ist durch ein hohes Maß an Beteiligten mit einschlägiger akademischer Ausbildung gekennzeichnet. Bei den Befragten traf dies nicht immer zu, vielmehr war circa die Hälfte mit Tätigkeiten beschäftigt, die nicht in Zusammenhang mit ihren Ausbildungsberufen standen. Türöffnend wirkten das in der HipHop-Szene gewonnene soziale und kulturelle Kapital, will heißen die in der Szene geknüpften Kontakte sowie die hier erworbenen Kompetenzen. Die Fähigkeit der Befragten zu eigenverantwortlichem, innovativem und kreativem Arbeiten ist von zentraler Bedeutung in der Kultur- und Kreativwirtschaft, da hier bereits postfordistische Arbeitsverhältnisse dominieren. Die Kulturunternehmer der HipHop-Szene können somit als Prototypen einer sich wandelnden Arbeitswelt gelten. Ihre Behauptung von Freiheit und Autonomie,

284 Kimminich, Eva et al. (2007), „Vorwort: Express yourself!: Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground." In: Express yourself!: Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground, hrsg. von Eva Kimminich et al., Cultural Studies 25 (Bielefeld: Transcript-Verl.), S. 7-19, S. 9-11.

Selbstverwirklichung und Selbstentfaltung geht jedoch ebenfalls einher mit prekären Lebens- und Arbeitsverhältnissen. Die Entgrenzung von Arbeit und Freizeit, ein unsicheres und schwankendes Einkommen sowie eine hohe Arbeitsbelastung verbunden mit häufig vergleichsweise niedrigem Entgelt dürfen nicht übersehen werden. Die Anforderungen an die Leistungsbereitschaft und auch die Frustrationstoleranz der Akteure sind hoch. Ihre Eigenverantwortlichkeit und die damit einhergehende Selbst-Ökonomisierung führen zu steigendem Stress und Formen der Selbstausbeutung bei den Kulturunternehmern. Den neuen Chancen, Handlungsoptionen und Autonomiepotenzialen stehen folglich auch neue Zwänge und Ausbeutungsmechanismen entgegen. Konsequenterweise hat sich einer der Befragten, FANTOM, gegen eine entsprechende Lebens- und Arbeitsweise entschieden. Er hält an der fordistischen Trennung zwischen Arbeit und Freizeit fest und führt seine Szeneaktivitäten in der Freizeit weiter fort, als eine Ergänzung zu seinem Beruf, der keinen Raum für kreative Praktiken bietet.

Versucht man allerdings die Lebenssituation von Kulturunternehmern zu bilanzieren, so muss die jeweilige Situation genau untersucht werden, um vorschnelle Beurteilungen zu vermeiden. In der Vergangenheit wurde der Begriff der Prekarität generell für Arbeitsverhältnisse jenseits des Normalarbeitsverhältnisses verwendet. Dieser vereinfachenden Gegenüberstellung wurde ab der Jahrtausendwende angesichts des tief greifenden Wandels der Arbeitswelt eine Neukonzeptualisierung des Begriffs entgegen gesetzt. Diese unterscheidet drei Ebenen: prekäre Arbeit ist nicht existenzsichernd (materiell-reproduktive Ebene), schließt aus sozialen Netzen aus (sozial-kommunikative Ebene) und ermöglicht keine volle Teilhabe an sozialen Rechten und Partizipationschancen (rechtlich-institutionelle Ebene). Neben dieser strukturellen Dimension gibt es noch die Ebene der subjektiven Verarbeitung. Hier erweist sich prekäre Arbeit auf der inhaltlichen Ebene als Sinnverlust evozierende Tätigkeit, die den Betätigten soziale Anerkennung vorenthält und keinen längerfristigen Lebensentwurf ermöglicht. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass eine Beschäftigung dann als prekär gilt, wenn der Beschäftigte unter den aktuellen Standard von Einkommen und sozialer Integration gerät und die Tätigkeit darüber hinaus mit (erhöhten) Sinnverlusten, Anerkennungsdefiziten und Planungsunsi-

cherheit einher geht. Die Definition von Prekarität hängt somit also stets von der jeweiligen Definition gesellschaftlicher Normalstandards und der Wahrnehmung der Betroffenen ab. Ethnographische Studien ermöglichen es, die Innensicht der Beteiligten zu beleuchten um herauszufinden, ob die postfordistischen Arbeitsverhältnisse überwiegend negativ als Stress empfunden werden, oder ob dadurch auch Selbstbestätigung und Befriedigung ermöglicht werden.[285] Bei den im Rahmen der vorliegenden Untersuchung Befragten überwogen beispielsweise in den Augen der meisten Interviewten die Vorzüge der kultur- und kreativwirtschaftlichen Betätigungen, wenngleich ihre Nachteile den Akteuren wohl bewusst waren. Wichtiger als die Probleme auf der materiell-reproduktiven Ebene waren die Einbindung in die sozialen Netzwerke der Szene sowie die inhaltliche Ebene der als erfüllend empfundenen kreativen Praktiken. Dieses positive Selbstverständnis darf nicht leichtfertig als Illusion abgetan werden, sondern muss auf seinen Realitätsgehalt und seine Potenziale abgeklopft werden.[286]

Hiermit sind bereits einige Aufgaben für künftige Forschungen benannt. Die Frage nach der Prekarität der Arbeitsverhältnisse ist insbesondere im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft virulent, in der niedrige Einkommen und eine hohe intrinsische Arbeitsmotivation aufeinander treffen. Dadurch entsteht ein spannungsreiches Verhältnis, in dem sich auch einige der befragten Akteure am Rande des Existenzminimums zu bewegen scheinen, während sie gleichzeitig inhaltlich in ihrer Tätigkeit voll aufgehen. Die Auslotung dieses Spannungsverhältnisses und der lebensweltlichen Folgen der Entgrenzung von Arbeit ist eine komplexe Aufgabe, die weiterer Studien bedarf. Auch die Erforschung der weiblichen Beteiligung in der HipHop-Szene konnte im Rahmen der vorliegenden Studie nicht geleistet werden. Gerade angesichts der starken Feminisierung der Kultur- und Kreativwirtschaft handelt es sich hier um ein For-

---

285 Seifert, Manfred (2009), „Prekarisierung der Arbeits- und Lebenswelt: Kulturwissenschaftliche Reflexionen zu Karriere und Potenzial eines Intrepretationsansatzes.“ In: Prekär arbeiten, prekär leben: Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf ein gesellschaftliches Phänomen, hrsg. von Irene Götz und Barbara Lemberger (Frankfurt a.M.: Campus-Verl.), S. 31-53, S. 35-38.

286 Warneken 2006, S. 123-125.

schungsdesiderat, dem künftige Studien nachgehen könnten. Ebenso spannend wäre die systematische Erforschung verschiedener Szenen im Hinblick auf die dort entwickelten Kompetenzen und ihre berufliche Verwertung. Ein mögliches Feld könnte die Punk-Szene mit dem ‚Do-it-yourself' Anspruch ihrer Szenezugehörigen sein, die darüber hinaus auch die Entstehungsgrundlage für andere Jugendkulturen wie die Indie- oder die Gothic-Szene bzw. Schwarze Szene darstellt. Letztgenannte zeichnen sich ebenfalls stark durch die kreativen Praktiken ihrer Beteiligten aus, die vielfältige künstlerische Produkte hervorbringen. An diesen Beispielen könnte man ebenso die Zusammenhänge mit der Arbeitswelt näher erforschen. Da die vorliegende Studie nur einen punktuellen Einblick in die Lebenswelt von einigen HipHop-Akteuren geben konnte, würden der Vergleich mit anderen Szenen oder ein quantitativ angelegtes Forschungsdesign sicherlich zu weiteren interessanten Ergebnissen führen. Zu fragen ist außerdem, was die Schlussfolgerungen aus der vorliegenden Studie für das Verhältnis von Arbeitswelt und Bildungssystem bedeuten. Entlastet der Kompetenzerwerb in Szenen und der sich bisweilen daraus ergebende Übergang in den Arbeitsmarkt die Akteure von dem Druck, immer höhere und bessere Bildungstitel zu erwerben um konkurrenzfähig zu bleiben? Oder steigen vielmehr die Anforderungen an die Individuen, möglichst eine erfolgreiche formale Bildungskarriere mit dem Erwerb mannigfaltiger Kompetenzen zu kombinieren? Diese Fragen können nur durch weitere Studien in befriedigender Weise beantwortet werden.

Literaturverzeichnis

Albert, Mathias (2010), Jugend 2010. Eine pragmatische Generation behauptet sich. Shell-Jugendstudie 16. Frankfurt a.M.: Fischer-Taschenbuch-Verlag.

Androutsopoulos, Jannis (2003), „Einleitung." In: HipHop: Globale Kultur – lokale Praktiken, hrsg. von Jannis Androutsopoulos. Bielefeld: Transcript-Verl., S. 9-23.

Androutsopoulos, Jannis (2010), „Multilingualism, Ethnicity and Genre in Germany's Migrant HipHop." In: The languages of global hip hop, hrsg. von Marina Terkourafi. London: Continuum, S. 19-43.

Androutsopoulos, Jannis/ Habscheid, Stefan (2007), „‚Von der Szene – für die Szene'? Stil und Stilisierung in der Vermarktung des HipHop-Festivals splash!" In: HipHop meets Academia: Globale Spuren eines lokalen Kulturphänomens, hrsg. von Karin Bock, Stefan Meier und Gunter Süß. Bielefeld: Transcript-Verl., S. 289-310.

Austin, Joe (2002), Taking the train: How graffiti art became an urban crisis in New York City. New York: Columbia University Press.

Baethge, Martin (1991), „Arbeit, Vergesellschaftung, Identität – Zur zunehmenden normativen Subjektivierung der Arbeit." Soziale Welt 42, Nr. 1, S. 6-19.

Banes, Sally (2004), „Breaking." In: That's the joint!: The hip-hop studies reader, hrsg. von Mark Anthony Neal und Murray Forman. New York, NY: Routledge, S. 13-20.

Barber-Kersovan, Alenka (2007), „Creative Class, Creative Industries, Creative City: Ein musikpolitisches Paradigma." In: Sound and the city: Populäre Musik im urbanen Kontext, hrsg. von Dietrich Helms und Thomas Phleps, Beiträge zur Popularmusikforschung 35. Bielefeld: Transcript-Verl., S. 11-30.

Baudrillard, Jean (1978), Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen. Unter Mitarbeit von Hans-Joachim Metzger. Internationaler Merve-Diskurs 79. Berlin: Merve-Verl.

Beck, Ulrich (2010), Risikogesellschaft: Auf dem Weg in eine andere Moderne, 1. Aufl. [Nachdr.], Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Beck, Ulrich/Bonß, Wolfgang/Lau, Christoph (2004), „Entgrenzung erzwingt Entscheidung: Was ist neu an der Theorie reflexiver Modernisierung?“ In: Entgrenzung und Entscheidung: Was ist neu an der Theorie reflexiver Modernisierung?, hrsg. von Ulrich Beck, Christoph Lau und Wolfgang Bonß. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 13-62.

Beck, Ulrich/Beck-Gernsheim Elisabeth (2007), „Generation Global.“ In: Generation Global: Ein Crashkurs, hrsg. von Ulrich Beck. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 236-265.

Böhle, Fritz/Bolte, Annegret/ Dunkel, Wolfgang/Pfeiffer, Sabine/Porschen, Stefanie/Sevsay-Tegethoff, Nese (2004), „Der gesellschaftliche Umgang mit Erfahrungswissen: Von der Ausgrenzung zu neuen Grenzziehungen.“ In: Entgrenzung und Entscheidung: Was ist neu an der Theorie reflexiver Modernisierung?, hrsg. von Ulrich Beck, Christoph Lau und Wolfgang Bonß. Orig.-Ausg. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 95-122.

Böß, Raphael (2009), Step into a world: HipHop zwischen Marginalität und Mitte. Münster: Unrast-Verlag.

Bröckling, Ulrich (2007), Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Caglar, Ayse (1998), „Verordnete Rebellion: Deutsch-türkischer Rap und türkischer Pop in Berlin.“ In: Globalkolorit: Multikulturalismus und Populärkultur, hrsg. von Ruth Mayer. St. Andrä-Wördern: Hannibal, S. 41-56.

Castleman, Craig (1999), Getting up: Subway graffiti in New York, 8. Aufl. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Castleman, Craig (2004), „The Politics of Graffiti.“ In: That’s the joint!: The hip-hop studies reader, hrsg. von Mark Anthony Neal und Murray Forman. New York, NY: Routledge, S. 21-29.

Chang, Jeff (2006), Can’t stop won’t stop: A history of the hip-hop generation. New York: Picador.

Charnas, Dan (2010), The big payback: The history of the business of hip-hop. New York: New American Library.

Choi, Frauke (2009), Leistungsmilieus und Bildungszugang: Zum Zusammenhang von sozialer Herkunft und Verbleib im Bildungssystem. Schule und Gesellschaft 44. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Conze, Eckart (2009), Die Suche nach Sicherheit: Eine Geschichte der Bundesrepublik Deutschland von 1949 bis in die Gegenwart. München: Siedler.

Dewe, Bernd (2010), „Begriffskonjunkturen und der Wandel vom Qualifikations- zum Kompetenzjargon." In: Soziologie der Kompetenz, hrsg. von Thomas Kurtz und Michaela Pfadenhauer. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., S. 107-118.

Doering-Manteuffel, Anselm/Raphael, Lutz (2010), Nach dem Boom: Perspektiven auf die Zeitgeschichte seit 1970, 2., erg. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Dudek, Peter (2002), „Geschichte der Jugend." In: Handbuch Kindheits- und Jugendforschung, hrsg. von Heinz-Hermann Krüger und Cathleen Grunert. Opladen: Leske + Budrich, S. 333-349.

Dyson, Michael Eric (2007), Know what I mean? Reflections on hip-hop. New York: Basic Civitas.

Elflein, Dietmar (2008), „AGGRO Berlin: 100 Prozent deutscher Hip-Hop." In: HipHop in Berlin, hrsg. von Archiv der Jugendkulturen e.V. und Gangway e.V. Berlin: Archiv-der-Jugendkulturen-Verl., S. 25-34.

Engelen, Alex (2011), „Legendery Status: Kool DJ Herc & Rakim." Juice, Nr. 136, S. 6-7.

Farin, Klaus (2001), generation-kick.de: Jugendsubkulturen heute. München: Bundeszentrale für politische Bildung.

Ferchhoff, Wilfried (2007), Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.

Flick, Uwe (2006), Qualitative Sozialforschung: Eine Einführung, 4. Aufl., vollst. überarb. und erw. Neuausg. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl.

Florida, Richard L. (2006), The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life, [Nachdr.]. New York, NY: Basic Books.

Friebe, Holm/Lobo, Sascha (2007), Wir nennen es Arbeit: Die digitale Bohème oder: intelligentes Leben jenseits der Festanstellung, 5. Aufl. München: Heyne.

Fuchs, Max/Zimmermann, Olaf (2008), „Höhen und Tiefen des Arbeitsmarktes Kultur." In: Jahrbuch für Kulturpolitik 2008, hrsg. von Thomas Röbke und Bernd Wagner. Essen: Klartext, S. 327-335.

Garley, Matt (2010), „Realkeepen: Anglicisms in the German Hip-Hop Community." In: The languages of global hip hop, hrsg. von Marina Terkourafi. London: Continuum, S. 277-299.

Geißler, Rainer (2008), „Die Metamorphose der Arbeitertochter zum Migrantensohn: Zum Wandel der Chancenstruktur im Bildungssystem nach Schicht, Geschlecht, Ethnie und deren Verknüpfungen." In: Institutionalisierte Ungleichheiten: Wie das Bildungswesen Chancen blockiert, hrsg. von Peter A. Berger und Heike Kahlert. 2. Aufl., Bildungssoziologische Beiträge. Weinheim: Juventa-Verl., S. 71-100.

George, Nelson (2006), XXX – drei Jahrzehnte HipHop, erw. und überarb. Neuausg. Freiburg Breisgau: Orange-Press.

Gorny, Dieter/Scheytt, Oliver (2008), „Im Wandel begegnen wir unserer Kreativität: Zur Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft durch die Europäische Kulturhauptstadt RUHR.2010." In: Jahrbuch für Kulturpolitik 2008, hrsg. von Thomas Röbke und Bernd Wagner. Essen: Klartext, S. 73-81.

Götz, Irene (2007), „Lokale und periphere Gemeinschaften als Rückzugsorte postfordistischer Lebensführung." In: Flexible Biografien? Horizonte und Brüche im Arbeitsleben der Gegenwart, hrsg. von Manfred Seifert. Frankfurt: Campus-Verl., S. 21-29.

Götz, Irene/Lemberger, Barbara (2009), „Prekär arbeiten, prekär leben: Einige Überlegungen zur Einführung." In: Prekär arbeiten, prekär leben:Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf ein

gesellschaftliches Phänomen, hrsg. von Irene Götz und Barbara Lemberger. Frankfurt a.M.: Campus-Verl., S. 7-28.

Grimm, Stephanie (1998), Die Repräsentation von Männlichkeit im Punk und Rap. Stauffenburg-Medien 2. Tübingen: Stauffenburg-Verl.

Güngör, Murat/Loh, Hannes (2002), Fear of a Kanak Planet: Hip-Hop zwischen Weltkultur und Nazi-Rap. Höfen: Hannibal.

Haselbach, Dieter (2008), „Kulturwirtschaft und Kulturpolitik – Plädoyer für begriffliche Sorgfalt." In: Jahrbuch für Kulturpolitik 2008, hrsg. von Thomas Röbke und Bernd Wagner. Essen: Klartext, S. 175-185.

Heid, Michaela (2007), „Lebensplanung und Berufseinstieg von Jugendlichen: Zum Verhältnis von Zukunftsperspektiven und Wertorientierungen bei Jugendlichen einer Schweizer Schulklasse." In: Flexible Biografien? Horizonte und Brüche im Arbeitsleben der Gegenwart, hrsg. von Manfred Seifert. Frankfurt: Campus-Verl., S. 31-47.

Helsper, Werner (2008), „Der Bedeutungswandel der Schule für Jugendleben und Jugendbiografie." In: Jugend und Bildung: Modernisierungsprozesse und Strukturwandel von Erziehung und Bildung am Beginn des 21. Jahrhunderts, hrsg. von Cathleen Grunert, Hans-Jürgen von Wensierski und Heinz-Hermann Krüger. Opladen: Budrich, S. 135-163.

Helsper, Werner/Böhme, Jeanette (2002), „Jugend und Schule." In: Handbuch Kindheits- und Jugendforschung, hrsg. von Heinz-Hermann Krüger und Cathleen Grunert. Opladen: Leske + Budrich, S. 567-596.

Hevelke, Monica (2008), „B-Boys und B-Girls: Ein Gespräch mit Niels „Storm" Robitzki." In: HipHop in Berlin, hrsg. von Monica Hevelke und Olad Aden. Berlin: Archiv-der-Jugendkulturen-Verl., S. 59-64.

Heyse, Volker/Erpenbeck, John (1997), Der Sprung über die Kompetenzbarriere: Kommunikation, selbstorganisiertes Lernen und Kompetenzentwicklung von und in Unternehmen. Bielefeld: Bertelsman Verlag.

Hirschfelder, Gunther (2004), „Die historische Dimension der Arbeitskulturen." In: Die Virtualisierung der Arbeit: Zur Ethnographie neuer Arbeits- und Organisationsformen, hrsg. von Gunther Hirschfelder und Birgit Huber. Frankfurt a.M.: Campus-Verl., S. 27-52.

Hitzler, Ronald (1998), „Posttraditionale Vergemeinschaftung: Über neue Formen der Sozialbindung." In: Berliner Debatte Initial, Nr. 1, S. 81-89.

Hitzler, Ronald/Bucher, Thomas/Niederbacher, Arne (2005), Leben in Szenen: Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.

Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (2004), Unsichtbare Bildungsprogramme? Zur Entwicklung und Aneignung praxisrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen. Düsseldorf; Expertise zum 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW.

Holler-Nowitzki, Birgit/Meier, Ulrich (1997), „Langeweile – (K)ein Thema für die Unterrichtsforschung? Ergebnisse einer Schülerbefragung." Pädagogik 49, Nr. 9, S. 31-35.

Holman, Michael (2004), „Breaking: The History." In: That's the joint!: The hip-hop studies reader, hrsg. von Mark Anthony Neal und Murray Forman. New York, NY: Routledge, S. 31-39.

Honer, Anne (1994), „Das explorative Interview: zur Rekonstruktion der Relevanzen von Expertinnen und anderen Leuten." Schweizerische Zeitschrift für Soziologie 20, Nr. 3, S. 623-640.

Hurrelmann, Klaus (2006), Jugend 2006: Eine pragmatische Generation unter Druck. Frankfurt a.M.: Fischer-Taschenbuch-Verlag.

Hurrelmann, Klaus (2010), Lebensphase Jugend: Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung, 10. Aufl. Weinheim: Juventa-Verl.

Jochum, Georg (2010), „Zur historischen Entwicklung des Verständnisses von Arbeit." In: Handbuch Arbeitssoziologie, hrsg. von G. Günter Voß, Günther Wachtler und Fritz Böhle. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., S. 81-125.

Käckenmeister, Anja (2007), Warum so wenig Frauen rappen? Ursachen, Hintergründe, Antworten. Saarbrücken: VDM Verl. Müller.

Kaya, Ayhan (2003), „‘Scribo Ergo Sum‘: Islamic Force und Berlin-Türken.“ In: HipHop: Globale Kultur – lokale Praktiken, hrsg. von Jannis Androutsopoulos. Bielefeld: Transcript-Verl., S. 246-272.

Keller, Rainer (2010), „Kompetenz-Bildung: Programm und Zumutung individualisierter Bildungspraxis: Über Möglichkeiten einer erweiterten Bildungssoziologie.“ In: Soziologie der Kompetenz, hrsg. von Thomas Kurtz und Michaela Pfadenhauer. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., S. 29-48.

Kimminich, Eva (2003), „‚Lost Elements‘ im ‚MikroKosmos‘: Identitätsbildungsstrategien in der Vorstadt- und HipHop-Kultur.“ In: Kulturelle Identität: Konstruktionen und Krisen, hrsg. von Eva Kimminich. Frankfurt a.M.: Peter Lang Verlag, S. 45-88.

Kimminich, Eva/Pfänder, Stefan (2009), „Improvisation und sozialer Wandel in Jugend- und Subkulturen: Breakdance und Tango.“ In: Improvisation: Kultur- und lebenswissenschaftliche Perspektiven, hrsg. von Maximilian Gröne et al., Rombach Wissenschaften Reihe Scenae 11. Freiburg Breisgau/Berlin/Wien: Rombach Verlag KG, S. 159-174.

Kimminich, Eva/Rappe, Michael/Geuen, Heinz/Pfänder, Stefan (2007), „Vorwort: Express yourself!: Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground.“ In: Express yourself!: Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground, hrsg. von Eva Kimminich et al., Cultural Studies 25. Bielefeld: Transcript-Verl., S. 7-19.

Kleemann, Frank/Krähnke, Uwe/Matuschek, Ingo (2009), Interpretative Sozialforschung: Eine praxisorientierte Einführung. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.

Kleemann, Frank/Matuschek, Ingo/Voß, G. Günter (2002), „Subjektivierung von Arbeit – ein Überblick zum Stand der soziologischen Diskussion.“ In: Subjektivierung von Arbeit, hrsg. von Manfred Moldaschl. München: Hampp, S. 53-100.

Kleemann, Frank/Voß, G. Günter (2010), „Arbeit und Subjekt.“ In: Handbuch Arbeitssoziologie, hrsg. von G. Günter Voß, Günther Wachtler und Fritz Böhle. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., S. 415-450.

Klein, Gabriele/Friedrich, Malte (2008), Is this real? Die Kultur des HipHop, 1. Aufl. [Nachdr.], Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Knoblauch, Hubert (2010), „Von der Kompetenz zur Performanz: Wissenssoziologische Aspekte der Kompetenz." In: Soziologie der Kompetenz, hrsg. von Thomas Kurtz und Michaela Pfadenhauer. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., S. 237-255.

Kocka, Jürgen (2000), „Arbeit früher, heute, morgen: Zur Neuartigkeit der Gegenwart." In: Geschichte und Zukunft der Arbeit, hrsg. von Jürgen Kocka, Claus Offe und Beate Redslob. Frankfurt a.M.: Campus-Verl., S. 476-492.

Krüger, Hans-Hermann/Grunert, Cathleen (2005), „Jugend und Bildung." In: Handbuch Bildungsforschung, hrsg. von Rudolf Tippelt. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., S. 495-512.

Krüger, Heinz-Hermann (2010), „Vom Punk bis zum Emo – ein Überblick über die Entwicklung und die aktuelle Karthographie jugendkultureller Stile." In: inter-cool 3.0: Jugend Bild Medien; ein Kompendium zur aktuellen Jugendkulturforschung, hrsg. von Birgit Richard und Heinz-Hermann Krüger. Paderborn: Fink, S. 13-41.

Kurz, Constanze (2002), „Innovation und Kompetenzen im Wandel industrieller Organisationskulturen." Mitteilungen aus der Arbeitsmarkt- und Berufsforschung 35, Nr. 4, S. 601-615.

Lamnek, Siegfrid (2005), Qualitative Sozialforschung, 4., vollst. überarb. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz Verlag.

Lampert, Claudia (2007), „Grounded Theory." In: Mediennutzung, Identität und Identifikationen: Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen, hrsg. von Lothar Mikos. Weinheim: Juventa-Verl., S. 516-526.

Lauterbach, Burkhart (2000), „Die Volkskunde und die Arbeit: Rückblick und Vorschau." In: Arbeitskulturen im Umbruch: Zur Ethnographie von Arbeit und Organisation, hrsg. von Irene Götz und Andreas Wittel. Münster: Waxmann, S. 19-34.

Leibnitz, Kimiko (2007), „Die bitch als ambivalentes Weiblichkeitskonzept im HipHop." In: HipHop meets Academia: Globale Spuren eines lokalen Kulturphänomens, hrsg. von Karin Bock,

Stefan Meier und Gunter Süß. Bielefeld: Transcript-Verl., S. 157-169.

Macdonald, Nancy (2004), The graffiti subculture: Youth, masculinity and identity in London and New York, [4.Nachdr.]. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Mager, Christoph (2007), HipHop, Musik und die Artikulation von Geographie. Stuttgart: Steiner.

Mager, Christoph/Hoyler, Michael (2007): „HipHop als Hausmusik. Globale Sounds und (sub)urbane Kontexte." In: Sound and the city. Populäre Musik im urbanen Kontext, hrsg. von Dietrich Helms und Thomas Phleps. Bielefeld: Transcript-Verl., S. 45-63.

Mandel, Birgit (2007), Die neuen Kulturunternehmer: Ihre Motive, Visionen und Erfolgsstrategien. Bielefeld: Transcript-Verl.

Mandel, Birgit (2008), „Die Neuen Kulturunternehmer – Prekariat oder Vorreiter und Visionäre eines sich wandelnden Kulturbetriebs?" In: Jahrbuch für Kulturpolitik 2008, hrsg. von Thomas Röbke und Bernd Wagner. Essen: Klartext, S. 345-355.

Mansel, Jürgen/Hurrelmann, Klaus (1994), Alltagsstreß bei Jugendlichen: Eine Untersuchung über Lebenschancen, Lebensrisiken und psychosoziale Befindlichkeiten im Statusübergang, 2. Aufl. Jugendforschung. Weinheim: Juventa-Verl.

Manske, Alexandra/Schnell, Christiane (2010), „Arbeit und Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft." In: Handbuch Arbeitssoziologie, hrsg. von G. Günter Voß, Günther Wachtler und Fritz Böhle. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., S. 699-727.

Menrath, Stefanie (2001), represent what …: Performativität von Identitäten im HipHop, Hamburg: Argument-Verl.

Mikos, Lothar (2000), „Vergnügen und Widerstand: Aneignungsformen von HipHop und Gangsta Rap." In: Politik des Vergnügens: Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies, hrsg. von Udo Göttlich. Köln: von Halem, S. 103-123.

Negus, Keith (2004), „The Business of Rap: Between the Street and the Executive Suite." In: That's the joint!: The hip-hop studies

reader, hrsg. von Mark Anthony Neal und Murray Forman. New York, NY: Routledge, S. 525-540.

Ogbar, Jeffrey Ogbonna Green (2007), Hip-hop revolution: The culture and politics of rap. Lawrence: University Press of Kansas.

Pavicic, Christine (2007), Hip Hop Dancing Bodies: Eine interkulturelle Studie der Hip Hop Kultur. Hamburg: Kovac.

Pennay, Mark (2001), „Rap in Germany: The Birth of a Genre." In: Global noise: Rap and hip-hop outside the USA, hrsg. von Tony Mitchell. Middletown, Conn.: Wesleyan Univ. Press, S. 111-133.

Perry, Imani (2004), Prophets of the hood: Politics and poetics in hip hop. Durham: Duke Univ. Press.

Peschke, André (2010), HipHop in Deutschland: Analyse einer Jugendkultur aus pädagogischer Perspektive. Hamburg: Diplomica Verlag.

Pfadenhauer, Michaela (2010), „Kompetenz als Qualität sozialen Handelns." In: Soziologie der Kompetenz, hrsg. von Thomas Kurtz und Michaela Pfadenhauer. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., S. 149-172.

Popp, Ulrike (2007), „Widersprüche zwischen schulischer Sozialisation und jugendlichen Identitätskonstruktionen: Zur ‚Identitätskrise' der Schule." In: Bildung und Berufsorientierung: Der Einfluss von Schule und informellen Kontexten auf die berufliche Identitätsentwicklung, hrsg. von Heike Kahlert und Jürgen Mansel. Weinheim: Juventa-Verl., S. 19-35.

Przyborski, Aglaja/Wohlrab-Sahr, Monika (2008), Qualitative Sozialforschung: Ein Arbeitsbuch. München: Oldenbourg.

Pyranja (2007), „Let's go girls!: Ein Gespräch mit der Rapperin Pyranja über Mädchen und junge Frauen im HipHop." In: Krasse Töchter: Mädchen in Jugendkulturen, hrsg. von Gabriele Rohmann. Berlin: Archiv-der-Jugendkulturen-Verl., S. 175-179.

Rahn, Janice (2002), Painting without permission: Hip-Hop Graffiti Subculture. Westport: Bergin & Garvey.

Reckwitz, Andreas (2010), Unscharfe Grenzen: Perspektiven der Kultursoziologie, 2., unveränd. Aufl. Bielefeld: Transcript-Verl.

Reiners, Diana (2007), „No future: Marginalisierte Jugendliche ohne Arbeitsmarktchancen." In: Flexible Biografien? Horizonte und Brüche im Arbeitsleben der Gegenwart, hrsg. von Manfred Seifert. Frankfurt: Campus-Verl., S. 49-61.

Rohmann, Gabriele (2007), „Krasse Töchter: Mädchen in Jugendkulturen. Auftakt" In: Krasse Töchter: Mädchen in Jugendkulturen, hrsg. von Gabriele Rohmann. Berlin: Archiv-der-Jugendkulturen-Verl; S. 7-11.

Rose, Tricia (1994), Black noise: Rap music and black culture in contemporary America. Middletown, Conn.: Wesleyan Univ. Press.

Ruile, Anna Magdalena (2010), Lernen in Jugendszenen: Ein Ausweg aus sozialer Ungleichheit im formalen Bildungssystem? Marburg: Tectum-Verl.

Salaverría, Heidi (2007), „Tanz um Anerkennung: Ästhetik und Alterität – von Breaking bis Krumping." In: Express yourself!: Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground, hrsg. von Eva Kimminich et al., Cultural Studies 25. Bielefeld: Transcript-Verl., S. 209-238.

Scherr, Albert (2009), Jugendsoziologie: Einführung in Grundlagen und Theorien, 9., erw. und umfassend überarb. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.

Schierz, Sascha (2009), Wri(o)te: Graffiti, cultural criminology und Transgression in der Kontrollgesellschaft. Vechta: VVSWF.

Schloss, Joseph G. (2009), Foundation: B-boys, b-girls, and hip-hop culture in New York. Oxford: Oxford University Press.

Schmidt, Gert (2010), „Arbeit und Gesellschaft." In: Handbuch Arbeitssoziologie, hrsg. von G. Günter Voß, Günther Wachtler und Fritz Böhle. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., S. 127-147.

Schmidt-Lauber, Brigitta (2007), „Das qualitative Interview oder: Die Kunst des Reden-Lassens." In: Methoden der Volkskunde.

Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie, hrsg. von Silke Göttsch-Elten. Berlin: Reimer, S. 169-284.

Schmitt, Angelika/Irion, Michael (2001), Graffiti: Problem oder Kultur? München: Beust Verl.

Schnoor, Oliver (2007), „Szenemediale Identitätsangebote und mediatisierte Identifikationsmodi: Das Beispiel Graffiti in subkultureller und biographischer Perspektive." In: Mediennutzung, Identität und Identifikationen: Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen, hrsg. von Lothar Mikos. Weinheim: Juventa-Verl., S. 207-222.

Schönberger, Klaus (2003), „Arbeit und Freizeit – Integration oder Entgrenzung? Wandel der Erwerbsarbeit: Überlegungen für eine subjektorientierte Empirische Kulturwissenschaft/Europäische Ethnologie." In: Kultur der Arbeit – Kultur der neuen Ökonomie: Kulturwissenschaftliche Beiträge zu neoliberalen Arbeits- und Lebenswelten, hrsg. von Sabine Hess und Johannes Moser. Graz: Institut für Volkskunde und Kulturanthropologie, S. 141-166.

Schönberger, Klaus (2007), „Widerständigkeit der Biographie: Zu den Grenzen der Entgrenzung neuer Konzepte alltäglicher Lebensführung im Übergang vom fordistischen zum postfordistischen Arbeitsparadigma." In: Flexible Biografien? Horizonte und Brüche im Arbeitsleben der Gegenwart, hrsg. von Manfred Seifert. Frankfurt: Campus-Verl., S. 63-94.

Schroer, Markus (2007), Das Individuum der Gesellschaft: Synchrone und diachrone Theorieperspektiven, 1. Aufl. [Nachdr.]. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Schwencke, Olaf/Bühler, Joachim/Wagner, Marie Katharina (2009), Kulturpolitik von A – Z: Ein Handbuch für Anfänger und Fortgeschrittene. Berlin: B&S Siebenhaar.

Seifert, Manfred (2009), „Prekarisierung der Arbeits- und Lebenswelt: Kulturwissenschaftliche Reflexionen zu Karriere und Potenzial eines Intrepretationsansatzes." In: Prekär arbeiten, prekär leben: Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf ein gesellschaftliches Phänomen, hrsg. von Irene Götz und Barbara Lemberger. Frankfurt a.M.: Campus-Verl., S. 31-53.

Sevsay-Tegethoff, Nese (2007), Bildung und anderes Wissen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Sievers, Isabel/Schulte, Rainer (2009), „Von Kompetenzen und Potenzialen junger Transmigranten." In: Jugend – Migration – Sozialisation – Bildung: Festschrift zum 65. Geburtstag von Hartmut M. Griese, hrsg. von Christina Fischer, Alexis Athemeliotis und Hartmut M. Griese. Berlin: LIT-Verl., S. 100-113.

Söndermann, Michael (2010), „Monitoring zu wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2009." Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi), Nr. 594.

Stahnke-Jungheim, Dorothea (2000), Graffiti in Potsdam aus der Sicht von Sprayern und jugendlichen Rezipienten im Land Brandenburg. Frankfurt a.M.: Lang.

Stauber, Barbara (2007), „Selbstinszenierungen junger Szene-Aktivistinnen – Gender-Konstruktionen in Jugendkulturen." In: Krasse Töchter: Mädchen in Jugendkulturen, hrsg. von Gabriele Rohmann. Berlin: Archiv-der-Jugendkulturen-Verl., S. 32-43.

Steinbach, Anja (2009), Welche Bildungschancen bietet das deutsche Bildungssystem für Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund? Oldenburg: BIS-Verl. der Carl-von-Ossietzky-Univ.

Szillus, Stephan/Leopoldseder, Marc/Wehn, Jan (2010), „Deutschrap 2000-2010. Eine Dekade im Rückspiegel." Juice, Nr. 133: S. 18-32.

Toop, David (2000), Rap attack 3: African rap to global hip hop, 3. erw. u. überarb. Aufl. London: Serpent's Tail.

Traue, Boris (2010), „Kompetente Subjekte: Kompetenz als Bildungs- und Regierungsdispositiv im Postfordismus." In: Soziologie der Kompetenz, hrsg. von Thomas Kurtz und Michaela Pfadenhauer. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., S. 49-67.

Ulich, Klaus (2008), „Zur aktuellen Schulsituation: Belastungen, Risiken und Urteile von Schülerinnen und Schülern." In: Schule, Jugend und Gesellschaft: Ein Studienbuch zur Pädagogik

der Sekundarstufe, hrsg. von Barbara Rendtorff und Svenja Burckhart. Stuttgart: Kohlhammer, S. 202-217.

Verlan, Sascha/Loh, Hannes (2006), 25 Jahre HipHop in Deutschland, [Aktualisierte Ausg.]. Höfen: Hannibal.

Vester, Michael (2006), „Die ständische Kanalisierung der Bildungschancen: Bildung und soziale Ungleichheit zwischen Boudon und Bourdieu." In: Soziale Ungleichheit im deutschen Bildungssystem: Eine empirisch-theoretische Bestandsaufnahme, hrsg. von Georg Werner. Konstanz: UVK Verl.-Ges, S. 13-54.

Voß, G. Günter (2010), „Subjektivierung und Mobilisierung: Und: Was könnte Odysseus zum Thema "Mobilität" beitragen?" In: Mobilität und Mobilisierung: Arbeit im sozioökonomischen, politischen und kulturellen Wandel, hrsg. von Irene Götz et al. Frankfurt a.M.: Campus-Verl., S. 95-136.

Wahler, Peter/Tully, Claus J./Preiß, Christine (2004), Jugendliche in neuen Lernwelten: Selbstorganisierte Bildung jenseits institutioneller Qualifizierung. Schriften des Deutschen Jugendinstituts. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.

Warneken, Bernd Jürgen (2006), Die Ethnographie populärer Kulturen: Eine Einführung. Wien: Böhlau.

Wegener, Claudia (2008), „HipHop und Rap – Jugendkultur zwischen Tabubrüchen und Gewalt?" In: Verlorene Werte? Medien und die Entwicklung von Ethik und Moral, hrsg. von Joachim von Gottberg und Elizabeth Prommer. Konstanz: UVK Verl.-Ges., S. 119-132.

Weller, Wivian (2003), Hip-Hop in São Paulo und Berlin: Ästhetische Praxis und Ausgrenzungserfahrungen junger Schwarzer und Migranten. Forschung Soziologie Bd. 172. Opladen: Leske + Budrich.

Wenzel, Hartmut (2010), „Chancengleichheit in der Schule – eine nicht abgegoltene Forderung." In: Bildungsungleichheit revisited: Bildung und soziale Ungleichheit vom Kindergarten bis zur Hochschule, hrsg. von Heinz-Hermann Krüger et al., Studien zur Schul- und Bildungsforschung 30. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., S. 57-67.

Wirsching, Andreas (2005), Deutsche Geschichte im 20. Jahrhundert, 2. Aufl. München: C.H. Beck.

Wirsching, Andreas (2006), Abschied vom Provisorium. 1982-1990. München: Random House.

Wolfrum, Edgar (2006), Die geglückte Demokratie: Geschichte der Bundesrepublik Deutschland von ihren Anfängen bis zur Gegenwart, 2. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta.

Zinnecker, Jürgen (1987), Jugendkultur 1940-1985. Opladen: Leske u. Budrich.

Zinnecker, Jürgen/Stecher, Ludwig (2006), „Gesellschaftliche Ungleichheit im Spiegel hierarchisch geordneter Bildungsgänge: Die Bedeutung ökonomischen, kulturellen und ethnischen Kapitals der Familie für den Schulbesuch der Kinder." In: Soziale Ungleichheit im Bildungssystem: Eine empirisch-theoretische Bestandsaufnahme, hrsg. von Werner Georg. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., S. 291-310.

Internetquellenverzeichnis

Backspin-media.de, http://backspin-media.de/archives/3264 (letzter Zugriff: 12. Oktober 2011).

Festivalhopper.de, http://www.festivalhopper.de/festival/tickets/splash-festival-2011.php, (letzter Zugriff: 19. August 2011

Fourartists.com, http://www.fourartists.com/de/ueber_uns2/index.html (letzter Zugriff: 12. Oktober 2011).

FS-entertainment.com, http://www.fs-entertainment.com/firmenprofil (letzter Zugriff: 12. Oktober 2011).

Juice.de, http://www.juice.de/jobs (letzter Zugriff: 12. Oktober 2011).

Kimminich, Eva (2003a), „Tanzstile der HipHop-Kultur: Bewegungskult und Körper-Kommunikation.". http://www.3sat.de/nano/cstuecke/51986/dvd.pdf (letzter Zugriff: 31. Dezember 2009).

Künstlersozialkasse.de, http://www.kuenstlersozialkasse.de/wDeutsch/ksk_in_zahlen/statistik/durchschnitts-einkommenversicherte.php (letzer Zugriff: 4. Oktober 2001)

Kultur-kreativ-wirtschaft.de, http://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/KuK/Navigation/ Initiative /ziele,did=327880.html (letzter Zugriff: 2. August 2011).

Kultur-kreativ-wirtschaft.de, http://kultur-kreativ-wirtschaft.de/KuK/Navigation/kultur-kreativwirtschaft,did=329926.html (letzter Zugriff: 18. Februar 2012).

Marktplatz-mittelstand.de, http://www.marktplatz-mittelstand.de/Search/Fetch (letzter Zugriff: 25. Juni 2011).

O'Malley Greenburg, Zack, „The Forbes Five: Hip-Hop's Wealthiest Artists.". http://www.forbes.com/special-report/hip-hop/forbesfive.html (letzter Zugriff: 25. Juni 2011).

Piranha-media.de, Piranha Media GmbH, „Juice Media Daten.“. http://www.piranha-media.de/mediadaten/JUICE_Mediadaten_2011.pdf (letzter Zugriff: 25. Juni 2011).

Splash-festival.de, http://www.splash-festival.de/ (letzter Zugriff 16. September 2011).

Tfactory.com, Ikrath, Philipp, „Die HipHop-Szene.“ http://www.tfactory.com/0500news-09_03_23.html (letzter Zugriff: 3. Juni 2011).

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 Übersicht der Interviewten 218

Danksagung

Am Schluss einer langen Arbeit gilt es, zahlreichen Personen tief empfundenen Dank auszusprechen. An erster Stelle steht meine Doktormutter, Prof. Dr. Sabine Doering-Manteuffel, die mich bereits im Studium stetig förderte und mich im Anschluss daran zu dieser Doktorarbeit ermutigte. Ihr möchte ich für das Vertrauen, die Unterstützung und die vielen Ratschläge danken. Ohne sie würde es diese Arbeit nicht geben.

Großen Dank schulde ich ebenso Prof. Dr. Michaela Pfadenhauer, die als zweite Gutachterin die Arbeit ebenfalls eng begleitete und wichtige Anregungen lieferte. Ihre Forschungsinteressen inspirierten die vorliegende Dissertation.

Sehr herzlich möchte ich mich darüber hinaus bei PD Dr. Friedemann Schmoll für seine wertvollen Hinweise und aufmunternden Worte bedanken. Vielen Dank auch an Prof. Dr. Werner Schneider und die Teilnehmer seiner Forschungswerkstatt für den spannenden Austausch und die anregenden Diskussionen.

An prominenter Stelle stehen in dieser Danksagung auch meine Interviewpartner. Ohne sie wäre diese Untersuchung nicht möglich gewesen! Ihnen danke ich für die Offenheit, Zeit, Geduld und ihr Entgegenkommen. Die Möglichkeit, einen tiefen Einblick in ihre Erlebnisse und Ansichten zu bekommen, war eine einmalige Erfahrung für mich. Die Begeisterung und Intensität ihrer Aussagen waren faszinierend.

Big shout outs an meine lieben Freunde und die denkbar besten Kollegen: Ina Jeske, Dr. Margaretha Schweiger-Wilhelm, Alma Durán-Merk, Lena Grießhammer und Tobias Gingele. Ein riesiges Dankeschön für den Austausch, die Aufmunterung und ständige Unterstützung, nicht zu vergessen die gemeinsamen Mittagessen, die mir geholfen haben, meinen Blutzuckerspiegel stabil zu halten… Für die vielen Tipps und Anregungen möchte ich mich auch bei Stephanie Stadelbacher, Günes Turan und Dr. Angelika Reich bedanken, die mir häufig zur Seite standen. Herzlichen Dank auch an Laurentiu Gafiuc, dessen germanistische Fachkenntnis von großer Hilfe war.

Für ihre seelische und moralische Unterstützung danke ich insbesondere meinen lieben Freundinnen Semira Wachhaus und Nadya Khan sowie meiner Cousine Marie Charrier. Danke für die vielen unterhaltsamen Gespräche und das gemeinsame Lachen, die mir immer wieder viel Energie gaben!

Last but not least möchte ich meinen Eltern, Margherita und Hansi Ruile, sowie meinem Verlobten Krzysztof Zawadzki für ihr Vertrauen in mich danken. Erst ihre liebevolle Unterstützung und Ermutigung haben es mir möglich gemacht, mich die vergangenen zwei Jahre voll auf meine Dissertation zu konzentrieren. Danke, dass Ihr immer für mich da wart!

HipHop überwindet Grenzen sowohl auf sprachlicher, räumlicher, sozialer und ethnischer Ebene. Die Akteure dieser Szene sind vielseitig und dazu besonders unternehmungslustig. Sie arbeiten beispielsweise als Veranstalter, Designer, freie Künstler oder Publizisten. Dadurch sind sie Teil der innovativen und dynamischen Kultur- und Kreativwirtschaft, jedoch häufig ohne entsprechende Ausbildung.

Anna Magdalena Ruile geht der Frage nach, wie den HipHop-Akteuren die berufliche Nutzung ihrer Szeneaktivitäten gelingt. Ihre These: Im Zuge des Wandels der Arbeitswelt verschwimmen die Grenzen zwischen Szeneleben und Arbeit. Die Szenegänger nutzen die entstehenden Impulse, um auf neue Anforderungen im Rahmen voranschreitender Modernisierungsprozesse zu reagieren. Mit ihren kulturunternehmerischen Aktivitäten entwickeln sie postfordistische Lebensmodelle, die kulturelle Alltagspraktiken mit beruflichen Tätigkeiten verbinden. Die Autorin legt die in der Szene vorhandenen Ressourcen an Kreativität, künstlerischem Gespür, Fleiß, Ehrgeiz und Geschäftssinn offen.

ISBN 978-3-8288-3015-8
€ 34,90 (D)
9 783828 830158
www.tectum-verlag.de