

HipHop-Akteure als Kulturunternehmer: kulturelle Bildung und Inklusion durch HipHop

Anna Magdalena Ruile

Angaben zur Veröffentlichung / Publication details:

Ruile, Anna Magdalena. 2013. "HipHop-Akteure als Kulturunternehmer: kulturelle Bildung und Inklusion durch HipHop." In *"Each one teach one": Inklusion durch kulturelle Bildung im Kontext von Jugendszenen*, edited by Anna Magdalena Ruile and Daniel Mark Eberhard, 78–98. 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/>



HipHop-Akteure als Kulturunternehmer. Kulturelle Bildung und Inklusion durch HipHop

Anna Magdalena Ruile

Abstract

In ihrem Beitrag zeigt Anna M. Ruile, dass HipHop-Akteure Szeneaktivitäten wie beispielsweise die Organisation von Veranstaltungen, die Gestaltung von Wänden, Flyern, Homepages und Kleidungsstücken oder die Auftritte als Rapper, DJ oder Tänzer im Laufe der Zeit auch über die Szene hinaus beruflich betreiben können. Sie werden dann als Kulturunternehmer Teil der Kultur- und Kreativwirtschaft, einer aufstrebenden jungen Branche. Die im HipHop vorhandenen Lern- und Arbeitsmöglichkeiten sind beispielhafte Prozesse kultureller Bildung, die den Heranwachsenden und jungen Erwachsenen soziale, kulturelle und ökonomische Inklusion ermöglichen.

Hinführung

„HipHop ist kein Musikstil, sondern Sprechgesang nur ein Teil der Kultur“ (Cora E. 1994)

Cora E., eine deutsche HipHop-Ikone aus der sogenannten Alten Schule, stellte in ihrem 1994 entstandenen Rap-Stück „Nur ein Teil der Kultur“ eindeutig klar: Rap und HipHop sind keine Synonyme, auch wenn sie häufig entsprechend verwendet werden. Im New York der 1970er Jahre entwickelten überwiegend Jugendliche afro- und lateinamerikanischer Herkunft unterschiedliche musikalische, bildnerische und tänzerische Ausdrucksformen, die unter dem Überbegriff HipHop zusammengefasst werden. Dazu zählen Rap, DJing, Graffiti und Breakdance bzw. B-boying. Inzwischen lassen sich beinahe auf der ganzen Welt je nach Region unterschiedliche Ausprägungen von HipHop beobachten.¹ Bei einer näheren Betrachtung

¹ Für weitergehende Informationen zur HipHop-Kultur vgl. Klein/Friedrich 2008, Mager 2007 oder Ruile 2012. Da im vorliegenden Sammelband

tung der HipHop-Kultur wird rasch ersichtlich, dass es sich um ein äußerst komplexes Phänomen handelt, bei dem sich zahlreiche Widersprüche offenbaren. Dies liegt darin begründet, dass es sich bei HipHop sowohl um einen Lebensstil bzw. eine Szene (vgl. Hitzler et al. 2005) als auch um ein kommerzielles Produkt handelt, insbesondere bei der Rap-Musik. In den USA werden mit HipHop Umsätze in schwindelerregenden Höhen erwirtschaftet; so schätzte das Black Music Entertainment Magazine den Umsatz der gesamten HipHop-Industrie zu Beginn des Jahrtausends auf jährlich fünf Milliarden US-Dollar (vgl. Käckemeister 2007, S. 26-27). Laut dem Forbes Magazine gehören 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) sowie Brian *Birdman* Williams und Curtis *50 Cent* Jackson (mit jeweils 100 Millionen US-Dollar).²

Beschäftigt man sich mit HipHop, sollte man also stets zwei Ebenen unterscheiden: HipHop ist auf der einen Seite die gelebte Alltagspraxis zahlreicher Heranwachsender und junger (z.T. auch nicht mehr ganz so junger) Erwachsener. Die hier transportierten Werte, Einstellungen, Überzeugungen und Lebensweisen unterscheiden sich bisweilen gravierend von dem, was HipHop auf der anderen Seite ist, nämlich ein global vermarktetes kommerzielles Produkt, das ganz spezifischen Marktmechanismen unterliegt. Diese beiden Ebenen sind in zahlreichen Fällen nicht klar von einander zu trennen, ihre Grenzen verschwimmen vielmehr an vielen Punkten. Die von mir angestrebte Unterscheidung zwischen Alltagspraktik und Produkt soll auch nicht im wertenden Sinne den vermeintlich ‚guten‘ Lebensstil (oder die Szene) von der ‚bösen‘ Kommerzialisierung trennen, sondern die unterschiedlichen Motivationen und Intentionen der Akteure in ihren jeweiligen Kontexten nachvollziehbar machen.

weitere Beiträge zum Thema HipHop vorhanden sind, wird auf eine ausführliche Darstellung an dieser Stelle verzichtet.

² O'Mally Greenburg, Zack: The Forbes Five: Hip-Hop's Wealthiest Artists. URL: <http://www.forbes.com/special-report/hip-hop/forbesfive.html> <14.1.2013>.

Die Kommerzialisierung von Szenen wie z.B. der HipHop-Kultur wird häufig als Ausverkauf verstanden. Die stichhaltigen Vorwürfe einer Verflachung und Vermassung der jeweiligen Ausdrucksformen im Augenblick ihres Übergangs in den ‚Mainstream‘ sollen an dieser Stelle nicht geleugnet werden. Es gilt jedoch auch zu beachten, dass der Prozess der Kommerzialisierung bei Szenen als Formen posttraditionaler Vergemeinschaftung nicht einfach eine Instrumentalisierung von außen, sondern vielmehr auch ein inhärentes Strukturelement ist. Die möglichst professionelle Inszenierung von Gemeinschaft, die zur Stabilisierung des Szene-Zusammenhalts zwingend notwendig ist, wird häufig durch eine Organisationselite übernommen, die den Regeln des Konsumwarenmarktes folgend profitorientiert arbeitet. Wer ein Mitglied einer posttraditionalen Gemeinschaft sein will, muss nicht nur sein Interesse am gemeinsamen Thema bekunden und die nötigen kulturellen Codes beherrschen, sondern auch für seine Mitgliedschaft bezahlen (vgl. Hitzler 1998, S. 82-86).³ Dieses Charakteristikum von Szenen, die ein Beispiel für die neuen Formen posttraditionaler Vergemeinschaftung sind, bietet ihren Mitgliedern eine Reihe interessanter Optionen. Szeneaktivitäten wie die Organisation von Veranstaltungen, die Gestaltung von Wänden, Flyern, Homepages und Kleidungsstücken oder die Auftritte als Rapper, DJ oder Tänzer können im Laufe der Zeit auch über die Szene hinaus beruflich genutzt werden. Was zunächst überwiegend in der Freizeit verfolgt wird, kann schließlich auch profitorientiert ausgeübt und zu guter Letzt zum Beruf werden.

Dieses Phänomen war der Ansatzpunkt einer Untersuchung⁴, die sich mit ‚kulturunternehmerischen‘ HipHop-Akteuren beschäftigte und deren wesentliche Ergebnisse im Folgenden dargestellt werden. Interviewt wurden zehn langjährige Szenegänger, die als freie Künstler, Designer, Ladeninhaber, Werbetechniker, DJs, Radiomoderatoren, Tänzer und Veranstalter tätig sind. Sie entstammen so-

³ Für weitergehende Informationen zu Szenen siehe den Beitrag von Paul Eisewicht in diesem Band.

⁴ Die Studie wurde 2012 beim Tectum-Verlag veröffentlicht; die folgenden Kapitel sind im Wesentlichen hieraus entnommen (siehe Ruile 2012).

wohl der Alten Schule der 1980er Jahre, als auch der Neuen Schule der 1990er Jahre und waren zum Zeitpunkt der Untersuchung zwischen 28 und 44 Jahren alt. Mithilfe explorativer Interviews (vgl. Honer 1994) wurden die Einstellungen der HipHop-Akteure erhoben, um erste Ideen zur beruflichen Verwertung von Szeneaktivitäten in der HipHop-Kultur zu generieren. Ausgangspunkt 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. Die Untersuchungsergebnisse sind ein imponierendes Beispiel dafür, wie die in der HipHop-Szene vorhandenen Lern- und Arbeitsmöglichkeiten als Formen kultureller Bildung jungen Heranwachsenden soziale, kulturelle und schließlich auch ökonomische Inklusion ermöglichen.

Überblick: In der HipHop-Szene erworbene, beruflich verwertbare Kompetenzen

Vier der im Rahmen der vorgestellten Studie befragten Akteure, nämlich *Rok*⁵, *Gemini*, *Damien* und *One* waren Akteure der ‚Alten Schule‘, die bereits in den 1980er Jahren mit der HipHop-Kultur in Berührung gekommen waren und die Entstehung und Entwicklung der Szene in Deutschland ‚hautnah‘ erlebt und auch mitgeprägt haben. *Swiss*, *Fantom*, *Mike*, *David*, *Allrounder* und *Edmund* hingegen sind Vertreter der ‚Neuen Schule‘, sie stießen während der 1990er Jahre zur HipHop-Szene. In der Zwischenzeit konnten alle Interviewten auf eine mindestens zehnjährige Szenezugehörigkeit zurückblicken, in deren Verlauf sie zahlreiche Kompetenzen erworben haben. Diese ähneln zum Teil den in anderen Szenen erworbenen Kompetenzen, die Ronald Hitzler und Michaela Pfadenhauer in ihrer Expertise herausgearbeitet haben (vgl. Hitzler und Pfadenhauer 2004). Eine ganze Reihe ist jedoch sehr spezifisch für die HipHop-Szene, die aufgrund der Vielfältigkeit ihrer Ausdrucksformen jedoch ein äußerst komplexes Feld darstellt. Dieses bedarf einer ge-

⁵ Aus Gründen der Anonymisierung sind die im Folgenden verwendeten Namen der Interviewten Decknamen.

zielten 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 HipHop-Akteure im Alltag ebenso einsetzen wie ihre sozialen Kompetenzen, ihre Fremdsprachenkenntnisse, ihr Reflektionsvermögen und ihr politisches Bewusstsein. Im Fokus der hier vorgestellten Untersuchung lag jedoch die berufliche Verwertung von Szeneaktivitäten. Die hierbei erworbenen Kompetenzen 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 wie *Allrounder* oder *Mike*, die gelegentlich Partys und kleinere Veranstaltungen in den Clubs vor Ort organisieren. Diese Ereignisse bieten Auftrittsmöglichkeiten für lokale Akteure und sind wichtige Treffpunkte, die den Szenezusammenhalt stärken. Zahlreiche Szenegänger sammeln in diesem kleinen Rahmen bereits erste Erfahrungen bei der Organisation von Veranstaltungen und den damit verbundenen Schwierigkeiten und Aufgaben.

Daneben gibt es größere Konzerte, *Jams* oder *Battles*, auf denen auch Künstler mit nationalem Renommee auftreten. Ihr 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 Besu-

chern handelt es sich um große Events, die inzwischen von Profis organisiert werden. Beispielhaft genannt sei das *Splash!*-Festival: hat seit der Jahrtausendwende hat es sich 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.⁶ Die Konzert-Agentur *Four Artists* ist ein weiteres Beispiel. Sie gehört mehrheitlich den *Fantastischen Vier* (siehe ebenso das Plattenlabel *Four Music*) und beschäftigt inzwischen 26 Mitarbeiter, die jährlich rund 1.500 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.⁷ Außerdem hat sich eine Infrastruktur entwickelt, welche die HipHop-Fans mit dem notwendigen Material wie Kleidung, Accessoires, Platten, DJing- und Graffiti-Ausrüstung usw. versorgt. Neben dem klassischen Einzelhandel wie dem von *Swiss* betriebenen Laden gibt es 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 aber auch 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 hatten. *Allrounder* machte allerdings deutlich, dass die Umsätze mit Musik und vor allem mit CDs immens gesunken sind. Dies erschwerte es nicht nur den Verlagen, sondern auch vielen Rappern, mit CDs noch nennenswerte Umsätze zu erzielen. Die Verdienst-

6 <http://www.splash-festival.de/> <14.1.2013>.

7 http://www.fourartists.com/de/ueber_uns2/index.html <14.1.2013>.

möglichkeiten sind 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 weniger Verletzungsgefahr bedeuten; 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.⁸

Szenegänger wie *David*, *Mike*, *Damien* und *Allrounder* kümmern sich in der Regel selbst um das Booking bzw. bemühen sich um Gigs und Auftrittsmöglichkeiten, organisieren ihre Touren und sammeln Erfahrungen im Künstlermanagement. Durch neue technische 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 überdies Redaktionspraktika an. Eine wichtige Rolle spielen zudem Fotos und Filme, die den künstlerischen Output der Akteure festhalten und dokumentieren. Die

8 <http://www.fs-entertainment.com/firmenprofil> <14.1.2013>.

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 gefilmt und anschließend auf *youtube* oder anderen Portalen eingestellt bzw. auf DVD vertrieben. *David* und seine Tanz-Crew haben z.B. einen Dokumentarfilm über die Zeit gedreht, als sie einen *Roadtrip* gemacht und von ihren Straßenshows gelebt hatten. Der Film wurde bereits auf verschiedenen Film-Festivals gezeigt und wird jetzt für den japanischen Markt synchronisiert. Viele Rapper nehmen 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 wie *Gemini*, *Swiss*, *One*, *Edmund* oder *Rok* sind 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 Rap, Graffiti, DJing oder Breaking leiten. *Gemini*, *Edmund* und *Fantom* vermitteln etwa als Kursleiter interessierten Jugendlichen Praktiken, Regeln und Werte der HipHop-Kultur. Da die im Bereich der Tanzstile erworbenen Kompetenzen sich nur schlecht auf 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.

Interviewergebnisse: Expressivität, Gemeinschaft, Wissen, Handeln und Arbeit

Expressivität: Faszination des künstlerischen Inhalts

In der Kategorie „Expressivität: Faszination des künstlerischen Inhalts“ äußerten sich die Befragten zu ihrer Begeisterung für die HipHop-Kultur. Die sich über Jahre hinwegziehende, intensive Auseinandersetzung der Interviewten mit der jeweiligen Betätigung bis hin zu ihrer beruflichen Nutzung wies 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 im Hinblick auf die 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 Erkrankungen („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 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 auszudrücken, sei es durch Tanz bzw. Bewegung, Musik, Texte oder Bilder. Die Vielfältigkeit der im

HipHop anzutreffenden kulturellen Praktiken und ihre leichte Zugänglichkeit ermöglichten es den Szenegängern, ihren jeweiligen Neigungen und Interessen entsprechend eine passende Betätigung zu wählen; diese nutzten sie wiederum, um den eigenen Stimmungen, Gefühlen, Erfahrungen, Ansichten und Einstellungen Ausdruck zu verleihen und damit Identitätsbildungsprozesse voranzutreiben. Eine besondere Rolle spielte 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 entwickelten die Akteure ihre Individualität. Inspiration durch Vorbilder ist erlaubt, Kopieren oder Plagiiere gelten allerdings als Tabu. Die Wiedererkennbarkeit des eigenen *Styles*, sei es in Form einer Handschrift, einer bestimmten Haltung oder Bewegung oder einer Art zu rappen, ist eines der wichtigsten Ziele der Szene. Die stete Weiterentwicklung des eigenen *Styles* spielt dabei eine zentrale Rolle. 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 sceneinternen ästhetischen Regeln und Codes ist unvermeidlich, denn Neues kann nur der schaffen, der sich auch traut, die Regeln in einem gewissen Ma-

ße 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 in der Bildenden Kunst („Farbe auf die Leinwand spritzen“) wider. Im Gegensatz hierzu diente ihnen die HipHop-Kultur als eigenständiges Forum für kulturelle Ausdrucksformen, das 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 zeigte allerdings, dass sich ein meritokratisches System entwickelt hat, welches an die Strukturen der wettbewerbsorientierten, individualistischen Mehrheitsgesellschaft erinnert.

HipHop-Szene: Gemeinschaft von Gleichgesinnten

Die Szeneangehörigen nahmen die HipHop-Kultur als eine Gemeinschaft wahr. Gemeinsam wurde geübt und an den eigenen Fähigkeiten gearbeitet. Die Gemeinschaft diente der Bestärkung und dem Austausch von Tricks und Erfahrungen. Ihr Engagement in der Szene ermöglichte es den Akteuren, Respekt und Anerkennung zu erwerben und ihr Selbstwertgefühl zu stärken. Darüber hinaus konnten 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 wirkte ebenfalls als ein wichtiger Ansporn und regte 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 waren eher locker und wechselten in ihrer Besetzung, bisweilen wiesen sie aber auch sehr enge Bindungen auf. Darüber hinaus waren die *Crews* häufig Arbeitsgemeinschaften, die sich Aufträge teilten. Aufträge und Kontakte wurden häufig über Szenebekanntschaften vermittelt. Gelegentlich vermischten sich Arbeits- und Lebensgemeinschaft wie beim Tänzer *David*, der mit seiner *Crew* zusammenlebt 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 traditionellen, 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 diese nur vor den engsten Vertrauten der eigenen *Crew* zu lüften. Auch lassen sich im Graffiti die strengsten Regeln und Hierarchien beobachten, die bei Missachtung zu negativen Sanktionen wie beispielsweise zu sogenannten Sprayerkriegen führen können. Dennoch wurde die HipHop-Szene von allen Befragten als Gemeinschaft empfunden, in der sich die unterschiedlichen Elemente gegenseitig beeinflussen und vorantreiben, sodass bei den *Jams*, zumindest *David's* Äußerungen zufolge, eine beinahe transzendente Atmosphäre entstehen kann. Betont wurde, 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 schien. Immer wieder sprachen die Befragten auch die Internationalität der Szene an, die es ihnen ermöglichte, Bekanntschaft mit Szenegängern aus unterschiedlichsten Teilen der Welt zu schließen. Das gemeinsame Interesse an der HipHop-Kultur erlaubte es ihnen, Distanzen, welche durch Landesgrenzen, Sprachen oder andere Barrieren entstehen, leichter zu überwinden. Die lokale Gemeinschaft im Rahmen der Szene 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 ergründeten sowohl formale Bildungsangebote als auch sich zufällig ergebende Situationen wie z.B. Bekanntschaften hinsichtlich interessanter Lernmöglichkeiten.⁹ Praktische Vorbilder schätzten sie wesentlich höher als formale Bildungsangebote, die aus ihrer Perspektive 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, 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

⁹ vgl. die Ausführungen zu „informellem Lernen“ von Daniel Mark Eberhard in dieser Publikation.

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 die Befragten 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 erfolgte. 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 Ausdrucksformen. Darüber hinaus waren sie der Überzeugung, dass sie den Jüngeren neben dieser Tradierung von Werten lediglich Anregungen geben könnten. Die Weiterentwicklung der *Skills* musste 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* – einem verbreiteten Motto der HipHop-Kultur – 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 profitierten. *Damiens* Schilderung verdeutlichte außerdem, dass der Szeneslogan *each one teach one* in den USA eine ganz andere Bedeutung hatte als gegenwärtig 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 weite-

res 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 Akteure 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: Von der Szene zum Beruf

Die hier angesprochene berufliche Nutzung von Szeneaktivitäten erfolgte meist erst in einem zweiten Schritt, wenn sich geeignete Gelegenheiten ergaben. Zunächst erschien sie den Befragten vielmehr als 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 oder ihren Internetseiten als durch gezielte Werbung. Zu einem späteren Zeitpunkt war die Einschätzung der Kommerzialisierungsmöglichkeiten ihrer unterschiedlichen Aktivitäten jedoch durchaus pragmatisch. Hierfür gingen die Interviewten später auch Kompromisse ein, um den Wünschen der Kunden zu entsprechen, und mussten 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 finanzierte. Kam er aber darauf zu sprechen, dass er bisweilen auch nicht *reale* Musik auflegt, die das Publikum allerdings 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 – auch wenn sie damit ihren Lebensunterhalt verdienten – 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 sollten der Abhängigkeit von einer meist schwankenden Auftragslage in der Kultur- und Kreativwirtschaft entgegenwirken und ein gewisses Grundeinkommen sichern. Mit dieser Existenzsicherung wollten die Interviewten zwar einen gewissen Lebensstil pflegen, der vor allem die eigenständige und autonome Auseinandersetzung mit kreativen und expressiven Praktiken umfasste. Das Hervorbringen eines größeren finanziellen Mehrwerts 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 gemein, 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 die 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 waren 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 sollen schließlich auch die Schattenseiten einer selbständigen Tätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft nicht verschwiegen werden. 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 machte. Vor allem *Edmund* empfand die Angst vor dem finanziellen Misserfolg und der möglichen Abhängigkeit von staatlichen Unterstützungssystemen als belastend, die mit der krampfhaften Suche nach Nebenjobs, um Letzteres zu vermeiden, einherging. 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) heraus.

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.“

HipHop-Akteure als Kulturunternehmer

Die hier vorgestellte Untersuchung hat gezeigt, dass eine Reihe von Akteuren der HipHop-Szene als Kulturunternehmer tätig ist. Die notwendigen Kompetenzen haben sie überwiegend 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 die Akteure eine hohe intrinsische Motivation angesichts der schöpferischen Arbeitsinhalte, der schwankenden und vergleichsweise niedrigen Einkommen sowie der langen Arbeitszeiten infolge der Vermischung von Arbeit und Freizeitv wie sie für die Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt typisch sind. 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 Werteorientierungen 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 Arbeitsparadigma¹⁰ gehen Hand in Hand mit soziokulturellen Verän-

¹⁰ Unter Fordismus wird eine spezifische Kombination von Massenproduktion und Massenkonsumtion verstanden. Die Totalstandisierung und wissenschaftliche Rationalisierung der industriellen Produktion war mit entsprechender Lohn- und Arbeitszeitgestaltung der Arbeitnehmer verbunden.

derungen 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 (vgl. Popp 2007, S. 29-30; Choi 2009, S. 34). Hier werden zwar Qualifikationen vermittelt, aufgrund der eingangs geschilderten Modernisierungsprozesse werden jedoch zunehmend Kompetenzen, verstanden als individuelle Fähigkeiten zur flexiblen Problemlösung (vgl. Pfadenhauer 2010, S. 155), benötigt. Diese eignen sich die Jugendlichen vermehrt durch die Ausübung verschiedener Praktiken im Rahmen einer Szenezugehörigkeit (z.B. zur HipHop-Kultur) an. Solche 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 zukommen. Damit werden Szenekarrieren zu beruflichen Karrieren, die – zumindest im Falle der Interviewten – auch relativ unabhängig von Bildungskarrieren sind. Von zentraler Bedeutung sind 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*

Postfordismus bezeichnet hingegen die Entgrenzung dieser Verhältnisse durch Prozesse der Flexibilisierung, Prekarisierung und Subjektivierung in den letzten Jahrzehnten. Vgl. dazu ausführlicher Schmidt 2010 und Schönberger 2007.

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 einschlägig, da sie von den genannten Modernisierungsprozessen in ihrer Entstehung und Entwicklung maßgeblich geprägt wurde. Dementsprechend befähigt sie ihre Szenegänger zur aktiven Bewältigung und Gestaltung postfordistischer Lebens- und Arbeitsverhältnisse. Umgekehrt nutzen die Akteure die HipHop-Kultur und ihre Funktionsmechanismen, um auf gesellschaftliche Veränderungen in adäquater Weise zu reagieren. Die vorgestellte Untersuchung beschränkte sich hierbei auf die Kultur- und Kreativwirtschaft, da sich diese Branche im Hinblick auf die HipHop-Kultur und ihre kreativen Praktiken besonders anbietet. Ein weiterer wichtiger Aspekt war jedoch, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft als exemplarisch für die künftige Arbeitswelt gilt. Die Kulturunternehmer der HipHop-Szene können somit als Prototypen einer sich wandelnden Arbeitswelt gelten. Ihre Behauptung von Freiheit und Autonomie, 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. 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 gegenüber. Konsequenterweise hat sich einer der Befragten, *Fantom*, gegen eine entsprechende Lebens- und Arbeitsweise entschieden. Er hält an der fordistischen Trennung von Arbeit und Freizeit fest und führt seine Szeneaktivitäten in der Freizeit, als eine Ergänzung zu seinem Beruf fort, der keinen Raum für kreative Praktiken bietet. Der Rest der Befragten hat sich jedoch für das Kulturunternehmen HipHop entschieden und damit für einen Lebensstil, der Arbeit und (Szene)Leben mit allen damit verbundenen Vor- und Nachteilen zusammenführt.

Fazit: Kulturelle Bildung und Inklusion durch HipHop

Dass die geschilderten Lernprozesse im HipHop, die Ausübung verschiedenster künstlerischer und kreativer Praktiken und Techniken Formen kultureller Bildung sind, dürfte offensichtlich sein. In der HipHop-Kultur sind darüber hinaus nicht nur vielfältige Formen der Wissensvermittlung zu beobachten, von entscheidender Bedeutung ist die in der Studie zu Tage geförderte spezifische Form der Selbstbildung ihrer Akteure, die ihnen die aktive Gestaltung ihres Lebens- und Arbeitsalltags ermöglicht. Die berufliche Nutzung von Szene-Aktivitäten im Rahmen der Kultur- und Kreativwirtschaft zeigt, wie kulturelle Bildung im Kontext von HipHop zur Teilhabe am kulturellen, sozialen und beruflichen Leben der Mehrheitsgesellschaft befähigt. Dieses Erkenntnis ist umso bemerkenswerter, als die kulturellen Bildungsprozesse im HipHop (ebenso wie in anderen Szenen) höchst motiviert, zielstrebig und ehrgeizig in „Eigenregie“ erfolgen. Im Vergleich zu kultureller Bildung in Institutionen wie z.B. der allgemeinbildenden Schule haben Szenen dabei einen besonderen Vorteil: sie liegen quer zu traditionellen Vergemeinschaftungsformen und Institutionen, verbindend wirken gemeinsame Einstellungen, Motive und Ausdrucksformen die aus dem Interesse am „Szeneinhalt“ und nicht aus gemeinsamen Lebenslagen erwachsen (vgl. Hitzler et al. 2005, S. 26-30). Zwar verschwindet die Bedeutung der sozialen Herkunft für die Zugehörigkeit zu jugendkulturellen Gemeinschaften und die hierin stattfindenden Aneignungsprozesse nicht vollständig, sondern drückt sich häufig vielmehr indirekt aus (vgl. Ruile 2012, S. 86), dennoch eröffnen sich angesichts der sozialen Ungleichheit im Bildungssystem für Jugendliche aus benachteiligten Milieus in Szenen ganz neue Chancen auf Teilhabe an kultureller Bildung. In Szenen wie der HipHop-Kultur, die ethnische, soziale und ökonomische Grenzen an vielen Punkten überwindet, ist also bedeutendes Potenzial vorhanden. Die Skepsis der Mehrheitsgesellschaft und das meist nur sporadische Interesse von wissenschaftlichen Disziplinen wie der Pädagogik verkennen die in Jugendszenen enthaltenen Chancen und Möglichkeiten. Durch ihre ganz spezifischen Werte und Funktionsmechanismen ist die HipHop-Kultur besonders interessant für marginalisierte Personengruppen (siehe den im Vorwort genannten Stix), aber

auch für Akteure der Mehrheitsgesellschaft, die nach alternativen kreativen Ausdrucksmöglichkeiten suchen. Mehr Aufmerksamkeit und vor allem Anerkennung für Jugendszenen und ihre Akteure wären angezeigt.

Quellen

- Choi, Frauke (2009): Leistungsmilieus und Bildungszugang: Zum Zusammenhang von sozialer Herkunft und Verbleib im Bildungssystem. Schule und Gesellschaft 44. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Cora E. (1994): Nur ein Teil der Kultu., [Audio-CD]. Maxi mit DJ Marius No. 1, Buback.
- Hitzler, Ronald (1998): Posttraditionale Vergemeinschaftung: Über neue Formen der Sozialbindung. In: Berliner Debatte Initial 1/1998, S. 81-89.
- Hitzler, Ronald et al. (2005): Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- 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.
- Honer, Anne (1994): Das explorative Interview: zur Rekonstruktion der Relevanzen von Expertinnen und anderen Leuten. In: Schweizerische Zeitschrift für Soziologie 20 (1994) 3, S. 623-640.
- Käckenmeister, Anja (2007): Warum so wenig Frauen rappen? Ursachen, Hintergründe, Antworten. Saarbrücken: VDM Verlag Müller.
- Klein, Gabriele/Friedrich, Malte (2008): Is this real? Die Kultur des HipHop. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Mager, Christoph (2007): HipHop, Musik und die Artikulation von Geographie. Stuttgart: Steiner.

- O'Mally Greenburg, Zack (2011): The Forbes Five: Hip-Hop's Wealthiest Artists. URL: <http://www.forbes.com/special-report/hip-hop/forbesfive.html> <14.1.2013>.
- Pfadenhauer, Michaela (2010): Kompetenz als Qualität sozialen Handelns. In: Kurtz, Thomas/Pfadenhauer, Michaela: Soziologie der Kompetenz. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 149-172.
- Popp, Ulrike (2007): „Widersprüche zwischen schulischer Sozialisation und jugendlichen Identitätskonstruktionen: Zur ‚Identitätskrise‘ der Schule. In: Kahlert, Heike/Mansel, Jürgen (Hrsg.): Bildung und Berufsorientierung: Der Einfluss von Schule und informellen Kontexten auf die berufliche Identitätsentwicklung. Weinheim: Juventa-Verlag, S. 19-35.
- Ruile, Anna Magdalena (2012): Kulturunternehmen HipHop. Von der Szene zum Beruf. Marburg: Tectum-Verlag.
- Schmidt, Gerdt (2012): Arbeit und Gesellschaft. In: Voß, Günter G./Wachtler, Günther/Böhle, Fritz (Hrsg.): Handbuch Arbeitssoziologie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 127-147.
- Schönberger, Klaus (2007): Widerständigkeit der Biographie: Zu den Grenzen der Entgrenzung neuer Konzepte alltäglicher Lebensführung im Übergang vom fordistischen zum postfordistischen Arbeitsparadigma. In: Seifert, Manfred (Hrsg.): Flexible Biografien? Horizonte und Brüche im Arbeitsleben der Gegenwart. Frankfurt: Campus-Verlag, S. 63-94.