

RAUM UND INSZENIERUNG: EMPIRISCHE ERKUNDUNGEN AUF DEM SPLASH!-FESTIVAL

Sebastian Schröer

Einleitung

Im folgenden Beitrag wird es darum gehen, die raumbezogene Inszenierungspraxis der HipHop-Szene anhand empirischer Daten zu diskutieren, insbesondere sollen Überlegungen zu sozialen Prozessen der (kollektiven) Inszenierung mit Bezug auf den Raum¹ aufgezeigt werden. Dem Beitrag liegen Daten zugrunde, die im Rahmen teilnehmender Beobachtung im Jahr 2005 auf dem *splash!*-Festival² erhoben wurden. Die exemplarische Betrachtung der räumlichen Inszenierung anhand des *splash!*-Festivals erscheint sinnvoll, da aufgrund der Größe dieses Events die hier angeführten Praxen der raumbezogenen Inszenierung in konzentrierter Form vorzufinden sind. Die vorgestellten Überlegungen lassen sich jedoch auch auf andere soziale Anlässe der HipHop-Szene übertragen (z.B. *Urban Syndromes*³ und *BOTM*⁴).

Zunächst soll jedoch kurz umrissen werden, was unter HipHop im Kontext dieses Beitrages zu begreifen ist: HipHop soll hier verstanden werden als ein soziales Phänomen, welches global präsent und lokal verortet und, unter anderem Hitzler et. al. (2005) folgend, als juvenile Szene⁵ im Sinne einer Ansammlung von Akteuren mit einem gemeinsamen thematischen Background zu deuten ist. HipHop meint in diesem Kontext das Zu-

-
- 1 Raum soll hier als relational (im Sinne einer sozial definierten Arena im Kontext der Wechselbeziehung Mensch-Umwelt) verstanden werden.
 - 2 Das *splash!*-Festival ist mit ca. 25.000 Besuchern nach Angabe der Veranstalter ‚Europas größtes HipHop- und Reaggaefestival‘ und findet jährlich am Stausee Oberrabenstein in Chemnitz statt.
 - 3 Dabei handelt es sich um ein jährlich stattfindendes Treffen in Dresden mit dem Schwerpunkt Graffiti mit kleineren *Side events*.
 - 4 *BOTM* bedeutet *battle of the month* und bezeichnet einen alle zwei Monate stattfindenden Rap-Wettbewerb. Das *Battle* wird in mehreren deutschen Städten, unter anderem in Dresden, durchgeführt.
 - 5 „Juvenil“ soll hier im Sinne von jugendtypisch/mit Jugend assoziiert verstanden werden. Das bedeutet in Konsequenz, dass die beteiligten Akteure nicht zwingend der Lebensphase zuzuordnen sind.

sammenspiel der vier Elemente *Writing* (Graffiti), *Turntablism* (DJing), Rap (MCing) und *B-Boying* bzw. *B-Girling* (Breakdance) als Rahmen:

„HipHop culture is defined as a movement which is expressed through various artistic mediums which we call ‚elements‘. The main elements are known as MC‘ing (Rapping), DJ‘ing, WRITING (Aerosol Art), SEVERAL DANCE FORMS [...] and the element which holds the rest together: KNOWLEDGE.“ (Afrika Bambaa-taa zitiert nach Androutsopoulos 2003: 26).

In der natürlichen Einstellung der Akteure bedeutet HipHop ein Handeln in einer szenespezifischen Art und Weise vor dem Hintergrund szenebezogenen Wissens. Erleb- und erfahrbar wird HipHop bei spezifischen Formen sozialer Anlässe der Szene, die in dieser Form einzigartig sind: Neben Festivals und Konzerten, die auch in ähnlichen sozialen Gebilden rekonstruierbar sind, gibt es spezifische soziale Anlässe wie *Jams* (offene Treffen) und *Battles* (Treffen mit Wettbewerbscharakter). Das *splash!*-Festival bildet einen Rahmen für diese (szene-) spezifischen Formen themenbezogener Vergemeinschaftung.

Vorüberlegungen zum theoretischen Rahmen: Die HipHop-Szene spielt Theater

Den Ausgangspunkt einer Annäherung an die Kategorie Raum bilden die Ausführungen des Soziologen Goffman (1959, dt. 1969), der die Gliederung der sozialen Welt analog eines Theaterstücks beschreibt. Diese Überlegungen sollen jedoch lediglich als Anhaltspunkt verstanden werden: Es geht hier nicht um eine Validierung der Goffman’schen Theorie, sondern um deren Nutzung als Quelle der Inspiration zur Annäherung an eine Beobachtungskategorie im Sinne eines heuristischen Rahmens, bzw., mit Glaser/Strauss (1965, dt. 1975) formuliert, um die Erarbeitung eines sensibilisierenden Konzeptes.

Goffman (1959/1969) skizziert die dramaturgische Darstellung des Selbst und geht dabei zunächst von einer intentionalen Selbstdarstellung/Performanz im Alltag aus.⁶ Er differenziert ferner zwischen Darsteller und dargestelltem Selbst und rekurreert dabei explizit auf das „Image“ im Rahmen von Interaktionen (1967, dt. 1986). Selbstdarstellung ist zudem, wie er verdeutlicht, kulturell codiert. Dies zeigt sich, im auf den Untersuchungsgegenstand übertragenen Sinne, in Form von übergeordneten ‚Spielregeln‘ der Szene und im Hinblick darauf, was als ‚real‘ im Sinne von ‚sze-

6 Goffman unterscheidet dabei zwischen aufrichtiger und zynischer Darstellung.

nekonform‘ gelten kann.⁷ Schon Goffman (1959, dt. 1969) verweist im Zusammenhang mit den Praktiken der Selbstdarstellung auf den Raumaspekt der Performanz und unterscheidet zwischen Vorder- und Hinterbühnen. Dieses Konzept soll im weiteren Verlauf dieses Beitrages vertiefend diskutiert werden. Die dabei zu Grunde liegende Arbeitshypothese dieses Beitrages lautet, dass die soziale Wirklichkeit der HipHop-Szene analog eines Theaterstücks hergestellt (oder, der Terminologie nach Strauss folgend, „ausgehandelt“) wird. Voraussetzung dafür ist der Glaube an die eigene Rolle und an die Gültigkeit der übergeordneten ‚Spielregeln‘ der HipHop-Szene, bspw., wie Thomas es ausdrückt: „If men define situations as real, they are real in their consequences.“⁸

Die ‚Wirklichkeit‘ der Szene wird, dem Kulturbegriff Geertz‘ (1973, dt. 1983) als „Verstrickung des Menschen in selbstgesponnene Bedeutungsgewebe“ (1983: 9) folgend, mittels Interaktionen sozial hergestellt. Wesentliches Charakteristikum ist dabei, zumindest aus einer interaktionistischen Perspektive, die aktive Rolle des Subjektes bei der Definition dessen, was als ‚real‘ gelten kann. In Anlehnung an Durkheim (1912, dt. 1981) formuliert kommt es in diesem Prozess zu einer Verschmelzung von Akteuren (Individuen) zu einer sozialen Einheit und zur Herausbildung eines kollektiven Bewusstseins als ‚Transzendenz‘ im Sinne einer über das Bewusstsein des Subjekts herausragenden erfahrbaren ‚Wirklichkeit‘. Als Akteure sollen hier Individuen verstanden werden, die in Bezug auf und vor dem Hintergrund der ausgehandelten Normen- und Wertmaßstäbe der Szene, also themenspezifisch bzw. -fokussiert, (inter-) agieren.

Das *splash!*-Festival: Von der Szene für die Szene

Beim *splash!*-Festival handelt es sich um ein Event der HipHop-Szene, das einen Ausschnitt aus der Lebenswelt der Akteure darstellt, welcher nur bedingt dem Bereich der alltäglichen Erfahrungen zuzuordnen ist. Event soll hier in diesem Beitrag im Anschluss an Klein/Friedrichs 2003 sowie Hitzler et. al. 2005 verstanden werden als (totales) kollektives Ereignis mit Ritualcharakter und dem Merkmal (relativer) Einzigartigkeit, welches auf freiwilliger Teilnahme beruht.

Im Mittelpunkt des Events steht die direkte Kommunikation des Veranstalters/Organisators mit der Zielgruppe im inszenierten Erlebnisraum des

7 Als ‚Spielregeln‘ soll hier eine soziale Ordnung verstanden werden. Goffman spricht von einer rituellen Ordnung, Strauss (1993) konzipiert das Modell der ausgehandelten Ordnung. Die soziale Ordnung ist mit verschiedenen Themen (*issues*) und Werten (*values*) verbunden.

8 Thomas 1928: 572.

Events. Es handelt sich also um eine Aktionsform, welche die Zielgruppe direkt erreicht und dadurch aktive und emotionale Interaktion ermöglicht. Die Besonderheit des *splash!*-Festivals liegt darin, dass Zielgruppe und Veranstalter eine soziale Einheit bilden, was unter dem Topos ‚von der Szene für die Szene‘ kommuniziert wird (siehe dazu den Beitrag von Androutopoulos/Habscheid in diesem Band). Zudem handelt es sich beim *splash!*-Festival um ein überaus großes Event der Szene, laut der medialen (Selbst-)Präsentation sogar um nicht mehr und nicht weniger als das ‚größte europäische Hip-Hop- und Reggae-Festival‘. Im Rahmen des vorliegenden Beitrages soll das *splash!*-Festival als sozialer Raum begriffen werden, präzise um einen Raum auf Zeit, der durch Individuen, die interagieren bzw. deren vorhergegangenen Aushandlungen bestimmt, definiert und (vor-) strukturiert ist – Strauss (1993) bezeichnet dies als „ausgehandelte Ordnung“ („negotiated order“), welcher soziale Prozesse in der Vergangenheit zugrunde liegen.

What the hell is going on? Zugang zum Feld und erste Erkundungen

Grundlage der Feldforschung war es, einen geeigneten Zugang zum untersuchten Feld herzustellen. Durch Gespräche mit Kontaktpersonen aus der Szene war ich in gewisser Weise vorinformiert, was auf dem Festival (z.B. in Hinblick auf die Zugangsberechtigungen zu einzelnen Bereichen des Festivalgeländes) vor sich geht: Um möglichst Zugang zu allen Bereichen des Festivals zu haben war es demnach notwendig, über einen V.I.P.- bzw. Backstagepass zu verfügen. Dadurch, dass ich von 2003 bis 2005 als Sozialpädagoge im Bereich szenebezogene Jugendarbeit im Bereich Graffiti die Veranstaltung *Urban Syndromes* begleitet und die Organisatoren des Graffitiwettbewerbes *Write 4 Gold* bei der Finanzierung ihres Projektes beraten habe, bestanden Kontakte zu Akteuren der Szene, die im Sinne der von Strauss begründeten interaktionistischen Handlungstheorie als *core participants* (vgl. dazu Strauss 1993: 214) zu bezeichnen sind und dadurch in der Lage waren, mir einen möglichst uneingeschränkten Zugang zu verschaffen. Daraus ergaben sich auch die eigene(n) Rolle(n) im ‚Theaterstück *splash!*‘: Zum einen Zuschauer, zum anderen (Feld-) Forscher bzw. (teilnehmender) Beobachter mit Forschungsabsichten und ‚Geschäftspartner‘.

Der erste Eindruck, der sich bei einem Rundgang über das Festivalgelände darbot, war folgendermaßen: Für einen (relativ) Außenstehenden stellt sich das *splash!*-Festival zunächst als ein bunter Zirkus dar (ein Kollege prägte den Begriff ‚HipHop-Disneyland‘), der den thematisch an den vier Elementen orientierten (Referenz-) Rahmen darstellt. Im Kontext meiner bisherigen Forschungserfahrung erschien das *splash!*-Festival größer als alle Events der HipHop-Szene, die ich bis zu diesem Zeitpunkt unter-

sucht hatte (z.B. *Write 4 Gold*, *BOTM*, *Urban Syndromes*). Ferner war festzustellen, dass typische Merkmale eines Festivals auf dem Gelände vorhanden waren: So gab es eine Hauptbühne für etablierte Künstler sowie eine Bühne für weniger bekannte und Nachwuchskünstler, Imbiss- und Getränkeangebote, Merchandise- und Souvenirstände sowie dergleichen mehr. Jedoch ließ sich in Bezug auf ähnliche Events anderer juveniler Szenen (z.B. dem größten europäischen Heavy-Metal-Festival, dem *Wacken Open Air*) ein wichtiges Distinktionsmerkmal feststellen: Die Betonung der Elemente der HipHop-Szene im Raum. So existierten auf dem Festivalgelände vordefinierte Bereiche für Graffiti (*Write 4 Gold*), Breakdance (*B-Boy-Stage* mit *splash!-Battle*), DJing (in speziellen DJ-Zelten) sowie Rap (auf den beiden dafür vorgesehenen Bühnen). Das bedeutet, und das ist entscheidend, dass auf dem *splash!*-Festival die szenespezifischen Elemente von HipHop in Bezug auf die Raumgestaltung (omni-)präsent sind. Die Inszenierung des Raumes und die und daran gekoppelte Präsentation des Selbst im Raum spiegelt sich in der Strukturierung des Festivals wider.

Rollen, Kostüme und Kulissen: Mittel der Darstellung und Inszenierung

Betrachtet man das *splash!*-Festival angelehnt an Goffman (1959, dt. 1969) anhand der Theatermetaphorik lässt sich sagen, dass die Gesamtheit aller Rolleninhaber⁹ auf dem Festivalgelände das Ensemble¹⁰ des ‚Theaters‘ bildet. Das gesamte Ensemble interagiert miteinander und schafft dadurch die Wirklichkeit des szenespezifischen Events. Festzustellen ist ferner, dass dem Festival eine durch die Szene legitimierte Rollenverteilung zugrunde liegt, die im Folgenden kurz erläutert werden soll. Anzumerken ist, dass sich dabei die einzelnen Rollen¹¹ überschneiden können. Die Verteilung der Rollen beruht, folgt man Strauss (1993), ebenfalls auf vorangegangenen Aushandlungen.

Zunächst sind da diejenigen Zuschauer, die ihre Teilnahmeberechtigung mittels Ticketerwerb herstellen. Diese sind in zwei Gruppen unterteilbar: Zum einen Zuschauer mit aktivem Background, die sich selbst als Teil der Szene verstehen und zumeist eine oder mehrere Elemente der HipHop-Szene praktizieren bzw. produzieren, zum anderen diejenigen ohne aktiven Background, die reine Konsumenten sind. Diese Gruppe stellt die quantitative Mehrheit des Ensembles.

Daneben gehören die Künstler, die auf dem Festival zu sehen sind, als zweite Gruppe zum Ensemble. Zu dieser Gruppe gehören *Writer*, MCs, DJs

9 Diese Rollen können sowohl zugeschrieben als auch frei gewählt sein. Goffman (1963, dt. 1967) behandelt dies unter den Begriffen Selbst- bzw. Fremdstigmatisierung.

10 Zur Konzeption des Begriffs ‚Ensemble‘ siehe vertiefend Goffman (1969: 73ff.).

11 Zur Darstellung des Selbst als Rolle vgl. Goffman 1969: 230.

sowie *B-Boys* und *B-Girls*, die auf dem Festival für die ‚Show‘ zuständig sind und im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen. Quantitativ ist diese Gruppe um ein Vielfaches kleiner als die erstgenannte. Deren (szene-) öffentliche Performanz befindet sich im Zentrum der Aufmerksamkeit und bildet den thematischen Rahmen des Festivals.

Die Gruppe der Pressevertreter nimmt aus einem vorrangig professionellen Interesse am Festival teil und weist somit eine grundsätzlich andere Motivation zur Anwesenheit auf. Diese Gruppe von Rolleninhabern sind ein wesentlicher Faktor für die mediale Präsenz einerseits, die Selbst- und Fremdwahrnehmung der Szene andererseits. Dabei sind die Vertreter der Presse einer Doppelfunktion ausgesetzt: Es geht sowohl um die Information der interessierten allgemeinen Öffentlichkeit als auch um eine mediale Selbstbestätigung und Selbstvergewisserung der Szene selbst. Damit geht eine Binnendifferenzierung der Rolleninhaber vom Typ ‚Pressevertreter‘ einher: Während die Lokalpresse in erster Linie die Zielgruppe der allgemeinen Öffentlichkeit bedient, richtet sich die (auch überregionale) szeneinterne Presse (*Fanzines* etc.) an die Akteure der HipHop-Szene.

Eine weitere Gruppe von Rolleninhabern lässt sich in die (zugegebener Maßen diffuse) Kategorie ‚Personal‘ einordnen.¹² Damit sind zunächst die Veranstalter des Festivals (*splash!* Entertainment AG), aber auch Merchandiser¹³ sowie die Jurys von *Battles* (*Write 4 Gold, B-Boy-Battle*) gemeint. Sie sichern den Ablauf der Veranstaltung ab. Oftmals sind diese, getreu dem Anspruch des *splash!*-Festivals („von der Szene für die Szene“) in die HipHop-Szene integriert. Davon lassen sich ‚Mitspieler‘ mit hauptsächlich kommerziell motiviertem Interesse wie Imbissstandbetreiber, *Security* und *Stage Hands* (Technisches Personal) unterscheiden.

Ein wesentlicher Bestandteil der Inszenierungspraxis der HipHop Szene sind Kulissen und Requisiten, auf die bei der Inszenierung zurückgegriffen wird. Diese lassen sich wiederum im Hinblick auf zwei unterschiedliche Dimensionen differenzieren.

Zum einen handelt es sich um die persönlichen Requisiten der Darsteller (vergleichbar mit Kostümen) in Form von szeneorientierter Kleidung und Accessoires (von *Bling Blings*¹⁴ über Schirmmützen mit szenespezifischer Symbolik bis hin zu Tätowierungen); also das, was bei Goffman als persönliche Fassade bezeichnet wird.

12 ‚Diffus‘ deshalb, weil die einzelnen Rolleninhaber grundsätzlich unterschiedliche Motivationen für die Teilnahme am Festival aufweisen.

13 Merchandiser sind Verkäufer szenespezifischer Devotionalien (z.B. Schmuck, Kleidung, Tonträger).

14 Als *Bling Bling* wird Schmuck wie großformatige Goldketten, kostenintensive Uhren, aber auch goldener Zahnersatz bezeichnet. Nicht selten handelt es sich um Plagiate.

Strauss (1993: 107 ff.) betont die zentrale Rolle der Leibgebundenheit jeglicher Erfahrung, die wiederum die Grundlage für ein Kontextgerechtes soziales Verhalten darstellt. Im Anschluss an Gurgutzer (2004) kann der Körper zudem als gestaltbares Projekt begriffen werden, der einerseits als Zeichenträger, andererseits als Ressource zur Selbstinszenierung und -präsentation zu deuten ist. In der (Selbst-)Präsentation der am Festival beteiligten Akteure drückt sich in der Gestaltung des Körpers die individuelle Identifikation mit der Szene aus. Dabei kann zwischen temporärer (z.B. Kleidung) und permanenter Körpergestaltung (z.B. durch Tätowierungen) unterschieden werden, wobei eine permanente Körpergestaltung auf eine intensive Verbundenheit mit der Szene hinweist. Die Körpergestaltung als Mittel der persönlichen ‚Kostümierung‘ erfolgt auch und insbesondere im Kontext eines ‚Eindrucksmanagements‘¹⁵ im Sinne einer bewussten Steuerung des Eindrucks, den ein Individuum in einer sozialen Situation auszulösen erhofft. Die Positionierung des Körpers im Rahmen von Praxen der Inszenierung wiederum erfolgt eingebettet in den Raum.

Die Verwendung von persönlichen Requisiten dient der Sicherung der Szenemitgliedschaft durch Selbst- und Fremdvergewisserung: Man wird als Mitglied der Szene identifiziert und fühlt sich als Teil derselben (vgl. dazu das oben erwähnte Zitat von Thomas).

Davon abzugrenzen sind raumbezogene Kulissen und Requisiten in Form spezieller Aufbauten bzw. das Vorhandensein spezieller Elemente der räumlichen Gestaltung, wie z.B. Bühnendekorationen (Scheinwerfer, Spots, Nebelmaschinen etc.) und Aufbauten (Graffitiwände, Hintergrundgestaltung der *B-Boy-Stage*). Auch dies vollzieht sich in einer für HipHop typischen Art und Weise orientiert an den vier Elementen Graffiti, Breakdance, Rap und *Turntablism*: Z.B. ist schon allein die Tatsache, dass Farbspraydosen vorhanden sind, nicht für alle juvenilen Szenen typisch und verweist somit auf ein Distinktionsmerkmal zu anderen Szenen. Die szenespezifischen Elemente der ‚Vergemeinschaftung‘ spiegeln sich somit in der Rauminszenierung volumänglich wieder.

Die Binnengliederung des Raums: Die Bereiche des Festivals

Auf dem Festivalgelände existieren Regionen, die in Anlehnung des Themenpektrums der Szene jeweils einzigartige Arenen szenespezifischer Diskurse sind. So existieren eigene Zonen für *Writer*, *B-Boys*, MCs und DJs sowie deren jeweiliges Auditorium. Das Vorhandensein dieser Regionen ist ebenfalls an den vier Elementen der HipHop-Szene orientiert. Im Raum zeigt sich dies durch die verschiedenen *Side events* wie das *ITF-Battle*“ (International Turntable Federation, Veranstalter eines DJ-Wettbe-

15 ‚Eindrucksmanagement‘ im Kontext der Selbstdarstellung beschreibt Goffman humorvoll am Beispiel des Urlaubers Preedy (1969: 8f.).

werbs), das *Write 4 Gold*-Finale (der oben erwähnte Graffitiwettbewerb) und das *splash!-B-Boy-Battle* (das Pendant für die Breakdancer). Daneben ist jedoch mit dem *C.O.S.-Cup*¹⁶ ein weiteres Sideevent vorzufinden, wobei auffällt, dass dieses den Rahmen der *Old School*-Elemente sprengt, da es nicht an den originären Elementen der HipHop-Kultur orientiert ist und insofern auf legitimierte Praxen hindeutet, die nicht ausschließlich an diese gebunden sind).

Wenn man die Inszenierung in Bezug auf den Raum betrachtet, drängt sich die Frage danach auf, was der Akteur in seiner jeweiligen Rolle tun darf bzw. wozu er im Kontext des Festivals berechtigt ist, und zu welchen (Teil) Bereichen er einen legitimierten Zugang hat. Praktisch inszeniert und sozial codiert wird dies durch eine Aufteilung in öffentliche und teilöffentliche Räume. Das bedeutet, dass auf dem Gelände öffentliche Zonen (*public areas* wie Zuschauerbereiche) und versteckte Räume (*hidden areas* wie z.B. die V.I.P.-Bereiche) vorhanden sind. Diese Differenzierung in Vorder- und Hinterbühnenbereiche ist, wie oben schon erwähnt, bereits bei Goffman angelegt. Die Zugangsberechtigungen zu den jeweiligen Bereichen sind eng an die genannten legitimierten (sozialen) Rollen und, wie im Weiteren näher beleuchtet, an den zugeschriebenen sozialen Status gekoppelt.

Für die Rolleninhaber vom Typus ‚zahlende Zuschauer‘ sind die Zugangsberechtigungen auf dem Festivalgelände am stärksten eingeschränkt und reglementiert. Sie haben lediglich Zugriff auf die *public area*, die allen Festivalteilnehmern zugänglich ist. Personal, Künstler, Presse sowie Menschen, die unter die Kategorie *Friends and Family* fallen (so genannte V.I.P.’s, der ‚Kern‘ der Szene, in der Terminologie nach Hitzler et. al. 2001 [2005] die „Organisationselite“, erweitert jedoch um deren unmittelbares privates Umfeld) genießen größtenteils eine uneingeschränkte Zugangsberechtigung auf dem Festivalgelände. Kennzeichnend ist aus der Perspektive der ‚normalen‘ Festivalteilnehmer eine relative Undurchsichtigkeit der Hinterbühne. Wesentliches Charakteristikum ist jedoch, und das ist hier das Entscheidende, dass der Zugang zu den einzelnen Bereichen auf dem Gelände den Festivalteilnehmern in unterschiedlichem Maße offen steht und sich dies im Raum sowohl sozial als auch symbolisch abbildet.

16 *C.O.S.* bedeutet *Club of Skating*. Der *C.O.S.-Cup* ist ein Skateboard-*Battle*, damit nach Hitzler 2005 als ein Event der „sportorientierten“ Skater-Szene zu deuten, und ein *Side event* des *splash!*-Festivals.

Das *splash!-Festival* als im Raum symbolisierte ,Klassengesellschaft'¹⁷

Charakteristisch ist, wie soeben dargelegt, eine Unterteilung zwischen V.I.P.-Bereich und *public area*. Dies geht unmittelbar einher mit einer Binndifferenzierung der Szene, die sich auch auf dem *splash!-Festival* widerspiegelt. Der Zutritt zu den einzelnen Zonen auf dem Festivalgelände ist formal codiert, indem ein Bändchen am Handgelenk darauf hinweist, welchen Status der jeweilige Festivalteilnehmer innehat:¹⁸ Es verweist auf den sozialen Status innerhalb der Szene, regelt das Ausmaß der Handlungsoptionen und schränkt Wirkzonen ein (oder eben auch nicht).

Neben der formalen Codierung ist der Zutritt jedoch auch sozial codiert, einerseits sozial-funktional (z.B. im Hinblick auf die Rollen Personal und Künstler), andererseits auch sozial-emotional bezogen den Status *Friends and Family*, also den *inner circle* der Szene mit V.I.P.-Status: gute Bekannte der Organisatoren und Künstler, aber auch Sponsoren. Die *Family* ist Geber und Empfänger sozialer Gefälligkeiten und es besteht ein Netzwerk gegenseitiger Verpflichtungen. Die Verweigerung des V.I.P.-Status kann z.B. einzelne Akteure ernsthaft verärgern. So blieb z.B. eine meiner Kontaktpersonen – ein in der Szene relativ bekannter Akteur (bzw. *core participant*) – dem Festival bewusst fern. Insofern ist die Existenz der *hidden area* in der vorhandenen Form durchaus essentiell und verweist somit nicht nur auf eine funktionale Dimension.

Das Wissen um die versteckten Räume ist unterschiedlich verteilt. Bei den zahlenden Zuschauern ist zumeist nur ein diffuses Wissen darüber vorhanden. Im Eingangsbereich der Hinterbühne war z.B. ein Diskurs vernehmbar, der nicht dem tatsächlichen sozialen Geschehen entsprechende Vermutungen über Vorgänge im Hinterbühnenbereich beinhaltete. So wurden z.B. exzessiver Gebrauch von Drogen und das Pramat des Sexuellen im Umgang mit Frauen thematisiert. Derartige Mutmaßungen waren jedoch in der Empirie nicht belegbar. Dagegen ist bei den ‚privilegierten‘ Festivalteilnehmern konkretes Wissen in Bezug auf die Raumaufteilung vorhanden: Diejenigen Akteure, die den entsprechenden Status innehaben, wissen um ihre privilegierte Stellung. Dies wird auch durch ironische Kommentare deutlich, z.B. von einem in der Szene bekannten Sprayer, der aber nicht namentlich genannt werden möchte: „Wir haben kurz überlegt, ob wir un-

¹⁷ Der Begriff ‚Klasse‘ wird hier als Analogie, nicht jedoch als wissenschaftstheoretisch gesättigtes analytisches Konzept - etwa im Sinne Bourdieus - verwendet. Der Autor als zynischer Darsteller grüßt mit diesem Teilkapitel den Tagungsort Karl-Marx-Stadt.

¹⁸ Die Bändchen unterscheiden sich in erster Linie durch die farbliche Gestaltung. Dies ist auch bei ähnlichen Events der Fall und insofern keine Besonderheit der HipHop-Szene.

ser Zelt auch auf dem Acker aufstellen sollen – 20.000 können sich schließlich nicht irren!“. Dieser ironische Kommentar kann als Merkmal einer sozialen Distanz im Kontext einer Binnendifferenzierung der Szene gedeutet werden.¹⁹

Daraus ergeben sich weit reichende Konsequenzen: Die Zugangsberechtigung zu den einzelnen Regionen auf dem Festivalgelände stellt nicht nur einen Verweis auf die Funktion der einzelnen Rolleninhaber, sondern auch auf den sozialen Status innerhalb der Szene dar. Die räumliche Gliederung hat somit auch soziale Folgen im Hinblick auf zu erreichende Wirkzonen und den daraus resultierenden Handlungsoptionen respektive deren Vielfalt. Darüber hinaus sind auch Konsequenzen im Hinblick auf das Zeitbudget der Akteure festzustellen: Während in der *public area* im Bereich vor der Hauptbühne um Punkt 24.00 Uhr ein durch die *Security* erzwungener ‚Abtrieb‘ in die (Party-) Zelte stattfindet, um das Gelände vor der Hauptbühne für den nächsten Tag herzurichten, ist ein zeitliches Ende im V.I.P.-Bereich nicht reglementiert. Festivalteilnehmer mit privilegiertem Status können sich zudem weiterhin frei auf dem Festivalgelände bewegen. Ferner gibt es auch Unterschiede im Bezug auf das Level der ‚Bespaßung‘, der Erheiterung und des Finanzbudgets: So sind im V.I.P.-Bereich *Goodies und Gimmicks* vorhanden, die es in der *public area* nicht (z. B. *Custom Bikes*²⁰) oder nur in einem geringeren Umfang (z. B. Sony Playstation Promotion) gibt.

Des Weiteren standen, zumindest 2005, die Getränkepreise im Backstagebereich bei gleichzeitig höherem Fassungsvolumen der Becher in einem durchaus moderateren Preis-/Leistungsverhältnis. Der soziale Status hat demnach direkte Konsequenzen im Hinblick den Zugriff auf einzelne Zonen auf dem Festivalgelände. Das hat auch mit dem Komfort zu tun, den man auf dem Festivalgelände zu erwarten hat: Alternative A meint z.B. zelten auf einem Acker mit 20.000 Nachbarn, überquellenden Mobiltoiletten und kalten Duschen, Alternative B hingegen zelten auf einer grünen Wiese mit Blick über den See auf die Hauptbühne, höchstens 500 Nachbarn und Hygienecontainern, wofür, aus der Werbeinformation für das V.I.P.-Camp zitiert, ein „[...] umzäunter Bereich auf dem Festivalgelände mit natürlichem Sichtschutz, Sanitär de Luxe, beheizter Whirl-Pool, Rezeption, DJ-Dome, Handy-Ladestation, Spieleverleih, Zeitschriftenverleih, Post-Office und Wertsachenaufbewahrung“ zur Verfügung steht.²¹

19 Hitzler (2001: 20f.) sowie Hitzler/Bucher/Niederbacher (2005: 51) bezeichnen diese Binnendifferenzierung als „vertikale Ausdifferenzierung“ einer Szene.

20 Custom Bikes sind gepimpte Fahrräder. ‚Pimpen‘ bedeutet soviel wie aufdonnern, aufmotzen, tunen, wird aber teilweise auch für ‚Zuhältereи‘ gebraucht.

21 Darüber hinaus ist natürlich auch die Unterkunft in einem Hotel möglich. Dies hat jedoch eine temporäre Abwesenheit am sozialen Geschehen und ein zeitweiliges Verlassen des Raums zur Folge.

Die im Raum und die Zugriffsmöglichkeiten abgebildete, bzw. mit den Handlungsoptionen in Bezug auf den Raum einhergehende Differenzierung kann sich jedoch auch zu einem lebhaften Diskurs entwickeln, denn diese Form der Raumaufteilung kann auch Konflikte hervorrufen. Diese Art *war for territory* war z.B. bei der ‚Stürmung‘ des V.I.P.-Camps 2004 zu beobachten, die auf dem HipHop-orientierten Internetportal *MZee.com* im Diskussionsforum ausführlich thematisiert wurde (Zugriff: August 2005 bis 24. Oktober 2006). Einige Diskussionsteilnehmer befürworten ausführlich derartige ‚Raumübergriffe‘, die der bisher ausgehandelten Ordnung widersprachen.

Das wiederum deutet auf einen weiteren interessanten Aspekt hin: Es gibt ganz offenbar Indizien dafür, dass sich einige Festivalteilnehmer der vordefinierten räumlichen Struktur widersetzen und Zu widerhandlungen stattfinden.²² Diese Indizien verweisen auf eine Umdeutung des Events von einem Festival, bei dem Körperlichkeit und Körperfertigung eine zentrale Rolle spielt, hin zu einer (körper-) erlebnisorientierten Arena, in der Prozesse der Aushandlung in Bezug auf das Rollenverständnis und der damit einhergehenden Handlungsoption zum Diskurs erhoben werden. Diese Aushandlungen verweisen in ihrer Konsequenz wiederum auf künftige Themen und Diskurse der Szene. Strauss (1993: 254f.) spricht in diesem Zusammenhang – mögliche Veränderungen der Bedeutung des sozialen Geschehens einkalkulierend – von Aushandlungsprozessen in der Gegenwart (*processual ordering*), die ihrerseits die Zukunft strukturieren.²³ Dies kann mangels geeigneter Daten hier jedoch nicht vertiefend diskutiert werden, zumal im Jahr 2005 keine ‚Raumübergriffe‘ stattgefunden haben, deren protokolierte Beobachtung dafür eine empirische Grundlage bieten würde.

Aus der bisher beschriebenen Differenzierung im Hinblick auf die Möglichkeiten des Handelns auf dem Festival, die durch die raumbezogene Inszenierungspraxis der HipHop-Szene resultiert, ergeben sich aber im Wesentlichen zwei Konsequenzen, die miteinander verknüpft sind bzw. sich gegenseitig bedingen:

I) Die Erreichbarkeit von Wirkzonen und das Wissen um diese

Die Erreichbarkeit von Wirkzonen ist unterschiedlich verteilt und an die jeweiligen Rollen gebunden. Die zentrale Frage dabei lautet: Darf ich hin wo ich will, z.B. hinter die Bühne, oder werde von der *Security* abgewiesen, wenn ich in den Backstagebereich möchte? Darf ich den Whirlpool im

22 Dies könnte man vulgärmarxisitisch als Vorboten eines ‚Klassenkampfes‘ deuten. Muss man aber nicht.

23 Das gilt jedoch nicht nur für Aushandlungen, sondern für jegliche Formen sozialen Handelns (Strauss 1993: 24f.).

V.I.P.-Camp nutzen? Grundlegend jedoch stellt sich die Frage, inwieweit man überhaupt jenseits diffuser Vorstellungen von der Existenz einzelner Räume weiß. So sprachen z.B. zwei junge Männer am Dönerstand neben mir miteinander über den V.I.P.-Zeltplatz, der hinter den Bäumen („natürlicher Sichtschutz“) hervorragte. Einer von beiden meinte: „Wenn ich gewusst hätte, das dort drüben ein normaler Zeltplatz ist, hätte ich dort was gebucht (oder gesucht?)“. Worauf ihn sein Gesprächspartner aufklärte, dass dies der Zeltplatz der V.I.P.’s sei. Dieser (Teil-)Diskurs beinhaltet einen Verweis auf die Dimension ‚Wissen‘ als Voraussetzung für Handeln und damit einhergehende Handlungsoptionen.

II) Die Vielfalt der Handlungsoptionen und Berechtigungen zum Handeln

Auch die Vielfalt der Handlungsoptionen ist unterschiedlich verteilt. Die Frage, ob ein Festivalteilnehmer bspw. ein *Piece*²⁴ an eine *fame* (Ruhm und Anerkennung) versprechende Wand auf dem Festivalgelände sprühen oder auf der Hauptbühne Fähigkeiten als Rapper demonstrieren darf, ist unmittelbar damit verbunden. So ist z.B. ‚wildes‘ Graffiti auf dem Festivalgelände nicht vorgesehen, sondern wird domestiziert: Sprühen darf nur, wer sich im Vorausscheid zu *Write 4 Gold* dazu qualifiziert hat. Daneben ist für die Festivalbesucher nur ‚normiertes‘ Graffiti an wenigen dafür ausgewiesenen Flächen, wie z.B. *Tags*²⁵ an den Außenwänden der Coca-Cola Promotion möglich. In diesem Zusammenhang zeigt sich eine Paradoxie der Legitimation: auf der ‚Straße‘ als idealisierter Ort der Authentizität des HipHop auf der ‚urbanen Bühne‘ (vgl. den Beitrag von Forman in diesem Band) würde sich z.B. kein Sprayer reglementieren lassen. Der seit den 1970er Jahren juvenilen Szenen gern allgemein zugeschriebene Anti-Establishment-Aspekt (z.B. die Definition des Raumes durch Graffiti) ist im Gegensatz zum rebellischen Ursprung der Szene (vgl. Forman 2003: 13 ff.) die Gestaltung des öffentlichen Raumes auf dem Festivalgelände stark vorstrukturiert. Inhaltlich wird jedoch die Rebellions-Attitüde weiterhin gepflegt, z.B. in Form expliziter Rap-Texte oder bei der semantischen Gestaltung von Graffiti.

Die Wirkzonen sowie die Handlungsoptionen sind unmittelbare Folge der raumbezogenen Inszenierung von HipHop und Ergebnis vorangegangener Aushandlungsprozesse der Akteure der Szene. Dies führt zu einer Differenzierung in privilegierte und weniger privilegierte Akteure. Es wäre aus Sicht des Autors jedoch übertrieben, daraus (auf welcher Abstraktionsebene auch immer) Vergleiche zu sozialen Klassen im Marx’schen Sinne abzuleiten und Vorboten eines Klassenkampfes zu suggerieren.

24 Ein *piece* ist ein großflächiges und in der Regel qualitativ hochwertiges - im Sinne des *common sense* der Szene anerkanntes - Graffiti.

25 Ein *Tag* bezeichnet ein Schrift- bzw. Namenskürzel (Signatur) eines Sprayers.

Paradoxien szeneorientierter Inszenierung in den Segmentierungen des Raums

Während in der *Public area* häufig (jedoch nicht immer) eine Orientierung an den gängigen szenetypischen Klischees z.B. in Bezug auf Kleidung, Verhalten und Interaktion (performatives Handeln in Form lässiger Posen, auffallender Verwendung szenespezifischer Begriffe und Sprachcodes²⁶ sowie ‚perfektionalisierte‘ Kulissen bei der Inszenierung auffallen, wird im V.I.P.-Bereich ein eher spielerischer Umgang damit gepflegt. Es ist aber auch bei denjenigen, die Zutritt zum Backstagebereich haben, zu beobachten, dass in der *public area* ein (relativ) stringentes Image durch eine szenekonforme Stilisierung gewahrt wird, während es auf der Hinterbühne durchaus weniger ernst damit umgegangen wird und Abweichungen zu Klischees zulässig sind. In der *hidden area* kam es z.B. auf der Aftershow-Party am Samstag zu einer Diskrepanz zwischen medial kommuniziertem Inhalt und dem tatsächlichen sozialen Geschehen: Im Gegensatz zur vorab veröffentlichten Ankündigung der DJs, „nur Funk, Soul und die Classics des 90er Hip-Hops“ zu spielen, sah die *Setlist* zwischen ca. 1.00 Uhr und 2.00 Uhr ungefähr folgendermaßen aus:

MC Hammer (Pop?)
Beasty Boys (Crossover?)
Nirvana (Alternative Rock formally known as Grunge?)
Michael Jackson (Pop?)
Run D.M.C. feat. Aerosmith (Crossover?)
Technotronic (Dance?)
Red Hot Chilli Peppers (Alternative Rock?)
Oasis (Britpop?)²⁷

In jedem Fall handelte es sich um Musik, die nicht originär der HipHop-Szene zuzuordnen ist. Dem entsprechend ist es zumindest in der *hidden area* ganz offenbar (und durchaus legitimiert) möglich, den thematischen Rahmen, der sonst streng an die 4 Elemente gekoppelt ist, auszuweiten oder gar zu sprengen. Neben dem Vorhandensein anscheinend ‚szenefremder‘ Elemente, wie z.B. dem oben erwähnten *C.O.S.-Cup*, deutet dies auf

26 Leider lässt sich dies im Rahmen des hier bearbeiteten Themas vor dem Hintergrund der eingeschränkten Kapazität eines Beitrages in einem Sammelband, nicht differenziert betrachten.

27 Aufgrund der diffusen Grenzen zwischen Musikstilen kennzeichnet ‚?‘ die Unsicherheit des Autors in Bezug auf eine Kategorisierung. Die Beobachtung steht jedoch - und das ist das bemerkenswerte - der von Breyvogel (2005) vertretenen These von „Musik als magischem Bindemittel“ von „Jugendkulturen“ - als welche er HipHop begreift - diametral entgegen. (Eine kritische Auseinandersetzung dazu findet sich bei Schröer 2007.)

eine Erweiterung des thematischen Bezugs hin, was sich wiederum im Raum und dessen inhaltlich-thematischer Ausgestaltung spiegelt. Das performative Handeln ist im Hinterbühnenbereich insgesamt weniger stringent. Auffällig ist zudem, dass im Hinterbühnenbereich die Trennung der einzelnen Elemente, deren Darstellung im Vorderbühnenbereich eher themenspezifisch durch *Side events* segmentiert erfolgt, auf der Hinterbühne verschwimmt.

Resümee

Anliegen dieses Beitrages ist es, den sozialen und thematischen Rahmen der Szene, der sich im Raum abbildet/manifestiert, exemplarisch anhand des *splash!*-Festivals darzustellen. Nach den hier vorgestellten Ausführungen stellt sich jedoch zunächst die Frage, was das *splash!*-Festival zu einem spezifischen sozialen Anlass der HipHop-Szene macht. Die Inszenierung eines sozialen Gebildes auf Zeit sowie das Vorhandensein eines gemeinsamen Themenkomplexes, die szenespezifische Raumaufteilung durch die Repräsentation der vier Elemente der HipHop-Kultur im Raum und die Verwendung szenespezifischer Kulissen stellen die Kriterien dafür dar, dass es sich um ein Event ‚von der Szene für die Szene‘ handelt, welches dem Phänomen HipHop zuzuordnen ist und eine Bühne für deren soziale und kulturelle Praxen darstellt. Charakteristisch ist dabei die Aufteilung des Raumes in die Bereiche *public area* und *hidden area*. Distinktionsmerkmale zu anderen Szenen stellen die spezifische Verwendung von Kulissen, Requisiten und Kostümen im Sinne von Accessoires dar, deren Verteilung und Einsatz im Raum sowie deren Auswirkungen auf die jeweils daran angebundenen Diskurse erfolgt in einer für die Szene spezifischen Art und Weise: orientiert an den vier Elementen der HipHop-Kultur.

Die hier zugrunde liegende Anwendung der Theatermetaphorik auf den Raum ist ein durchaus interessantes Gedankenexperiment bzw. eine gute Inspirationsquelle zur Annäherung an Raum als Kategorie zur Analyse juveniler – spricht man mit Strauss (1993) – „sozialer Welten“. Die Inszenierung des Raumes und die Inszenierung der Akteure im Raum hat, wie verdeutlicht wurde, Auswirkungen auf (1) die Zugangsberechtigungen, (2) die Handlungsoptionen, (3) den zugeschriebenen sozialen Status und (4) auf den Einsatz raumbezogener und persönlicher Requisiten und Kulissen. Zudem kann durch dieses Konzept die Prozesshaftigkeit des sozialen Geschehens abgebildet werden. Auf dieser Grundlage wird dann eine ‚mikroskopische‘ Betrachtung von sozialen Prozessen der Inszenierung und (interaktiven) Performanz im durch die Szene konstruierten Raum, die hier lediglich exemplarisch angeführt wurden, möglich.

Literaturverzeichnis

- Androutsopoulos, Jannis. (Hg.) (2003): *HipHop. Globale Kultur – lokale Praktiken*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Breyvogel, Wilfried. (2005): „Jugendkulturen im 20. Jahrhundert“. In: Wilfried Breyvogel (Hg.): *Einführung in Jugendkulturen. Veganismus und Tattoos*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Bourdieu, Pierre (1982): *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. (Original 1979: *La distinction. Critique sociale du jugement*.)
- Durkheim, Emile (1981): *Die elementaren Formen religiösen Lebens*. Frankfurt/M.: Suhrkamp (Original 1912: *Les formes élémentaires de la vie religieuse*.)
- Forman, Murray/Neal, Mark Anthony (2004): *That's the Joint! The Hip-Hop Studies Reader*. Routledge: New York/London.
- Glaser, Barney G./Strauss, Anselm L. (1998): *Grounded Theory. Strategien qualitativer Sozialforschung*. Bern: Huber (Original 1975: *The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research*.)
- Geertz, Clifford (2002 [1983]): *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. Frankfurt/M.: Suhrkamp (Original 1973: *Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture*.)
- Goffman, Erving (1986): *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation*. Frankfurt/M.: Suhrkamp (Original 1967: *Interaction Ritual. Essays on Face to Face Behavior*.)
- Goffman, Erving (1969): *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Piper (Original 1956: *The Presentation of Self in Everyday Life*.)
- Goffman, E. (1967): *Stigma. Über Techniken der Bewältigung beschädigter Identität*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. (Original 1963: *Stigma. Notes on the Management of Spoiled Identity*.)
- Gurgutzer, Robert (2004): *Soziologie des Körpers*. Bielefeld: transcript.
- Klein, Gabriele/Friedrich, Malte (2003): *Is this real? Die Kultur des HipHop*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (2005): *Unsichtbare Bildungsprogramme? Zur Entwicklung und Aneignung praxisrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen. Expertise zum 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW*. <www.jugendszenen.com/_data/expertise_2005.pdf> (Zugriff: 20. November 2006).
- Hitzler, Ronald/Bucher, Thomas/Niederbacher, Arne (2005 [2001]): *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftungen heute*. Wiesbaden: VS Verlag.

- Hitzler, Ronald (2001): „Erlebniswelt Techno: Aspekte einer Jugendkultur“. In: Ronald Hitzler/Michaela Pfadenhauer (Hg.): *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur*, Opladen: Leske+Budrich, 11-27.
- Schröer, Sebastian (2007): „Rezension zu Wilfried Breyvogel (Hg) (2005): Eine Einführung in Jugendkulturen. Veganismus und Tattoos“. In: *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 8(3), Art. 27. <<http://www.qualitative-research.net/fqstexte/3-07/07-3-27-d.htm>> (Zugriff: 19. Juli 2007).
- Strauss, Anselm L. (1978): *Negotiations. Varieties, Contexts, Processes, and Social Order*. San Francisco: Jossey Bass Wiley .
- Strauss, Anselm L. (1993): *Continual Permutations of Action*. New York: De Gruyter.
- Thomas, William I./Thomas, Dorothy S. (1928): *The Child in America*. New York: Knopf.