

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

---

EVA KIMMINICH /MICHAEL RAPPE/HEINZ GEUEN/STEFAN PFÄNDER

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

Kreativität, Kultur, Kunst und Körper stehen über ihre problematischen Konzeptualisierungen in einer ebenso spannungsvollen wie unauflösbaren Wechselbeziehung. Der in Deutschland erst seit den 1950er Jahren mit Einsetzen der US-amerikanischen Kreativitätsforschung gebräuchlich gewordene Begriff der Kreativität zeichnet sich zunächst durch eine Verknüpfung mit zahlreichen Assoziationsfeldern und Erwartungen aus. Sie reichen von künstlerischem über das lebenspendende Erzeugen, das gewinnbringende Erfinden bis zum problemlösendem Handeln (Bröckling 2004: 139-144). Letztgenanntes lässt insbesondere das Alltagsleben als dichte Folge von Entscheidungen und Orientierungen erscheinen, die das Alltagshandeln als ein kreatives ausweisen (Joas 1996). Diese Erweiterung des Blickfeldes hat neue Forschungsfelder und -fragen eröffnet, wie unter anderem die Unterschichtenethnographie und die Cultural Studies, die ihre Untersuchungsobjekte<sup>6</sup> als Subjekte der Geschichte betrachten und sie vor dem Hintergrund der in der ethnographischen Darstellung dominierenden Zuschreibungen beleuchtet. Kreativität erweist sich dabei in Zeiten der Not als Motor einer Überlebenskunst, deren Facettenreichtum an verschiedenen Beispielen der Unterschichtenethnographie aufgezeigt wird (zuletzt Warneken 2006: 91-129). Auch in der Medienkritik, die das Verhältnis von Ästhetik und Ökonomie neu überdenkt, wird die Nutzung der Medienangebote durch das Subjekt beleuchtet und als Anlass betrachtet, Wissen, Orientierungen und Unterhaltung zu generieren (Hallenberger/Nieland 2005: 13).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## LITERATUR

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

