

1. Record Nr.	UNISA996308814703316
Titolo	Express yourself! : Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground / Eva Kimminich, Michael Rappe, Heinz Geuen, Stefan Pfander
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2015
ISBN	3-8394-0673-0
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (254)
Collana	Cultural Studies ; 25
Classificazione	ES 360
Soggetti	Kreativität; Popkultur; Medien; HipHop; Tattoo; Techno; Selbsttechniken; Körpergestaltung; Identität; Commonsense; Wissensvermittlung; Videoclip; Computerspiele; Europa; Cultural Studies; Popmusik; Kulturwissenschaft; Popular Culture; Media; Computer Games; Europe; Pop Music
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter 1 Inhalt 5 Vorwort: Express Yourself! Europaskulturelle Kreativität Zwischen Markt und Underground 7 Interpretative Methoden der Cultural Studies 21 Gesellschaftlicher Wandel Durch Kreative Umwertung 33 Selbst(Er)F in Dung, Selbstgestaltung, Selbstbehauptung: Eine Kulturprogrammstörung? 51 Das Spiel mit Sich. Populare Techniken des Selbst 75 Kreativität und Lernen. Möglichkeiten und Realitäten aus Musikpädagogischer Perspektive 103 Rap-Pädagogik: Erziehung zur Kritikfähigkeit? 117 Rhythmus-Sound-Symbol: Struktur und Vermittlungsformen Einer Oral Culture am Beispiel des Hiphop 137 Bilderhören Und Musiksehen. Der Videoclip Als Audiovisuelles Hybridmedium 157 Semiotische Autonomie Populärer Kulturen. Eine Fallstudie zum Polnischen Hip-Hop 173 ‚Stylelife‘. Graffiti Als ‚Typografisches‘ Ausdrucksmittel Sozialen Stils 193 Tanz um Anerkennung. Ästhetik und Alterität von Breaking bis Krumping 209 Vom Kreativen Umgang mit Retardierenden Märkten. Die ‚Macher‘ der Techno-Party-Szene 239 Autorinnen und Autoren 247 Backmatter 251
Sommario/riassunto	Der Diskurs um die Entstehung einer gemeinsamen europäischen Kulturlandschaft hat bisher zwei Aspekte vernachlässigt, die gerade für

die junge Generation zentral sind, Körperlichkeit und Kreativität. Daher fragen die Beiträger_innen dieses Bandes einesteils nach den sozialpolitischen, ökonomischen bzw. pädagogischen Bedingungen kreativer Entfaltung. Andernteils beleuchten sie spielerische Techniken der Selbst(er)findung, Körpergestaltung und Selbstdarstellung (HipHop, Tattoo, Techno) bzw. solche, die interaktiv (Tanz) oder medial (Videoclip, Computerspiel) einen Commonsense sich differenzierender Subjekte erzeugen.

Besprochen in: Jahrbuch des Deutschen Volksliedarchivs, 54 (2009), Sina Nitzsche
