

Krass und brav

Mädchen in Jugendkulturen

Jugendkulturen haben in der Vergangenheit zur Veränderung des traditionellen Geschlechterverhältnisses und zur Entwicklung neuer Männer- und Frauenbilder beigetragen. Dennoch sind die meisten Jugendkulturen, die sich heute international über alle Sprach – und Ländergrenzen hinweg konstituieren, noch immer Jungenkulturen. Neben vereinzelt Szenen, die weiblich dominiert sind, gibt es aber in allen Jugendkulturen eine steigende Zahl aktiver Frauen und Mädchen, denen digitale Medien – allen voran das Internet – hervorragende Möglichkeit der Vernetzung und Präsentation bieten. Ein Streifzug durch verschiedene Szenen gibt Einblick, welche Rolle Mädchen darin jeweils spielen.

Von Gabriele Rohmann

*Baby, baby, baby - dies ist deine Zeit
die du verlierst und ich weiß nicht einmal
ob du ein Rock'n'Roll oder ein Techno-Girls wirst.
Ein mathematisches Naturtalent
oder eine, die allen ihr Herz verschenkt?
Wer wirst du in dieser Welt
und ob dir einmal alles leicht fällt? ... Baby, baby, baby
wo ist das Vorbild für das Leben das ich meine?
Wo sind die Role Models die mir zeigen, wie es geht
vielleicht gibt es welche ich kenne keine...*

Liedzeilen aus dem Song "Rockerbraut & Mutter" (Album "La Beat", Trikont 2005) der Künstlerin Bernadette La Hengst, in dem sie musikalisch die Situation vieler Mädchen in Jugendkulturen verarbeitet. Die Begründerin und Leaderin der Band **Die Braut haut ins Auge**, die mit dieser Band mehr als zehn Jahre beachtliche Erfolge auch in popkulturellen Segmenten verzeichnete und nun Solo unter dem Namen **Bernadette La Hengst** als Musikerin, Schauspielerin und Politaktivistin firmiert, weiß, wovon sie spricht. Als Künstlerin hat sie sich über viele Jahre im Popbusiness zu behaupten gelernt, sowohl in All-Female-Bands gespielt als auch mit Künstlern zusammengearbeitet und dabei das Thema Mädchen und Frauen in 'Pop- und Rockwelten' nie aus den Augen verloren -- wenn gleich ihr die daraus resultierenden Anfragen für Podiumsdiskussionen, Interviews und Berichte als emanzipierte und engagierte 'Vorzeigefrau' eher lästig als lieb sind.

Die meisten Jugendkulturen sind auf den ersten Blick immer noch Jungenkulturen. Männliche Skater, HipHoper, Metaler, Skinheads, Hardcoreler, Punks oder DJs scheinen die einzelnen kulturellen Szenen zu dominieren, geben mehrheitlich Zeitschriften und Fanzines heraus, treten öffentlichkeitswirksamer in Erscheinung und werden mehr beachtet - sowohl von den Jugendlichen als auch von den Medien oder der Forschung.

Dabei zeigt ein genauer Blick hinter die Kulissen ein etwas differenzierteres Bild der Aktivitäten von Jungen und Mädchen in mehrheitlich von jungen Menschen gestalteten und konsumierten Szenen. In allen genannten Kulturen gibt es auch engagierte Frauen, die sich nicht nur über

ihre Funktion als Freundin definieren, sondern die mit ganz unterschiedlichen Strategien und Rollen in diesen Szenen "Doing" und "Undoing Gender"-Prozesse in Gang setzen oder mitgestalten - auffällig oft im Medienbereich als Fotografinnen, Webdesignerinnen, Modemacherinnen, Filmerinnen, Fanzine-Schreiberinnen oder Redakteurinnen für kommerzielle Szene-Magazine.

Internetgeneriert: die Visual Kei-Szene

Mädchen und junge Frauen nutzen das Internet zwar immer noch nicht gleichermaßen intensiv wie die Jungen, sie informieren sich aber über Musik und KünstlerInnen neben einschlägigen Massenmedien wie BRAVO oder MÄDCHEN auch auf Websites wie **MySpace** oder nutzen anderen Internet-Angebote zu ihrer jugendkulturellen Bildung und Entfaltung. Jüngstes Beispiel dafür ist die in Deutschland seit einigen Jahren wachsende Jugendkultur Visual Kei. Diese wird hauptsächlich von Mädchen im Alter zwischen 13 und 19 Jahren belebt. Ursprünglich kommt Visual Kei aus Japan. Junge Japaner und Japanerinnen begannen in den 1990er-Jahren den androgynen Style so genannter J-Rock-Bands zu kopieren. J-Rock oder -Pop ist ein Sammelbegriff für japanische Musik, die viele unterschiedliche Stile zusammenbringt. Dazu zählen Pop, Glam, Rock, Punk, Metal oder Gothic. Einer der bekanntesten J-Rock-Sänger, **Mana**, nutzte diesen Trend, um seinen Fans gleich eigene Kollektionen via Internet anzubieten. Zunächst nur Insidern bekannt, kursierten Styles und Musik hauptsächlich im Web und kamen als "*vollständig medial generierte, geradezu als eine internetgenerierte Szene*", so der Kulturwissenschaftler Marco Höhn¹, nach Deutschland.

Die Szene besteht aber aus mehr als originalgetreuem Kopieren von Images und stundenlangem Sitzen vor dem Computer: In Deutschland ist nach Höhn seit einiger Zeit eine stärkere Nachfrage von Japanisch-Kursen seitens junger Mädchen zu beobachten. Die Szene-Komponente Cosplay – für Costume Play – spielt eine zentrale Rolle. Hauptsächlich Mädchen treffen sich zu Conventions oder Visual-Treffen. Gewinnerin ist nicht, wer das teuerste Kostüm trägt, sondern wer japanische Gothic-Lolita-Styles oder J-Rock-Stars zwar relativ nah am Original abbildet, aber das möglichst selbstgeschneidert.

Ladyfeste und Riot Grrrls

Eine andere der wenigen Szenen, in der sich mehrheitlich Mädchen und Frauen bewegen, ist die Ladyfest-Szene, die sich aus der Riot-Grrrl-Szene weiterentwickelt hat. 1991 riefen in Olympia, US-Bundesstaat Washington, Mädchen und Frauen, die der Punk-, Hardcore- oder Grunge-Szene nahe standen, die Riot-Grrrl-Bewegung ins Leben, die das konservative Frau- und Mädchensein sowie die bipolare sexuelle Zuordnung männlich – weiblich radikal infrage stellte. Dazu heißt es im Riot-Grrrl-Manifest:

"WEIL wir mädchen uns nach platten, büchern und fanzines sehnen, die UNS ansprechen, in denen WIR uns mit eingeschlossen und verstanden fühlen.

WEIL es für uns mädchen einfacher werden soll, unsere arbeiten zu hören/sehen, damit wir unsere strategien teilen und uns gegenseitig kritisieren/applaudieren können.

WEIL wir die produktionsmittel übernehmen müssen, um unsere eigenen bedeutungen zu kreieren...

WEIL wir wege finden wollen, wie wir antihierarchisch sein und musik machen, freundschaften und szenen entwickeln können, die auf kommunikation und verständnis basieren und nicht auf konkurrenz und kategorisierungen von gut und böse ..." ²

Die Riot Grrrls orientierten sich im Outfit an der Grunge-Ikone und Ehefrau des Nirvana-Sängers Kurt Cobain **Courtney Love**. In Babydoll-Kleidchen, kantigen Stiefeln und mit alles andere als smartem Auftreten forderten sie ihr Recht auf sexuelle Befreiung, die freie Wahl von Geschlecht jenseits der heterosexuellen Vorstellungen, also Schwul-, Lesbisch-, Trans- und Queersein, und einen öffentlichen Diskurs über die sexuelle Unterdrückung der Frauen ein. ³

Zahlreiche Riot-Grrrl-Fanzines und -Bands entstanden, die international bekanntesten sind **Bikini Kill** und **Tribe 8**. Umdeutungen und neue Begriffe spiel(t)en bei den Riot Grrrls eine wichtige Rolle. Das verdeutlicht schon der Name: *"Grrrl bringt das Knurren zurück in unsere Miezekatzekehlen. Grrrl zielt darauf, die ungezogenen, selbstsicheren und neugierigen Zehnjährigen in uns wieder aufzuwecken, die wir waren, bevor uns die Gesellschaft klar machte, daß es an der Zeit sei, nicht mehr laut zu sein und Jungs zu spielen, sondern sich darauf zu konzentrieren, ein 'girl' zu werden, das heißt eine anständige Lady, die die Jungs später mögen würden."* ⁴

Schnell wurde die Riot-Grrrl-Bewegung gesellschaftlich entschärft und erlangte als popkultureller Ausdruck mit Etikettierungen wie "Girlpower" oder "Girlies" und Bands wie den **Spice Girls** weltweit Beachtung – allerdings der radikalen politischen Inhalte entledigt. Die weltweite Vernetzung vor allem über Fanzines, das Internet, Konzerte und Festivals ist aber bis heute virulent geblieben und mündete schließlich in den Ladyfesten. Das erste dieser Feste veranstalteten die (Ex)Riot Grrrls im Jahr 2000 ebenfalls in Olympia, Washington. Auch hier wird ein Begriff, der lange Zeit konservativ konnotierte der "Lady", umgedeutet in "lady", "ladyzzz" oder "ladiez". Ladyfeste als Events verschiedener feministischer, vielgeschlechtlicher Szenen finden seitdem weltweit, unter anderem auf Hawaii, statt, seit 2003 in Deutschland in Hamburg, München, Berlin oder Stuttgart. Die einzelnen Feste, die mehrtägig aus einer Kombination von Konzerten, Workshops, Demonstrationen, Theater- oder Filmvorführungen abgehalten werden, setzen ihre Schwerpunkte und Inhalte jeweils selbst. So lautete das Selbstverständnis des Frankfurter (a. M.) Ladyfests im Jahr 2005: *"Klar, dieses Fest will alles sein: feministisch, queer und unkommerziell, sich gegen Kapitalismus, Rassismus und Antisemitismus wenden, will öffentliche Freiräume schaffen und gegen Zweigeschlechtlichkeit, Zwangsheterosexualität, Konkurrenzdenken, Schönheitsideale und Alltagszwänge einen Raum bieten. Ist dieser Anspruch nicht etwas zu hoch? Wie Luka Skywalker (DJane) in einem Interview mal sagte: 'Weil ich aber eine Frau bin, muss ich außer Kunst zu machen, auch noch den Kapitalismus abschaffen, neue Lebensformen finden, mein konstruiertes Geschlecht und das der anderen reflektieren (...) und immer wieder mich selbst in Frage stellen'. Deshalb haben wir bisher einige Schwerpunkte gesetzt, die für uns besonders wichtig sind."* ⁵

Zentrale Aktionsformen, die auf den Ladyfesten (weiter)entwickelt und diskutiert werden, sind Bühnenperformances, Straßentheater, "pink & silver"-Demonstrationen und das "radical cheerleading", bei denen schrill gekleidete Frauen, Männer und im Geschlecht kaum zu unterscheidende Menschen öffentliche Räume beispielsweise mit spontanen Straßenparties (zurück)erobern. Die Riot-Grrrl-/Ladyfest-Szene bietet Mädchen (und Jungen) neue alternative

Räume der Umdeutung und Selbstdarstellung. In ihr werden gängige Rollenbilder und Geschlechteridentitäten reflektiert und/oder politisch aufgeladen und bekämpft. Ein besonderes Merkmal dieser Szene ist ihre weltweite Vernetzung über das Internet. Die Plattform <http://www.myspace.com/ladyfesteurope> informiert über die Aktivitäten der Szene in Europa. Für 2008 sind, Stand Januar 2008, zwölf Ladyfeste in Europa geplant, davon vier in Deutschland in München, Rostock, Mülheim/Ruhr und Ruhr (Dortmund/Bochum).

FemaleHipHop

Aktive Frauen- und Medienplattformen gibt es aber auch in den männerdominierten Szenen wie im HipHop. Der Umgang mit sexistischen Attitüden in dieser Szene, die sich vor allem aus den Kunstformen Rap, DJing, Graffiti, Tanz und Beatboxing zusammensetzt, ist unterschiedlich. Viele B-Girls und Rapperinnen reagieren auf Nachfragen zu ihrer Stellung in der Szene empfindlich, setzen sich über vorhandene Sexismen hinweg und machen 'ihr Ding' - mitunter mit Geschlechtervorteil, meint Monica Hevelke, ein B-Girl aus Berlin: *"Ich denke, es fällt grundsätzlich schwer, sich in einer Gesellschaft zu behaupten, und beim Tanzen ist das nicht anders. Als Frau hat man es, wenn man im HipHop aktiv ist, vielleicht sogar etwas einfacher, weil es wenige Frauen gibt, und daher bekommt man viel mehr Aufmerksamkeit, schon allein, weil man 'ne Frau ist. Da haben es die Männer schwerer, finde ich."* Respekt, ein zentraler Begriff in der HipHop-Szene, zollt Monica allen, die sich aktiv in die Szene einbringen und daran arbeiten, ihre Fähigkeiten oder Skills zu verbessern. Da macht sie keinen Unterschied zwischen männlich und weiblich und meint, Respekt zeigten ihr für ihre Leistungen auch ihre männlichen Tanzkollegen und andere Szenegänger. Sexismus ist für sie eine Facette im HipHop, die sie auf die ursprünglichen Battle-Elemente unter Männern in den schwarzen Vierteln der USA zurückführt. Ganz ähnlich argumentiert auch die Rapperin **Pyranja**, eine der wenigen HipHop-Frauen, die in Deutschland eine stärkere Medienaufmerksamkeit genießt und ein eigenes Platten-Label betreibt. **Pyranja** stört sich eher an den vielen weiblichen Groupies in der Szene, die den Jungs erst den Tick in den Kopf setzten, besonders gut zu sein. Von programmatischen feministischen Ansätzen wie nach Geschlechtern getrennten Trainings oder Musikproduktionen halten beide Frauen nichts, sondern plädieren dafür, dass Mädchen schlicht aktiv werden und sich nicht von der Männerdominanz in der Szene abschrecken lassen sollten.

Der stärkeren Wahrnehmung und Wertschätzung von Frauen widmet sich ein Berliner Internetprojekt. www.FemaleHipHop.net wurde 2004 von Clara Völker, Redakteurin bei der Zeitschrift DE:BUG – Magazin für elektronische Lebensaspekte, Musik, Medien, Kultur, Selbstbeherrschung, initiiert und bietet Frauen die Möglichkeit, auf dieser Plattform ihre Aktivitäten vorzustellen und sich zu vernetzen. Obwohl weibliche MCs, DJs, Writer oder Breaker in den Medien immer stärker berücksichtigt werden, ist die HipHop-Kultur aber noch weit davon entfernt, 'weiblicher' zu werden. Das hat sie mit der Metal-, Hardcore-, nicht-rechten Skinhead- oder Skater-Szene gemein, in der es ebenfalls aktive Frauen gibt, die nach außen in Kleidung und Habitus an maskuline Inszenierungen angepasst erscheinen als sie sind. So argumentieren viele weibliche Skinheads, die Renees, dass der vor allem in der Sprache sehr verankerte Sexismus in der Skinhead-Szene nur deutlich transportiere, was die meisten Männer in der Gesellschaft im Kopf hätten, sich aber nicht zu sagen trauten. In der Wortwahl und

teilweise auch im Style stehen weibliche Skinheads ihren Geschlechtsgenossen in nichts nach, oft setzen sie, so die Sozialpsychologin und Journalistin Susanne El-Nawab, noch eins drauf. Auch in dieser Szene fühlen sich Frauen, die sich mit Szene-Wissen und -Engagement wie Fotografieren oder der Mitarbeit an einem Fanzine einbringen, trotz der starken Übernahme der maskulinen Verhaltenscodes emanzipiert.

Hyperfeminine Gothic Girls

In der Gothic-Szene, die neben der Techno/Electro-Szene zu den wenigen Szenen gehört, in der das Geschlechterverhältnis zahlenmäßig beinahe ausgeglichen ist, täuscht der erste Blick auf die Szene ebenfalls: Das Frauen-Ideal der zerbrechlichen, zarten, langhaarigen Frau und das androgyne Auftreten der Männer mit Rüschen, Röcken, Schmuck und Schminke täuscht letztlich nicht über eine Hyperfeminität hinweg, die Frauen dem gleichen Druck aussetzt, als Frau gesellschaftlich nur anerkannt zu sein, wenn sie vor allem jung und schön ist. So klagt die 25-jährige Satyria aus Berlin über Attraktivitätshierarchien in der Szene: *"An der Spitze der Hierarchie sind natürlich die sehr feminin aufgemachten Frauen, die, ja, möglichst freizügig gekleidet sind, ja. Und je weniger man dem klassischen Schönheitsideal entspricht, das eigentlich auch im Mainstream gilt – das unterscheidet sich dann nicht groß, höchstens in der Farbe der Sachen, die man anhat – also wenn man vom Schönheitsideal abweicht, dann ist man auch in der Gothic-Szene nicht so attraktiv, genau wie in der anderen Gesellschaft (...) ich styl mich nicht so, ich versuch zwar auch, was aus mir zu machen, aber nicht in der Form, ich zieh mich nicht so freizügig an. Und allein deshalb also entsprech ich schon nicht dem Ideal und hab also nicht so große Chancen, und ja, bin ich in der Hierarchie der Attraktivität schon mal ne Stufe drunter."*⁶ Androgyn gestylte Männer genießen in der Szene mehr Aufmerksamkeit als die Frauen, beschwert sich Witchygoth im Internetforum des Gothic-Portals www.slashgoth.org: *"Männer können Frauenkleidung tragen und sofort atemberaubend aussehen, wohingegen wir Frauen Stunden damit verbringen, uns fertig zu machen und doch nur genauso aussehen wie jedes andere Mal, wenn wir ausgehen. Es ist einfach so frustrierend."*⁷

Der kleine Einblick in verschiedene Jugendszenen zeigt, dass pauschale Aussagen darüber, welche Rollen Mädchen und junge Frauen darin einnehmen, nicht möglich sind. Vielmehr gibt es ganz unterschiedliche Strategien und Verhaltensweisen, die im Geschlechterverhältnis über Anpassung, Abkopplung und Behauptungen reichen. Mädchen sind, verglichen mit ihrem Engagement in den letzten Jahrzehnten, aktiver und selbstbewusster geworden. Trotzdem ist das Geschlechterverhältnis in den meisten Jugendkulturen nicht ausgeglichen, und Mädchen sind mehrheitlich Konsumentinnen. Medien- und sozialpädagogische Arbeit mit Mädchen kann daran arbeiten. Notwendig ist aber eine gleichermaßen gendersensible Arbeit mit Jungen. Und die steckt noch in den Kinderschuhen.

Gabriele Rohmann, Magistra Artium für Sozialwissenschaften, lebt in Berlin. Gemeinsam mit Klaus Farin Gründung und Aufbau des Archivs der Jugendkulturen e. V. in Berlin. Pädagogische Leiterin des Archiv-der-Kulturen-Projekts "Migrantenjugendliche und Jugendkulturen - Culture on the Road". Chefredakteurin des Journals der Jugendkulturen.

Publikationen (Auswahl):

Spaßkultur im Widerspruch. Skinheads in Berlin (1999), Entre Fronteras. Jugendkulturen in Mexiko (Hg. mit Manfred Liebel, 2006), Krasse Töchter. Mädchen in Jugendkulturen (Hg., 2007).

Mehr Informationen unter:

www.jugendkulturen.de, www.culture-on-the-road.de, www.krasse-toechter.de

Anmerkungen:

1. Höhn, Marco (2007): Visual Kei. Eine mädchendominierte Jugendkultur aus Japan etabliert sich in Deutschland. In: Rohmann, Gabriele (Hg.): Krasse Töchter. Mädchen in Jugendkulturen. Berlin: Archiv der Jugendkulturen Verlag KG, S. 45-54
2. vgl. Baldauf, Annette/Weingartner, Katharina (Hg.) (1998): Lips, Tits, Hits, Power? Popkultur und Feminismus. Wien/Bozen: Folio, S. 26 f.
3. Groß, Melanie (2007): Riot Grrrls und Ladyfeste - Angriffe auf die heterosexuelle Matrix. In: Rohmann, Gabriele (Hg.): Krasse Töchter. Mädchen in Jugendkulturen. Berlin: Archiv der Jugendkulturen Verlag KG, S. 71-81
4. Gilbert, Laurel/Kile, Chrystal (1997): SurferGrrrls. In: SPoKK (Hg.): Kursbuch Jugendkultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende. Mannheim: Bollmann Verlag, S. 221
5. Groß, ebd., S. 75
6. Brill, Dunja (2007): Fetisch-Lolitas oder Junge Hexen? Mädchen und Frauen in der Gothic-Szene. In: Rohmann, Gabriele (Hg.): Krasse Töchter. Mädchen in Jugendkulturen. Berlin: Archiv der Jugendkulturen Verlag KG, S. 55-70
7. Brill, ebd., S. 60.