

Gabriele Rohmann

Krasse Töchter? Krasse Söhne? Empowerment, Engagement und Gender in Jugendkulturen

Jugendkulturen – differenzierter als viele denken

»Baby, baby, baby / dies ist deine Zeit / die du verlierst / und ich weiß nicht einmal / ob du ein Rock'n'Roll oder ein Techno-Girl 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 ...«, singt die Künstlerin Bernadette La Hengst in ihrem Song »Rockerbraut & Mutter« (Album »La Beat«, Trikont 2005) und verarbeitete damals musikalisch die Situation von Mädchen und jungen Frauen in Jugendkulturen und in der Gesellschaft generell. Die Begründerin und Leaderin der Band »Die Braut haut ins Auge« weiß, wovon sie spricht. Mit ihrer Band verzeichnete sie auch in popkulturellen Segmenten mehr als zehn Jahre beachtliche Erfolge, firmiert seit Jahren unter dem Namen Bernadette La Hengst als Musikerin, Schauspielerin und Politaktivistin und ist bürgerschaftlich außerordentlich engagiert. Als Künstler*in hat sie sich über viele Jahre im Popbusiness zu behaupten gelernt, sowohl in All-Female-Bands gespielt als auch mit Künstler*innen zusammengearbeitet, in der ersten Dekade der 2000er Jahre eines der ersten Lady Feste in Deutschland mitbegründet und dabei das Thema Mädchen und Frauen in »Pop- und Rockwelten« nie aus den Augen verloren - wengleich ihr die daraus resultierenden Anfragen für Podiumsdiskussionen, Interviews und Berichte als emanzipierte und engagierte 'Vorzeigefrau' eher lästig als lieb waren.

Viele Jugendkulturen sind auf den ersten Blick immer noch Jungenkulturen. Das gilt für die ersten seit Ende des 19. Jahrhunderts entstandenen, wie Wandervogel oder Wilde Cliques, bis in die Gegenwart. Männliche bzw. maskulin und meist cisgeschlechtlich oder heteronorm ausgerichtete Skater, Hip-Hopper, Metaller, Skinheads, Hardcorler, Punks oder DJs scheinen die einzelnen kulturellen Szenen immer noch zu dominieren, geben mehrheitlich Zeitschriften und Fanzines heraus, treten öffentlichkeitswirksamer in Erscheinung, sind sichtbarer und werden mehr beachtet – immer noch sowohl von den Jugendlichen als auch von einigen Medien oder einem Teil der Forschung.

Ein genauer Blick hinter die Kulissen zeigt ein etwas differenzierteres Bild der Aktivitäten von Jungen, Mädchen oder sich queer gebenden und mehrheitlich von jungen Menschen gestaltet und konsumierten Szenen. In allen genannten Kulturen gab und gibt es auch engagierte und mehr als »Freundin von«-Frauen, die mit ganz unterschiedlichen Strategien und Rollen in

diesen Szenen ›Doing‹ und 'Undoing Gender'- und Kommunikations-Prozesse in Gang gesetzt oder mitgestaltet haben - auffällig oft im Medienbereich als Fotograf*innen, Webdesigner*innen, Modemacher*innen, Filmer*innen, Fanzine-Schreiber*innen oder Redakteur*innen für kommerzielle Off- und Online-Szene-Magazine. Und sie werden immer sichtbarer.

Manga, Visual kei und Cosplay – internetgenerierte Jugendkulturen

Mädchen und junge Frauen* nutzen das Internet gleichermaßen intensiv wie Jungen, sie informieren sich über Musik und Künstler*innen in zahlreichen On- und Offline-Publikationen, surfen im Web 2.0 oder nutzen andere Internet-Angebote oder -Plattformen zu ihrer jugendkulturellen Bildung und Entfaltung. Jüngere Beispiele sind in Deutschland bekannt und beliebt gewordene japanische Jugendkulturen wie Manga oder Visual kei. Visual kei war quasi die erste über das Internet generierte Jugendkultur in Deutschland, die vor rund 20 Jahren hauptsächlich von Mädchen im Alter zwischen 13 und 19 Jahren belebt wurde. Ursprünglich kommt Visual kei aus Japan. Junge Japaner*innen 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, damals noch auf Plattformen wie MySpace, und kam als »vollständig medial generierte, geradezu als eine internetgenerierte Szene«, so der Kulturwissenschaftler Marco Höhn, nach Deutschland. Die Szene besteht aber längst aus mehr als originalgetreuem Kopieren von Images und stundenlangem Sitzen vor dem Computer. Die Szene-Komponente Cosplay - für Costume Play - spielt eine zentrale Rolle. Anfangs trafen sich hauptsächlich Mädchen zu Conventions oder Visual-Treffen. Gewinnerin war nicht, wer das teuerste Kostüm trug, sondern wer japanische Gothic-Lolita-Styles oder J-Rock-Stars mit möglichst selbstgeschneidertem Kostüm relativ nah am Original abbildete. Im Cosplay, das sich seither in Deutschland deutlich ausgeweitet hat, nimmt das Spiel mit Geschlechterkonstruktionen, etwa über das Crossplay – die Imitation männlicher oder weiblicher Charaktere durch das je andere Geschlecht-, oder das Genderbending - die Veränderung einer ursprünglich männlichen oder weiblichen Lieblingsfigur oder ihre spielerische Transformation in ein geschlechtsneutrales Wesen – eine große Rolle ein. Auch wenn sich auf den ersten Blick im Cosplay wenig politisches oder bürgerschaftliches Engagement ablesen lässt, zeigt sich auf den zweiten Blick, wie sehr Rollenspiele bzw. das sich Ausprobieren in anderen Rollen einen wichtigen Beitrag zu einer vielschichtigen und multiperspektivischen Wahrnehmung von Gesellschaft beitragen kann. Ähnliches gilt auch für das Gaming.

Riot-Grrrl- und Ladyfest-Szenen

Einige andere der wenigen Szenen, in der sich mehrheitlich Mädchen, Frauen und sich nicht binär verortete Personen bewegen, sind diverse queere und queer-feministische Szenen, wie die ursprünglich Ladyfest-Szenen, die sich aus Riot-Grrrl-Szenen weiterentwickelt hatten. 1991 riefen in Olympia, Washington, Mädchen und Frauen, die der Punk-, Hardcore- oder

Grunge-Szene nahestanden, die Riot-Grrrl-Bewegung ins Leben, die das konservative Frau- und Mädchensein sowie die binäre 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 ...« (Baldauf & Weingartner 1998, S. 26 f.)

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 heternormativen Vorstellungen, also Schwul-, Lesbisch-, Trans- und Queersein, und einen öffentlichen Diskurs über die sexuelle Unterdrückung der Frauen ein (vgl. Groß 2007).

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.« (Gilbert & Kile 1997, S. 221)

Aktiv gegen Diskriminierungen, Vereinnahmungen und Kommerzialisierung

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 zunächst in den Ladyfesten, später allgemeiner in queer-feministische Kontexte. Das erste dieser Feste veranstalteten die (Ex)Riot Grrrls im Jahr 2000 ebenfalls in Olympia, Washington. Auch hier wurde ein Begriff, der lange Zeit konservativ kon-

notierte der »Lady«, umgedeutet in »lady«, »ladyzzz« oder »ladiez«. Ladyfeste als Events verschiedener feministischer, vielgeschlechtlicher Szenen fanden seither weltweit statt. Die einzelnen Feste, die mehrtägig als eine Kombination von Konzerten, Workshops, Demonstrationen, Theater- oder Filmvorführungen abgehalten wurden, setzten 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.« (Groß 2007, S. 75)

Zentrale Aktionsformen, die auf den Ladyfesten (weiter)entwickelt und diskutiert wurden, waren Bühnenperformances, Straßentheater, »pink & silver«-Demonstrationen und das »radical cheerleading«, bei denen schrill gekleidete Frauen*, Männer* bzw. generell im Geschlecht kaum zu unterscheidende Menschen öffentliche Räume beispielsweise mit spontanen Straßenparties (zurück)eroberten. Die Riot-Grrrrl-/Ladyfest-Szene bot und 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 – und das weltweit, offline und online gut vernetzt.

Umgang mit Sexismus im HipHop und in der Gothic-Szene

Aktive Frauen und Medienplattformen gibt es aber auch in männerdominierten Szenen wie dem 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‹ – Beispiele dafür waren das erfolgreiche Rap-Duo SXTN oder Lady Bitch Ray, die den maskulin-sexistischen Attitüden der Gangster- und Porno-Rapper ein weibliches Pendant gegenüberstellte. Auch forderte sie mit ihren zehn Thesen zum »Vagina-Style« feministisch bewegte Frauen wie am Machismo orientierte Männer zu heftigen Diskussionen heraus und sorgte bundesweit auch mit ihren Bücher »Bitchism. Emanzipation, Integration, Masturbation« (2012) und »Yalla, Feminismus!« (2019) für Aufmerksamkeit.

Der stärkeren Wahrnehmung und Wertschätzung von Frauen widmete sich auch ein Berliner Internetprojekt. FemaleHipHop.net wurde 2004 von Clara Völker, Redakteurin bei der Zeitschrift »De:Bug - Magazin für elektronische Lebensaspekte, Musik, Medien, Kultur, Selbstbeherrschung« initiiert und bot Frauen die Möglichkeit, auf dieser Plattform ihre Aktivitäten vor-

zustellen und sich zu vernetzen. Trotz der insgesamt stärker werdenden medialen Aufmerksamkeit auf weibliche oder *-MCs, -DJs, -Writer oder -Breaker ist die HipHop-Kultur aber immer noch davon entfernt, überwiegend emanzipatorisch zu sein. Das hat sie mit Metal-, Hardcore-, nicht-rechten Skinhead- oder Skatboarding-Szenen gemein, in denen es ebenfalls aktive Frauen gibt, die nach außen in Kleidung und Habitus an maskuline Inszenierungen angepasster erscheinen als sie sind. Auch in diesen Szenen fühlen sich Frauen, die sich mit Szene-Wissen und -Engagement wie Fotografieren oder der Mitarbeit an einem Fanzine, Blog oder Vlog einbringen, trotz der manchmal starken Übernahme von maskulinen Verhaltenscodes emanzipiert.

In der so genannten Gothic-Szene (Selbstbezeichnung wegen der Farbe Schwarz »Schwarze Szene«), die neben der Techno/Electro-Szene zu den wenigen Szenen gehört, in der Geschlechterverhältnisse zahlenmäßig beinahe ausgeglichen sind, täuscht der erste Blick auf die Szene ebenfalls: Das Frauenideal 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 sind. So klagte 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.« (Brill 2007, S. 60).

Vielfältige Rollen von Mädchen* und jungen Frauen* in Jugendszenen

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 in Geschlechterverhältnissen und Gender über Anpassung, Abkopplung, »vorwegnehmenden Sexismus« im Sinne des Konzepts der Kommunikationsguerilla, Behauptungen und Empowerment reichen. Mädchen* und junge Frauen* sind gegenwärtig aktiver, selbstbewusster und sichtbarer geworden. Diskussionen über Sexismus, Gender, sexuelle und geschlechtliche Vielfalt, LSBTIQ*, Intersektionalität, Jugendkulturen und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeiten sind in allen Jugendkulturen angekommen. Gleichzeitig finden aber auch (Re)maskulinisierungsprozesse statt, und auch die Unterwanderung von rechtsextremen und rechtspopulistischen Strömungen

zeigt vermeintlich neue rechte Mädchen und Frauen, vielfältigere Repräsentationen und Aktionsformen, aber bei genauerem Hinsehen altbackene reaktionäre Rollen- und Machtverständnisse.

Literatur und Quellen:

Baldauf, Annette/Weingartner, Katharina (Hg.) (1998): Lips, Tits, Hits, Power? Popkultur und Feminismus. Wien/Bozen: Folio

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

Gilbert, Laurel/Kile, Chrystal (1997): SurferGrrrls. In: SPoKK (Hg.): Kursbuch Jugendkultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende. Mannheim: Bollmann Verlag, S. 220-226

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

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

Autorin

Gabriele Rohmann ist Sozialwissenschaftlerin, Journalistin, Mitbegründerin und Leiterin des Archiv der Jugendkulturen. Sie hat zahlreich über Jugendkulturen publiziert, u.a. den Sammelband »Krasse Töchter. Mädchen und junge Frauen in Jugendkulturen«, erschienen im Archiv der Jugendkulturen Verlag KG.

Kontakt: gabi.rohmann@jugendkulturen.de

[Website des Archiv der Jugendkulturen](#)

Redaktion

BBE-Newsletter für Engagement und Partizipation in Deutschland

Bundesnetzwerk Bürgerschaftliches Engagement (BBE)

Michaelkirchstr. 17/18

10179 Berlin

Tel: +49 30 62980-115

newsletter@b-b-e.de

www.b-b-e.de