

Jugendkulturen sind internationale, globale Stilgemeinschaften, die sich seit der Nachkriegszeit über alle sprachlichen und geographischen Barrieren hinweg konstituieren. Ein wesentlicher Aspekt ist vor der Nutzung der digitalen Medien die immer schon vorhandene, ebenfalls unsichtbare Vernetzung zwischen den Mitgliedern eines Stils, die sich aufgrund der gleichen musikalischen Vorlieben entwickelt. Eine Stilgemeinde konstituiert sich über große Entfernungen, zuerst über die Printmedien und dann über das Fernsehen. Es gilt auf der Grundlage der Untersuchung der Position von Frauen in den realen Jugendkulturen Punk, Gruffie und Techno- und House Szene zu betrachten, wie sich die kulturellen Räume durch neue Kommunikationsmöglichkeiten verändern. In den gegenwärtigen Jugendkulturen nehmen Mädchen und junge Frauen immer noch die Rolle von Usern ein und sind zu einem sehr geringen Anteil die stilistischen Programmierer einer Szene, vor allem was ihren Kern, das Musikalische angeht (Schober 1980, 89f). Anschließend an die Betrachtung der realen jugendkulturellen Szenen und deren Pendanten im Netz soll der Frage nachgegangen werden, ob das Internet eine Extension eines bisher bestehenden medialen Austausches ist oder ob sich, aufbauend auf den speziellen Strukturen und Kommunikationsformen des Internets neue Ausprägungen der Vernetzung ergeben, die für weibliche Mitglieder von Jugendkulturen Nischen für die autonome Selbstorganisation zur Verfügung stellen. Abschließend sollen erste Ansätze für eine These entwickelt werden, daß im Internet neue immaterielle weibliche Stilbilder entstehen, die unabhängig von materiellen Ausprägungen wie der Mode sind und quer zu den Jugendkulturen nur im immateriellen Raum existieren.

#### *Frauen und Mädchen in realen Jugendkulturen*

„Die Beziehung zwischen Mode und Feminismus könnte man als wechselhaft, wenn nicht sogar stürmisch charakterisieren. Aus einer anfänglichen Feindschaft konnte sich nämlich ein recht freundschaftliches, streckenweise sogar emphatisches Verhältnis entwickeln.“ (Graw 1997, 73)

Ein Paradigmenwechsel in der feministischen Rezeption (Graw 1997) der 80er Jahre führt zu einer Neueinschätzung der Mode. Damit müssen auch die Entfaltungsmöglichkeiten von Mädchen in Jugendkulturen neu beurteilt werden, Kleidung und Mode stellen hier einen wesentlichen Repräsentationsbereich dar. Die anfängliche Verurteilung der Mode als ökonomisches Instrument zur Umsetzung männlicher Machtphantasien, schlägt um in die Begeisterung für ein Hilfsmittel zur Gestaltung der eigenen Identität. Heute wird der Topos der Maskerade bzw.

des „drag“ als Mittel zur Herstellung sexueller Identität gefeiert (Butler 1990, 122f, 137; de Lauretis 1987). Graw weist aber auf die Eingebundenheit der Mode in den ökonomischen Apparat hin (Graw 1997). Durch ihre spezielle Anschlußfähigkeit ist sie nicht nur paradiesisches Repertoire, das die Mittel zur visuellen Selbstverwirklichung und zum freien Spiel mit der Maskerade vorbehaltlos zur Verfügung stellt. Irokesenschnitt und Domestoshose, Spinnennetzbluse und Draculacape, Sesamstraßen-Kette und Heidi-Zöpfchen sind als Bestandteile drei verschiedener Stilbilder in den Kontext der visuellen Ausgestaltung des Selbst zu stellen. Diese Auswahl trennt die Frauen in Jugendkulturen von der Erwachsenenkultur. Von den Punk- und Gruffiefrauen zu den Girlies der Techno/House-Szene transformieren die erzeugten Stilbilder den Widerstand in die Form der leicht mißverständlichen Hyper-Anpassung an zeitgenössische stereotype Rollenbilder (Baudrillard nach Reynolds/Press 1995, 320). Junge Frauen suchen die zeitadäquate modische Nische, die nicht besetzt ist: Punks wählen gleichzeitig das aggressiv „Unweibliche“ mit militärischen Kleidungsstücken oder aber den „dreckigen Stil“ der Sex-Shops in den 70er Jahren. Die Gruffies nehmen sich in den 80er Jahren der romantisch-melancholischen Mode einer fragilen viktorianischen Weiblichkeit an. Die Girlies adaptieren in den 90er Jahren die kindliche Seite als Freiraum für weibliche Körperexperimente und Identitätskonstruktionen. Punk gilt als der Höhepunkt der Emanzipation weiblicher Jugendlicher, die Entwicklungen danach, vor allem die zeitgenössischen Mädchenkulturen, von denen das „Girlie“ eine Facette darstellt, gelten als angepaßt und wenig autonom. Na-



Punks, Mitte 1980er Jahre. Foto: Birgit Richard.

türlich zeigen die extremen Formen der Punk-Frauen am deutlichsten Abweichung und Protest. Heute muß die Auflehnung subtiler sein. Das Scheitern eines 80er Jahre Revival mit Punk-Accessoires und Emblemen ist schon deshalb gescheitert (Punk Typographie, Union Jack T-Shirts, Nieten und Pink Töne), weil diese stilistischen Äußerungen und der in ihnen enthaltene Protest im Moment keine gesellschaftliche Bedeutung haben.

Frauenbilder müssen in den Zusammenhang sich generell verändernder Stilbilder, die nicht mehr aggressiv-aufbegehrend sind, gestellt werden. Die ästhetischen Bricolageverfahren haben sich verändert, sie sind unauffälliger geworden und schwerer zu entschlüsseln. Dem verwehrt sich eine Kritik aus der Richtung des „old school feminism“ ([www.altculture.rockwomen](http://www.altculture.rockwomen)), die die Uneindeutigkeit der Zeichen nicht durch die Frage nach dem Unterschied zu ergründen sucht, sondern diese Form der Maskerade als mißverständlich und nicht authentisch ablehnt (Reynolds/Press 1995, 234). Daraus spricht die Unfähigkeit, die Infragestellung von Klischees und Stereotypen von ihrer konformen Perpetuierung zu unterscheiden. Die subtilen ästhetischen Differenzen werden nicht als subversiv erkannt.

### *Weibliche Punks*

Ursprünglich gibt es keine sprachliche Unterscheidung zwischen männlichen und weiblichen Punks, da die Szene bewußt darauf verzichtet. Davon provoziert prägen die Medien dann alberne Begriffe wie Punkette in England oder Punkerin in Deutschland. In der krampfhaften Suche nach der weiblichen Form äußert sich die Angst, daß sich in diesen Jugendkulturen ein anderes Verhältnis der Geschlechter zeigen könne als im gesellschaftlichen Alltag. Die Punks existieren seit Mitte der 70er Jahre und sind in Deutschland ein subkultureller Dauerbrenner mit konstanter „Anhänger-“ und „Gegner“-zahl (vgl. Shell Studien von 1981 und 1997). Der kritische aufrührerische Impetus ist verpufft und transformiert sich in aktuellen Stilen. Die musikalischen und ästhetischen Formen des Punk haben sich verallgemeinert. Punk besitzt ein hedonistisches Körperbild, das vom Ausleben der Energien z.B. im Pogo lebt, einem Tanz, der aus Hochhüpfen, Hochschnellen und gegenseitigem Anrempeln besteht. Der Körper wird auf archaisch-rituelle Weise als gestaltbar wahrgenommen (viele Ohringe und Tattoos), seine Verletzlichkeit thematisiert. Die optische Aggressivität, die von den Accessoires ausgeht, ist eine Drohgebärde, die Distanz fordert. Dinge wie Ketten und Ohringe bieten bei körperlichen Auseinandersetzungen eine ideale Angriffsfläche. Punk ist strukturell kein kampfbetonter, männlicher Stil. Im Gegensatz zu den Skinheads ist er so konstruiert, daß in ihm die Möglichkeit der gleichberechtigten Einbeziehung der Mädchen angelegt ist.

„Die Frauen sind hier in der Punk Szene neben den Männern hochgekommen, das ist keine Männerveranstaltung, in der die Frauen ihr Plätzchen bekommen haben. ... aber die Frauen haben Ansätze, können sich entwickeln, wenn sie wollen.

Wenn Frauen mehr drauf haben als die Typen, können sie das hier zeigen. ..., wir haben als Punks zusammen angefangen, und nicht als Macker und Frauen.“ (Zoty zitiert in Hahn/Schindler 1982, 162)

Die Geschlechter werden zuerst einmal optisch durcheinander gewirbelt. Männliche Punks können Röcke oder Rockähnliches, wie die Bondagehosen mit Latz, tragen und sich schminken, weibliche Punks tragen schwere Armee- und Arbeitstiefel, extrem kurze, bunte Haare oder einen Irokesenschnitt. Sie lehnen bürgerliche Ordnungs- und Sauberkeitsvorstellungen ab, die Kleidung ist zerrissen und durch das Leben auf der Straße verschmutzt.

Frauen sind nicht mehr schmückendes Beiwerk für Rock-Superstars, sondern gründen eigene Bands und spielen alle Instrumente. Sie drängen für kurze Zeit in das männliche Territorium der Rockmusik (Reynolds/Press 1995). Bekannte Punkfrauen und Frauen-Punkbands sind z.B.: Siouxsie and the Banshees, Slits, die Raincoats, die Äztussis, Mania D., Liliput und X-Mal Deutschland.

Die Texte der weiblichen Punks drücken u.a. die sexuellen Bedürfnisse der Frauen direkt aus. Sie holen sich das, was sie wollen, notfalls mit körperlicher Gewalt. Sie beschreiben Männer, wie sonst Männer Frauen beschreiben, abtaxierend, abschätzend. Diese aggressive Komponente wird dann vor allem durch die riot grrls wiederbelebt. „I want to fuck you like a dog / Take you home and make you like it.“ (Liz Phair, [www.altculture.com](http://www.altculture.com)) In einer weiblichen Frischzellenkur für den erstarrten Punk wehren sich locker miteinander verbundene feministische Punk-Bands wie Bikini Kill oder Bratmobile Anfang der 90er Jahre gegen die männliche Dominanz in der Punk-Szene und rufen die „Revolution Girl Style Now!“ aus. Sie feiern eigene Festivals, wie das Pussystock Festival in New York City und initiieren neue weibliche Fanzines wie Girl Germs oder Satan Wears A Bra. Weibliche Punks und in Folge die riot grrls setzen Cixous Forderung in die Tat um: „...sie müßte beginnen zu sagen und sich nicht sagen lassen, daß sie nichts zu sagen hat.“ (Cixous 1991, 114)

Viele weibliche Punks lehnen den konventionellen Umgang mit Liebe und Sexualität ab. Langeweile und Ekel gegenüber der sauberen, verklemmten Sexualität der Bürger und dem Sex als Ware, die Massenproduktion von pornographischen Phantasien, werden durch das Posieren beider Geschlechter mit Sex-Shop-Artikeln ausgedrückt. Die Punks tragen diese Art von Kleidung nicht auf ausdrücklichen Wunsch der Männer, sondern wesentlich angeregt durch stilistische Protagonistinnen der Szene wie Vivienne Westwood. Heute, wo sich das Vorweisen jeglicher Spielarten von Sexualität verallgemeinert hat, hat Punk seine Provokationskraft längst verloren. Was nach wie vor provoziert, ist die selbstbestimmte Ablehnung von allen traditionellen weiblichen Schönheitsidealen. Verhaltensweisen wie Spucken auf Bürgersteige, Prügel und Pogo sind auch heute nicht selbstverständlich für eine Frau und ergeben sich als logische Konsequenz aus einer im öffentlichen Raum verbrachten Freizeit (Saviez 1980, 15f). Militärische Kleidungsstücke wie schwere Armeestiefel in Kombination mit Röcken, leisten beim kurzzeitigen Aufbrechen traditioneller Rollenbilder Hilfestellung. Sie sind die praktische Demonstration einer anderen autonomen Frauenrolle. Viele der

männlichen Punks schätzen die beschriebene Verhaltensweise, sie haben keine Angst davor: „Die Mädchen bei uns waren total eigenständig ..., die waren absolut toll, ich fand die wahnsinnig gut, die haben ein totales Selbstbewußtsein ausgestrahlt.“ (Harry Hartmann in Kuhnert 1987, 256)

Der Versuch der Punk-Frauen, Härte zu demonstrieren, hatte im öffentlichen Raum jedoch harte Konsequenzen. Das schlägt sich nieder in Kommentaren wie: „Wie siehst Du denn aus, wie läufst Du überhaupt rum, Drecksau, Nutte“. (Miriam zitiert nach Dewes 1986, 40) oder: „So wie du aussiehst, sollte man dir mit Säure das Gesicht zerschießen.“ (Penth/Franzen 1982, 182) Eine Frau, die sich dem Kosmetik- und Schönheitsstreß willentlich und offensichtlich entzieht, gilt als Schlampe. Zu Zeiten des Punk wird dieses singuläre Bild von Differenz zum positiven Zeichen. Die riot grrls beginnen später mit einer breiteren Umdeutung der negativen Konnotation, die in den 90er Jahren für die Frauen in weißen und schwarzen Jugendkulturen aus dem Stigma ein positives Zeichen von Identität macht. Wenn der Begriff „bitch“ in dem Album-Titel einer der einflußreichsten HipHop-Produzentinnen und Sängerinnen Missy Elliot auftaucht, dann benutzt sie im Kampf gegen die Stereotypen innerhalb der schwarzen Community die gleiche Strategie, die diese benutzt, um sich von der weißen Kultur abzusetzen, sich z.B. als Nigger zu bezeichnen.

Mit dem Ausbrechen aus der Geschlechterrolle gerät für die Frau ihre geschlechtliche Identität, das Selbstbild ins Wanken: „Ich fühl' mich nicht als ganzes Wesen. Ich fühl' mich als unheimlich, zerrissenes aufgeschlitztes ... Wesen ... in überhaupt keinen Rahmen zu pressen.“ (Kuhnert 1987, 256)

Punk ist also nicht als ein Paradies der Gleichberechtigung für die Frauen mißzuverstehen, sondern eine widersprüchliche Erscheinung. Trotzdem haben die Frauen im Punk vor der Folie anderer Jugendkulturen wie Skins, Psychos, Teds, Heavy Metal Freaks, HipHop, die in der Mehrzahl bis heute eindeutig männlich dominiert sind, immerhin Ansätze für ihre gleichberechtigte Einbeziehung erarbeitet.

Bei der Betrachtung der Punk-Websites im Internet stellt sich als erstes die Frage, ob der Stil dort aktualisiert wird oder auf dem optischen Stand seiner Anfangsphase stehenbleibt. Es sieht danach aus, als würden die gängigen Punk-Motive wiederholt. Die Websites zeugen von einer noch existierenden lebendigen Szene, vor allem in den USA. Das zeigen auch Berichte mit Screenshots aus einem neuen Punk Filme (SLC Punk). Das World Wide Punk Directory bietet Informationen zur Szene, ihrer Geschichte und der aktuellen Form (<http://www.worldwidepunk.com>). Das Web repräsentiert, wie bei anderen Stilen auch ein immaterielles Archiv und einen Speicher der wichtigen Icons und Protagonisten einer Szene. Die kommerzielle Infrastruktur wird erweitert. Gerade den kleinen Home-Business Sites z.B. für den Verkauf von Platten oder T-Shirts aus der Szene gewährt das Netz einen höheren Verbreitungsgrad. Eine neue Möglichkeit bietet sich für unbekanntere Bands. Sie können ihre Stücke einem weltweiten Publikum zugänglich machen, ohne viele Demotapes zu versenden. Für die Weiterentwicklung der Fanzine-Kultur ist das WWW das ideale und kostengünstige Verbreitungsmedium.

Die neuen medialen Strukturen verändern in den 90er Jahren den ursprünglichen Stil der Fanzines. Der Erpresserbriefstil, die chaotische Collage, läßt sich am Computer nur schwer herstellen. Zum Ausgleich werden an Handschriften erinnernde Fonts gerne benutzt.

Die sogenannten E-Zines (elektronische Zeitschriften) der Punks bevorzugen aber immer noch das Rohe und Unfertige, das sie gegen die glatte Perfektion anderer Websites setzen. Die Kultur persönlicher Zeitschriften wandert also von einem Printmedium in ein elektronisches Medium über. Ein E-Zine stellt eine Mischung aus globaler überregionaler Leserschaft und regionaler persönlicher Autorenenschaft her. Verloren geht der von den Fanzinemachern früher gewünschte persönliche „facetoface“ Kontakt beim Direktverkauf auf Konzerten. Dafür kann man nun eine weltweite Punk-Gemeinde erreichen. Was die Einbeziehung von Frauen betrifft, so sind die Websites eher ein Ausdruck von Nostalgie z.B. auf Sites, die die Geschichte der Frauenpunk-Bands in den 70er Jahren rekonstruieren. Sie künden von einer Zeit der Beteiligung von Frauen am Rockbusiness, die so schnell nicht wiederkommen wird. Daneben präsentiert sich der Punk auf den unterschiedlichen Sites, die mit riot grrl Kultur zu tun haben, als musikalischer Motor und Initialzündung für die riot grrls. Diese nutzen zum ersten Mal großräumig auch das Internet für ihre Zwecke. Zwischen riot grrrl und Punk besteht ein technischer und inhaltlicher Link.

#### *Das Girlie in der Techno- und HouseSzene*

„Remember the days when women were women and girls were under 21?“ (Moieline March 1995 zitiert nach [www.altculture.com](http://www.altculture.com)). Der Begriff „Girlie“ ist eher negativ besetzt. Er gilt als böser Schlag gegen den Feminismus, als alberne Flucht vor dem Erwachsenwerden und Ausdruck von Angst gegenüber dem Sex im Zeitalter von Aids (McRobbie 1995). Das „Girlie“ steht unter dem Verdacht stereotype Bilder zu befördern, wie das Lolita-Bild zur Befriedigung pädophiler Phantasien oder das des unselbständigen, leicht zu verführenden, naiven Mädchens, wie es in der Inkarnation des kommerziellen Girlies, z.B. der Sängerin Blümchen stattfindet. Das Problem mit dem Bild des Girlie ist, daß es keinen eigenständigen jugendkulturellen Stil bezeichnet, sondern überall zu finden ist, also quer zu allen Stilen liegt. Das Girlie ist schwer greifbar und eigentlich mehr als ein ästhetisches Verfahren anzusehen (Lau 1997, 218f). Es ist schwer, die Ironie dieses Frauenbildes, in der Stilisierung zum sehr jungen Mädchen, anschaulich zu machen. „Riot grrl“ Courtney Love ist mit ihrem frivolen „kinderwhore“-Stil ([www.altculture.com](http://www.altculture.com); rockwoman) über jeden Verdacht der Affirmation pädophiler Bilder und seiner ironischen Brechungen erhaben. Alle bedeutsamen weiblichen Formen, die sich seit den 80er Jahren entwickeln, bezeichnen sich mit „girl“. Es heißt nicht mit „riot woman“, sondern „riot grrl“, und diese Begriffswahl ist bedeutungsvoll. Das girl steht für eine ganz bestimmte noch nicht durch patriarchale Strukturen geprägte Frische. „Riot women“ macht deshalb keinen Sinn, weil mit

„Frau“ ein verfestigtes Bild und damit weniger Entwicklungsfähigkeit als bei „Mädchen“, verbunden ist (Reynolds/Press 1995, 326).

Das Girlie-Bild ist auch Ausdruck eines gesellschaftlich verbreiteten Infantilismus, der von den Bürden des Alltags entlasten soll. Der Bezug auf den Referenzbereich Kindheit zeigt das willentliche, stilistische Ausscheren aus der Welt der Erwachsenen. Das Girlie ist als ein Frauenbild aus der Techno- und House Szene erwachsen und hat dort eine ganz spezielle Funktion. Girlie bedeutet hier: offensiver Rückzug aus den Weiblichkeitsbildern für erwachsene Frauen, Nicht-Akzeptanz und Unterlaufen von angebotenen Frauenbildern. In der Techno- und House Szene sind die Verweigerung des Alterwerdens und die Kultivierung des schrillen kindlichen Geschmacks die Grundlage für das vorurteilsfreie Miteinander und die Geborgenheit aller in der großen Ersatzfamilie eines Events (siehe Richard 1998 Kunstforum).

In der Club- und Eventszene wird das infantile Bild der 60er Jahre mit großem Kopf und kindlichen Augen, kindlichem Körper (Twiggy) wiederbelebt und mit Begriffen wie girlie, cutie, babe bezeichnet. Heidi-Zöpfe, Spangen, die Miniaturisierung von Accessoires z.B. von Rucksäcken, Spielzeug (Wasserpistolen) und Süßigkeiten (Brause-Halsketten) sind wichtige Bestandteile des Stils (siehe Richard 1998). Die Buffalo Plateau-Schuhe sind entsprechend Ausdruck des Kindchenschemas, sie erzeugen nicht nur bei den Frauen tapsige Schritte wie Fohlen und eine unproportionale Körpersilhouette. Der infantile Look ist umfassend, sogar die Ecstasy-Pillen, bekommen ein kindliches Gesicht, Smileys, Fred Feuerstein, Dinosaurier oder Delphine sind als Motive eingepreßt. Das „girlie“ Bild der Techno- und House Szene erzeugt ein narzißstisches, aber kein antifeministisches soziales Klima (Graw 1997, 80). Bei genauem Hinsehen ist es nicht regressiv, sondern kreierte in einer gemischten Jugendkultur einen Schutzraum für Mädchen und junge Frauen. „Vor allem am Anfang habe ich es äusserst genossen, dass ich mich beim Tanzen nicht beobachtet fühlte. ... niemand beobachtet mich, niemand macht mich blöd an. Man hat mehr Narrenfreiheit, ich muss keine Gedanken daran verschwenden, ob ich sexy tanze und damit den Typen hinter mir antörne.“ (Melanie zitiert in Anz/Walder: Techno 1994, 121)

Die wichtige biographische Bedeutung des unbeschwerten und ungestörten Tanzes zeigt die Bedeutung dieses Freiraums an (vgl. McRobbie 1985, siehe auch Richard 1998, Icons). Analog zu den „Girlies“ werden in den 90er Jahren auch die „sex-positive feminists“, die Sex und Männer bejahen, mit dem „anti-feministischen“ Vorurteil belegt (www.altculture.com). Naomi Wolf, bell hooks und vor allem CyberSex Apologetin Lisa Palac repräsentieren einen stilvollen „Babe Feminism“, dessen Ansatz dem girlie-Bild auf anderer Ebene entspricht. Mit dem ursprünglichen Girlie Konzept der präpubertären und präsexuellen Outfits symbolisieren vor allem Frauen und Mädchen einen autonomen und unschuldigen Umgang mit dem Körper. Sie signalisieren, daß sexuelle Attraktion nicht das vorrangige Ziel der partiellen Entblößung ist. Dadurch, daß sie sich selbst dem kindlichen Bereich zuordnen, zeigen sie ihr Bedürfnis, in Ruhe gelassen zu werden. Es zeugt auch vom totalen Narzißismus in der ekstatischen Erfahrung des eigenen

Körpers, als einer autoerotischer Erfahrung, die des männlichen Parts der Versicherung nicht bedarf und trotzdem nicht auf ihn verzichten mag.

Im Abschütteln der Bezeichnung „Frau“ zeigt sich das Ausscheren aus den Zwängen einer übersexualisierten Gesellschaft, in der die Anzahl der Sex-Bilder die der Gewalt längst überrundet hat. Alle Neudefinitionen in diesem Bereich würden vereinnahmt und wieder zu käuflichen Bildern der Abweichung. Differenz kann nur über den Weg zurück in die Kindheit hergestellt werden. Den Männern geben die Girlies mit der Darstellung dieser Grenze das Signal der Unantastbarkeit. Auch diese tragen große Ketten mit Holzperlen und widmen sich als Spaßguerilla, bewaffnet mit Pumpguns aus buntem Plastik, dem Kindervergnügen des Naßspritzens. Der Rückgriff auf infantile Elemente erlaubt auch den Männern, Macho-Posen zur sexuellen Beeindruckung einfach zu unterlassen, um einen spielerisch-unbefangenen Umgang mit dem anderen Geschlecht zu erproben. Die männlichen Körperbilder tendieren zur visuellen Grenzüberschreitung zum anderen Geschlecht, in Richtung des Androgynen. Die körperliche autoerotische Selbsterfahrung im Tanz fungiert auch als SexSurrogat. Andere Körperkonzepte z.B. der Gay- und Fetischkulturen sind in die Techno und House Szene integriert. Die Mode weicht die verhärteten Strukturen der Geschlechterkonstruktion auf, auch wenn die androgynen Formen oft nur der ästhetischen Differenzierung dienen. „Cross-dressing is about gender confusion. Cross-dressing is about the power of women ... is about the emergence of gay identity...“ (Garber 1993, 390)

Die Männer sind selten echte Crossdresser, Transvestiten bzw. Drag Queens, in dem Sinne, daß der modische Stil zum Lebensstil, zu einer Haltung wird. Tuntiges Posieren wird zur Modeerscheinung, ebenso kokettes Liebäugeln mit der Bisexualität. Entscheidend ist aber, daß im Laboratorium des Techno-Events oder des House-Clubs, die visuellen Experimente zur Umdekoration der Körper, die „feminisation of youth“ (Pini 1997, 168), überhaupt möglich sind. Die Frauenkleidung entwickelt nur in der Ausformulierung des „girlie look“ eine eigenständiges Stilbild, es gibt keine Form für die „Raverin“. Viele andere Elemente sind eine transformierte Kopie der Männerkleidung, wie Trainingskleider oder Sportschuhe mit Absätzen. Die weiblichen Grenzüberschreitungen zum männlichen Geschlecht lassen sich in der transformierten Sportkleidung und klobigem Workwear-Schuhwerk erkennen und in der Adaption der schwulen Tanzgestik. Die Veränderung männlicher Körperbilder und -erfahrungen ist wesentlich angestoßen durch die kulturelle Praxis der schwulen, schwarzen Minderheitenkultur in den USA, die über die frühe englische Acid House Szene und die House Clubs der 90er nach Europa gelangt. Die plüschigen und kitschigen Interieurs von House Klubs, in Form von Gold und Brokat und die Vorliebe für süßliche Devotionalien sind wesentlich angeregt durch die Gestaltungsmittel der Travestie, der künstlich-ekstatischen Übertreibung des „Weiblichen“. Die Wurzeln für diese Ästhetik liegen in schwuler Subkultur, ihrer ekstatischen Verehrung der fülligen House Diven, die eine Verbindung von weiblicher, körperlicher Präsenz und dem mystischen Streben nach Liebe und Erfüllung als Säkularisierung der Gospel Tra-

dition darstellen. Die übertriebenen schwulen Hyper-Posen des Weiblichen im Stile des „Vogueing“ (abgeleitet von der Zeitschrift Vogue aus dem Film „Paris Burning“), werden jetzt Standard für die weibliche und männliche Bewegung in der Techno- und House Szene. Der „kindliche“ Protest zieht sich durch, von den riot grrls bis zur Techno-Szene. Jedesmal wird der ästhetisch-stylistische Protest übertriebener und grotesker, ehe er im „cartoon style“ des Girlie Bildes kulminiert. „And feminist zines like Bust, Cupsize, and Roller Derby thrive by raging against the patriarchy in baby T-shirts.“ Damit ist auch das Girlie in den Bereich der Strategien weiblicher Maskerade einzuordnen.

### *Vergleich der weiblichen Repräsentationsbilder*

Extreme Auflehnung und gut einzuordnender visueller Protest mit der Proklamation totaler weiblicher Andersheit laufen heute Gefahr, zu neuen Markenzeichen zu werden, wie es die riot grrls darstellen. Heute führt die Betonung der Unterschiedlichkeit zu maßgeschneiderten Marktsegmenten, jeder Frauentyp kann von dort aus bedient werden. Die andere gesellschaftliche Strategie der Neutralisierung ist die Zuweisung einer Nische mit geringfügiger oder ganz bestimmter begrenzter Anschlußfähigkeit, wie er auch dem Betriebssystem Kunst zusteht. Eine Grundvoraussetzung für die freie Entwicklung eigener weiblicher Stilformen, die sich aus der Analyse der realen Jugendkulturen ergibt, ist die androgyne Beschaffenheit des Körperbildes der Männer. Ferner muß das Prinzip des „drag“ und der Maskerade nach beiden Richtungen möglich sein. Für den Punk ist ein wesentliches Merkmal der Unisex-Charakter der Stilpalette, es gibt weniger explizit männliche und weibliche Kleidungsstücke. Androgynität läßt sich auch in einem Segment der Gothic Kultur nachweisen, allerdings weniger im musikalischen Feld, das der EBM und Industrial Musik nahesteht. Das Girlie der Techno- und House Szene hat auch androgyne Züge: Es ist sehr sportlich, sehr workout betont und ist das dialektische Pendant zum Körperbild, das über die Schwulenszene und über den „drag“ definiert wird. Wenn man der von Butler entworfenen Definition des „drag“ folgt, nämlich als Modell für den Entwurf von Geschlecht, das kein Original hat, so liegt in dieser Strategie eine Vervielfältigung des Weiblichen, ein loop.

Dieses stylistische Verfahren ist ein Hinweis auf die Möglichkeit, sich innerhalb der Gesellschaft zeitgemäße Plätze zu erobern, um von da aus Netzwerke aufzubauen. In der engeren sozialen Abhängigkeit von Jugendkulturen und Gesellschaft liegt die Gefahr, aber auch die Chance einer subtilen Veränderung. Die totale Ablösung von gemischten Partycrowds, die Ghettoisierung in reinen Mädchenkulturen und die Bevorzugung des „tomboy“ (Reynolds/Press 1995), des männlich-weiblichen Rockstars, als wahre Vertreter weiblicher Rebellion, bringen keine Befreiung, da sie die Anschlußfähigkeit weiblicher Körperbilder infragestellen. Es macht keinen Sinn, mit männlicher Härte der Musik zu konkurrieren, wie z.B. die einem „female machisma“ zuzuordnenden L7, mit ihrer „muscu-

lar work ethic, no pain no gain“ (Reynolds/Press 1995, 248, 235f) tun. Die Cross-dressing Strategien der Techno- und House Szene, interpretiert als Ausdruck von stilistischer Queerness (Davis 1997, 86), verweisen neben der Offenlegung der labilen Konstruktion visueller Geschlechternormen auch auf technologisch-medial bedingte Verfahren, wie das im Internet beliebte Gender-Switching oder -Bending (Stone 1996).

### *Cyberchicks und netgrrls. Weibliche NetzKultur*

Gerade weil es sich bei den oben analysierten Stilen um zwei schon über fünfzehn Jahre existierende Jugendkulturen handelt und eine relativ aktuelle, die mittlerweile aber auch schon eine zehnjährige Entstehungsgeschichte hat, sind alle gleichermaßen im WorldWideWeb vertreten. Die jugendkulturellen Sites behandeln die Hauptthemen der Szene und eröffnen zum ersten Mal einen Einblick über die „wissenschaftlichen“ Sammlungs- und Ordnungstätigkeiten von Jugendkulturen (vgl. Richard 1995 zur Arbeitsweise der Jugendkultur Industrial) außerhalb ihres visuellen Erscheinungsbildes auf der Straße. Schon vorhandene Infrastrukturen des „real life“ werden virtuell verstärkt und erweitert. Archive, Sammlungen, Bildmaterial, Sounds, Geschichten, Konzertberichte und online Zeitschriften sind bei den oben analysierten Szenen zu finden. Die Geschichte des Stils wird rekonstruiert, seine Zeichen und Symbole aufgearbeitet und recycled. Dazu kommen neue Kommunikationsmittel wie chats, foren, newsgroups, die sich mit den jeweils wichtigen Themen der Jugendkultur auseinandersetzen.

Die Techno- und House Szene steht ganz im Zeichen der Präsenz und der Aktualität von Events, während in den Gruftie- und Punk-Sites mehr die Geschichte des Stils im Mittelpunkt steht und eine andere grafische Ausgestaltung erhält. Den älteren Stilen bietet sich durch das Internet die Chance, auch nachfolgenden Generationen den Stil in seinen historischen Dimensionen lebendig vor Augen zu führen, damit zu re-vitalisieren und durch die Veröffentlichung wieder in Erinnerung zu bringen. Die innovativen Formen, die im Internet entstehen, sind nur bedingt an reale Jugendkulturen gekoppelt. Es konstituiert sich ein imaginärer Raum, der ganz anders funktioniert als der Straßenraum. Im Netz sind die Jugendkulturen keine Streetstyles, und Street Credibility ist nicht vonnöten. Abgesehen von der Tatsache, daß Punk an einem gewissen Punkt stehengeblieben ist, können ihn die wenigsten Mädchen in der Realität leben. Hier kann das WWW einen Ausgleich bieten. Auch nicht dem „streetstyle“ Zugehörige, die sich nur dem Musikhören zuhause verschrieben haben, können hier Informationen austauschen, was vor allem Frauen entgegenkommt, die Punkmusik mögen, aber den Schritt zu outfit und Leben im öffentlichen Raum nicht machen wollen.

Wenn Mädchenkulturen das Internet nutzen, agieren sie, wie gewöhnlich, von ihrem privaten Raum aus. Der private Raum ist der wichtigste Ort, von dem aus sich Mädchen immer schon in virtuellen Kulturen bewegt haben. Das Internet knüpft an vertraute, imaginäre Kommunikationsräume an, wie sie z.B. das Tele-

fon konstituiert (Spender 1995, 191). Sadie Plant behauptet, das Netz hätte per se weibliche Strukturen und würde sich besonders für die Verwirklichung von Projekten von Frauen anbieten (Plant 1998). Es gäbe die gleichberechtigte Möglichkeit, in diesem virtuellen Raum auch weibliche Territorien abzustecken. Das Netz bietet als medial-strukturelle Grundvoraussetzung den autonomen Access (Zugang), die unreglementierte Erstellung von Informationen, deren Verbreitung und die einfache Herstellung von Kommunikation über email, chats, Foren, newsgroups. Mädchen schätzen am Internet die sofortige Verteilung von Informationen und die Möglichkeit des „instant response“ (Spender 1995, 175).

Weibliche Net-Competence und Net-Credibility rekurrieren auf die Entwicklung der Kompetenz, die medialen Strukturen anzuwenden, eigene Angebote zu machen und lästige Angebote der männlichen Netzgemeinde einfach wegzuklicken. Die Frauen schätzen am Internet auch die selbstgewählte Unsichtbarkeit, die auf der einen Seite Vorteile in der medialen Interaktion bietet. Es kann keinen ungewollten visuellen Kontakt geben, kein voyeuristisches Abtaxieren. Es gibt auch eine andere unerwünschte Seite der Unsichtbarkeit im Internet. Das Bild von Weiblichkeit ist hier schon eindeutig sexuell besetzt. Diese Ersatz-Bilderwelt, die sich vor andere mögliche Bildwelten geschoben hat, ist männlich konnotiert. Neben der Straße okkupieren Männer nun ebenfalls den virtuellen Raum. Sie haben es verstanden, große Territorien des virtuellen Raumes zu besetzen und Frauen durch Pornographisches in Wort und Bild fernzuhalten (Spender 1995, 183).

Trotzdem lassen sich die Frauen nicht abschrecken. Es entstehen neue Kommunikations- und Organisationsformen: Netchicks, netgrrls, cybergrrls usw. Daran läßt sich ablesen, daß die Strukturen der klassischen Jugendkulturen außer bei reinen Musikfan-Sites verlassen werden. Das Internet kann die Entwicklung von weiblichen Punks zu riotgirls, von der Gothic Frau zur Cyberhexe und vom Techno-Girlie zum NetGirlie befördern, allerdings nicht in einer direkten Genealogie, sondern in Form von Querverweisen, des „links“. An den weiblichen Sites im Netz ist auffällig, daß sich die meisten explizit weiblichen Netzwerke girls und girlies nennen. Das impliziert vorpubertäre, weibliche aufrührerische Frische. Aber gerade die Internet-Recherche unter diesen Suchbegriffen macht das ganze Ausmaß männlicher Definition der Inhalte, nicht aber der medialen Strukturen, sichtbar: Eine Anfrage ergibt zu 70% Sexsites (mit www.hotbot.com). Danach folgen Girlie magazines, also reine Mädchenzeitschriften mit ca. 20%, und erst dann gibt es mit 10% Websites, die den Begriff Girlie als emanzipatorischen benutzen.

Dies macht die Gefahr des Spiels mit diesen Stereotypen und Klischees besonders deutlich, und zeigt wie mißverständlich diese Form des „drag“ in dem Medium Internet sein kann, da hier ein Verfahren des Gender-Switching kein visuelles ist, sondern über die sprachliche, imaginäre Ebene der willkürlichen Bestimmung von Geschlecht läuft. Im Internet sind Geschlecht und Alter wählbar. Dort hat der Begriff „Girlie“ die Bedeutung einer „frischen“ Ware im Geschäft mit Lolita und Teen-Sex-Bildern. Dagegen vollzieht das Girlie-Bild in den Jugendkulturen ein neues Verfahren: das Time-Bending. Es „zappt“ zwischen verschiedenen Zeit-

phasen des Weiblichen und verweist durch die nicht-chirurgische Verjüngung auf das generelle Problem des gesellschaftlichen Jugendlichkeitswahns. Das Girlie zeigt auf eine neue Weise die Konstruiertheit von Geschlecht und zwar auf einer Ebene, die vorher stilistisch noch nicht ausgereizt war. Der willkürliche Wechsel in der Zeitachse weiblicher Biographik legt wiederum die Stereotypen von geschlechtlicher Zeitlichkeit offen.

### Literaturauswahl

- Butler, Judith: Gender Trouble. New York 1990.
- Cixous, H.: Geschlecht oder Kopf? In: Barck/Gente/Paris/Richter (Hrsg.): Aisthesis. Leipzig 1991, S. 98-122.
- De Lauretis, Teresa: Technologies of Gender. Essays on Theory, Film and Fiction. Bloomington/Indianapolis 1987.
- Garber, M.: Vested Interests. Cross-dressing and cultural anxiety. London 1993.
- Graw, I.: Modenschau. Über feministische Modekritiken. In: Texte zur Kunst. März 1997, Nr. 25, 73-81.
- Hahn/Schindler: Punk, die zarteste Versuchung seit es Schokolade gibt, Kassel 1982.
- Irigaray, L.: Macht des Diskurses, Unterordnung der Weiblichen. Ein Gespräch. In: Barck/Gente/Paris/Richter (Hrsg.): Aisthesis. Leipzig 1991, S. 123-140.
- Kuhnert, P.: Ich hab' nun mal 'ne ganze Ecke meines Lebens auf dem Gitter verbracht. Punks im Revier. In: Breyvogel, W./Krüger, H.-H. (Hrsg.): Land der Hoffnung, Land der Krise. Jugendkulturen im Ruhrgebiet, Berlin/Bonn 1987, S. 250-257.
- Lau, T.: Tank Girl in Taka Tuka Land. Über die Mutter und Großmutter aller Girlies. In: SpoKK: Kursbuch Jugendkultur. Mannheim 1997, 214-219.
- Leonard, M.: Paper Planes: Travelling the New GrrrrL Geographies. In: Skelton, T./Valentine, G. (ed.): Cool places. Geographies of youth cultures. London/New York 1998, 101-118.
- Pentth, B./Franzen, G.: Last Exit, Punk: Leben im toten Herz der Städte. Reinbek 1982.
- Pini, M.: Woman and the early british rave scene. In: McRobbie, A.: Back to reality. Social experience and cultural studies. Manchester 1997, 152-169.
- Plant, Sadie: Zeros and Ones. Digital Women and the New Technoculture. New York 1997.
- Raphael, A.: Grrrls: Women Rewrite Rock. London 1996.
- Reynolds, S./Press, J.: The Sex Revolts. Gender, Rebellion and Rock n Roll. London 1995.
- Richard, B.: Todesbilder. Kunst Subkultur Medien. München 1995.
- Savier, M.: Mädchen in Bewegung. In: McRobbie, A./Savier, M. (Hrsg.): Autonomie. Mädchen, Alltag, Abenteuer. München 1982, S. 13-56.
- Schober, I.: Maskulin/Feminin. Ein Gefühlsausbruch Anfang der 80er. In: Humann, K./Reichert, C.-L. (Hrsg.): Rock Session 4. Reinbek 1980, 98-93.
- Spender, Dale: Nattering on the net. Woman, power and cyberspace. Melbourne 1995.
- Stone, R.A.: The war of desire and technology. Cambridge Mass. 1996.