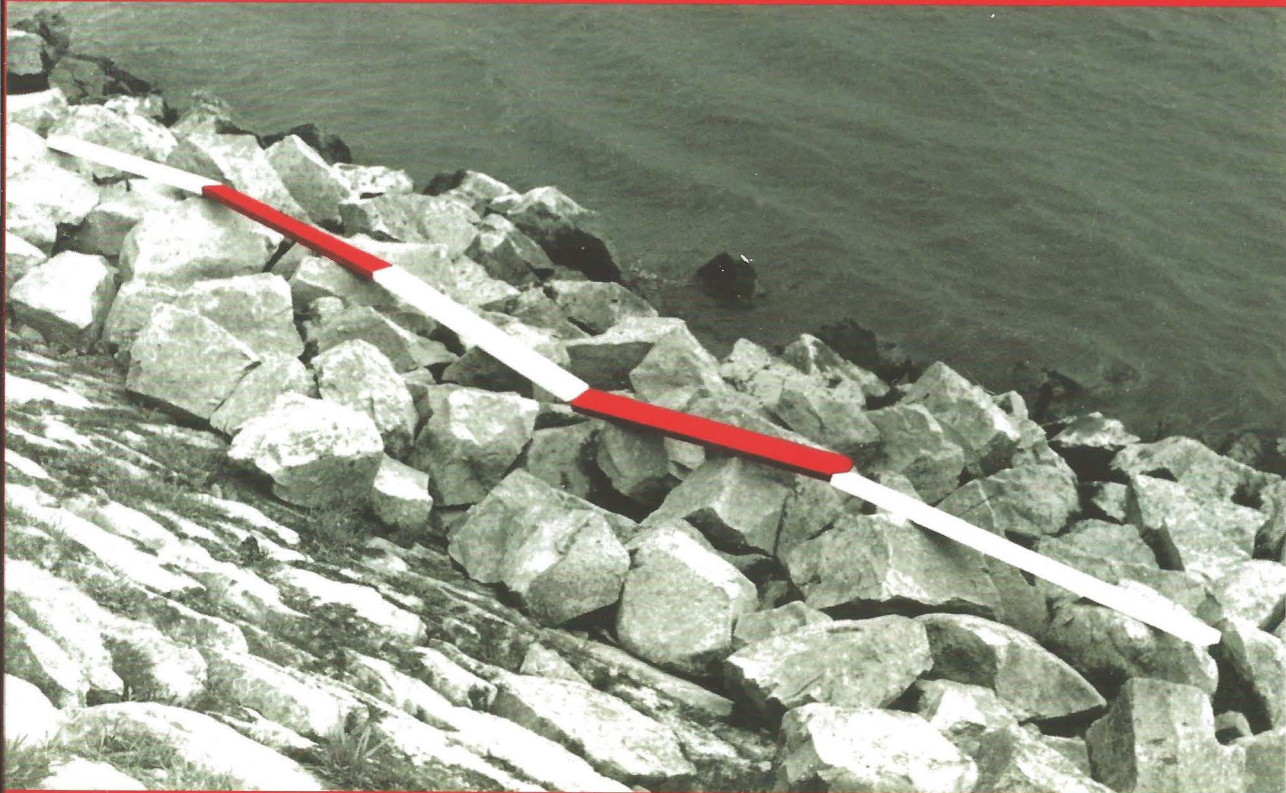


Lexikon der Kunstpädagogik



Herausgegeben von

Kunibert Bering

Rolf Niehoff

Karina Pauls

ATHENA

Jugendkultur(en)

→ Cultural Studies | Digital Natives/Digital Immigrants | Massenmedien | Reformpädagogik

Jugendkulturen treten nicht nur als eine wirtschaftliche Größe in Erscheinung, sondern auch als ein gewaltiger Faktor in der Erziehung und Sozialisation junger Menschen. Sie sind wichtiger Bestandteil der materiellen Realität, der die Entwicklungsmöglichkeiten unserer Existenz entscheidend zu kanalisieren vermag und sind somit Quelle für eine Ikonografie des Lebens. In Bezug auf das Schulfach Kunst sind die von jugendkulturellen Bildwelten beeinflussten ästhetischen Produktionen von Schüler oft Voraussetzung einer kunstdidaktischen Entscheidung und referieren auf die Auseinandersetzung mit dem eigenen Selbst.

Im Unterschied zur Auffassung von Jugend als »Durchgangsstadium« und als Aspekt der »biologischen Reifung«, verweist die Jugendkultur auf Normen und Wertvorstellungen, welche sie von der Kultur der Erwachsenen unterscheiden. Deshalb bedürfen die Geistes- und Sozialwissenschaften auch dieser speziellen Untersuchung von Kultur, welche oftmals die Position einer »Gegenkultur« einnimmt. Dabei hat Jugendkultur nicht nur das grundsätzliche Problem ihres Gegenstandes, denn es gibt keine homogene Jugend als Sozialgruppe, sondern eine Vielzahl an Jugendkulturen und auch akademische Ausrichtungen, welche sie zu definieren versuchen. Auch die Einschränkung in der Untersuchung auf die westlichen Industrienationen muss bewusst sein. Besonders, wenn in Deutschland die Frage nach beispielsweise islamischen Jugendkulturen oftmals unbeantwortet bleibt.

Der Diskurs um Jugendkulturen orientierte sich zunächst an einer am Denken von Karl Marx ausgerichteten Kultursoziologie und wurde besonders seit Mitte der 1960er-Jahre vom Ansatz des »Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies« (CCCS) aufgegriffen (→ Cultural Studies). Der noch in den 1970er-Jahren analytisch unscharf gebrauchte Subkultur-Begriff, der trotzdem im Folgenden eine kleinere oder widerständige Kultur signalisieren soll, wurde in den 1980er-Jahren als Jugendkultur und in den 2000er-Jahren durch den Begriff der »Jugendszene« ersetzt. Als jugendkulturelle Szenen werden idealtypisch thematisch fokussierte kulturelle Netzwerke von Personen definiert, die bestimmte materiale oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und weiterentwickeln.

Eine sogenannte Großerzählung einer scheinbar teleologisch verlaufenden deutschräumigen Jugendkultur kann bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts verortet werden, in einer Zeit in dem der Begriff der »Jugend« seine negativen Konnotationen verlor und mit der Wandervogelbewegung als erste genuine Jugendkultur seinen Anfang fand. Hier standen bereits Proteste gegen die wertekonservative bürgerliche Erziehung durch ein gemeinschaftliches Leben mit der Natur, ebenso wie ein gemeinsamer Kleidungsstil, gemeinsame Aktivitäten in der Natur aber auch eine gemeinsame Musikkultur im Zentrum (→ Reformpädagogik). Die meisten Abhandlungen über Jugendkulturen beginnen jedoch mit der amerikanischen Jugend nach dem Zweiten Weltkrieg und begründen dies mit deren wachsender ökonomischer Bedeutung, weltweiter Verbreitung durch Werbung und der steigenden Relevanz von → Massenmedien in einer von Konsumgütern geprägten Kultur. In den 1950er-Jahren waren es vor allem die Vorbilder des amerikanischen Films und die Musik des Rock'n'Roll, an denen sich eine erste jugendliche Subkultur in Deutschland (vgl. besonders Krüger) – nach der Hitler-Jugend und nach der Swing-Jugend – orientierte und die zur deutschen Subkultur der sogenannten »Halbstarke« führte, einer Szene, die auch stilistisch durch Tragen von Jeans, Lederjacken, Schlipsen und Elvis-Tolle bei Jungen – bei den Mädchen durch Kleider und Petticoats – gekennzeichnet war; die Szene der Halbstarke wies große Überschneidungen mit der ein Jahrzehnt später entstehenden Szene der Rocker auf. Auch in Deutschland gab es kleinere Gruppierungen von Jugendlichen, die weniger stark an der Arbeiterklasse orientiert waren, wie die sogenannten »Exis« – die Existenzialisten – die meist zum bürgerlichen Milieu oder zu den Studierenden gehörten und die Bücher der französischen Existenzialisten lasen, sich für amerikanische Jazz-Musik begeisterten, vornehmlich schwarze Kleidung, wie Rollkragen- oder Ringel-Pullover, trugen und oftmals Pfeife rauchten, bis schließlich ab den 1960er-Jahren die bereits genannten Rocker, Beatniks und später Hippies zu den verbreiteten Jugendkulturen wurden. Im Jahr 1976 fand eine neue, große jugendkulturelle Bewegung ihren Anfang in den britischen Großstädten: die Jugendkultur des Punk, welche anfangs aus Intellektuellen, Musiker- und Kunsthochschulkreisen hervorging und von einer anarchistischen Infragestellung etablierter Autoritäten durch ein »No-Future« geprägt war. Erst allmählich wurde diese durch eine alltagsorientierte Punker-Szene ergänzt, die aus arbeitslosen Jugendlichen bestand und sich teilweise bis heute gehal-

ten hat. Die Jugendkultur des Punk bildete die Grundlage für eine explosionsartige Pluralisierung von Jugendkulturen, die sich teils in die US-Westcoast-Hardcore-Szene, die Skinhead-Jugendkultur und die Gothic-Szene seit den 1980er-Jahren teilten und auch zur Kombination oder zu einem Revival mit veränderten Elementen von Stilen führten. Alleine die Ausdifferenzierung der Skinhead-Bewegung in eine von der »National Front« geprägten rechten Ausprägung, in unpolitische »Oi!-Skins«, die »Skinheads against Racial Prejustice« (SHARPS) oder in »Red Skins« mit ihrer Vorliebe für jamaikanische Ska-Musik zeigt die Vielfalt dieser jedoch in Kleidung und Styling sehr homogen gehaltenen Gruppierung. Auch eine Ausdifferenzierung der Metal-Szenen – entsprungen aus der Rock-Musik – in Heavy-Metal, Black-Metal, Ambient-Black-Metal, Doom- oder Drone-Metal, um nur einige Ausprägungen gänzlich unterschiedlicher Metal-Szenen zu nennen, machen eine genauere Differenzierung in diesem Rahmen unmöglich. Seit den 1980er-Jahren existiert keine typische Generationsgestalt von Jugendkultur, obwohl sich bis dahin nur ein kleiner Teil der jugendlichen Bevölkerung als Teil einer jugendkulturellen Bewegung gesehen hatte. Die bereits erwähnte Gothic-Szene, welche Anfang der 1980er-Jahre größtenteils direkt aus der Punk-Bewegung, aber auch aus der »New Wave«- und der »New-Romantics«-Bewegung hervorging war hauptsächlich durch das Vorherrschen der Farbe Schwarz und durch eine Sinnsuche mit Reflektion von Tod, Vergänglichkeit, Religion, dem Okkulten, Trauer und Melancholie gekennzeichnet. Zu den vestimentären Praxen, die als direkter Verweis auf den Ursprung aus der Punk-Bewegung referierten gehörte in den späten 1970ern noch ein länger Irokesen-Schnitt mit meist schwarz gefärbten Haaren zu dem sich das vom Geschlecht gelöste Schminken oder Toupieren von Haaren zur sogenannten Vogelnest-Frisur, wie beim Sänger von »The Cure« entwickelte. Aber auch Referenzen zum Punk wie Nietenbänder oder stilistische Elemente der Fetisch-Bewegung, wie Bondage-Schlaufen oder das Tragen von Lack, wurden erweitert durch Materialien wie Samt oder Rüschen oder die mittlerweile längst aus der Mode gekommenen spitzen Schnabelschuhe, die »Pikes« des Dark-Wave, um auf längst vergangene Epochen, wie die → Gotik zu verweisen. Die Gothic-Szene wurde Ende der 1990er-Jahre durch eine Vielzahl von Sub-Szenen mit sehr unterschiedlichem Stil bereichert, wie die Electronic-Body-Musik, erste Auswüchse der Cyberpunk-Bewegung, damals noch stark beeinflusst von William Gibsons Romanen. Der Cyberpunk konnte fünfzehn Jahre später mit veränderten Kleidungsstücken aber auch unter der Verwendung von neonfarbenen Haarteilen ein phänotypisch-differentes Revival feiern. Bereits seit den 1990er-Jahren gehört auch die Neo-Folk Bewegung, sowie eine Mittelalter-Szene zum festen Bestandteil der Gothic-Bewegung. Es finden sich immer neuere kleinste Subkulturen, wie die größtenteils kommerziell inszenierte »Health-Goth«-Bewegung seit 2013 wieder, einer schwarzen dystopischen Fitnessbewegung oder die seit 2010 im elektronischen House-Genre zu verortende Strömung »Witch House«, die mit dem Okkulten, Schamanismus und Horror kokettieren. Auch die mechanisch an das Dampfmaschinenzeitalter angelehnte retro-futuristische, Neo-Viktorianische Western-Ästhetik des »Steampunk« mit bronzefarbenen Metallteilen, wie Zahnrädern

und oftmals braunen Textilien gehört zum festen Bestandteil der Gothic-Bewegung, wobei Steampunk sich bis dato noch nicht als breite Musik-Kultur etablieren konnte; das ist auch gar nicht nötig, denn Jugendkultur muss nicht unbedingt Jugend-Musik-Kultur sein.

Natürlich konnte hier kein breiter Abriss von jugendkulturellen Szenen gegeben werden, sonst würden Massenphänomene, wie die unterschiedlichen Techno- oder Hip-Hop-Szenen nicht fehlen dürfen, ebenso wenig wie die Beachtung von dem am breitesten konsumierten Bereich: der unterschiedlichst gearteten Popmusik. Wie jedoch besonders an den subkulturellen Szenen gezeigt werden sollte, haben sich die vergangenen Generationen oftmals möglichst provokant gegen die eigene Eltern-generation positionieren wollen: Ob es sich um die Rock'n'Roll-Fans handelte, die gegen ihr wertekonservatives Elternhaus rebellieren wollten oder ob es sich um die unkritisch wirkenden Boygroup-Fans handelte, die so gegen ihre liberalen Hippie-Eltern protestierten. Wie jedoch die Sinus-Studie von 2016 gezeigt hat, betonen die 14–17-Jährigen heute, dass sie sein wollen wie Alle und sich Subkulturen anscheinend auf dem Rückzug befinden.

Jugendkulturelle Stile ermöglichen das spielerische Ausprobieren unterschiedlicher Versionen des jugendlichen Selbst – nicht nur in Beziehung auf Kleidung, Styling oder Musik – sondern auch in der Reflexion unterschiedlicher Weltbilder: so können aus alltagsästhetischen Selbstdarstellungen auch künstlerische Selbstinszenierungen entstehen. Eine künstlerische Auseinandersetzung kann, mittels Referenz auf einen Star oder durch Reflexion eines Stils auf eine Selbstdarstellung, auch durch »Fan Art« stattfinden. Dabei werden »Fans« oftmals an eine normative popkulturelle Antipode zum »Kenner« der Hochkultur gesetzt und gleichzeitig auf eine Konsumentenseite gedrängt, die den eigentlich genuinen Produzenten gegenübergestellt wird. In der »Fan Art« können die Jugendlichen im künstlerischen Schaffen manchmal zu genuinen Produzenten werden. Dies können sie mithilfe der unterschiedlichsten Medien verwirklichen, wie der Malerei, Zeichnung, in Form von Web-Bannern, Avataren, Animationen, Collagen oder auch Filmclips. Die Spanne reicht dabei von der reinen Imitation der medialen Vorbilder über mimetische Vermischung mit dem eigenen Selbstbild bis zur künstlerischen Interpretation mit meisterlicher Beherrschung des Mediums und dem Verstehen der Funktionsweisen von Popkulturen. Auch auf ihrem eigenen Körper können jugendliche Fans mit Kostümen und Schminke einen Star ihres jugendkulturellen Stils als »Cosplay«, einer Kontraktion aus den Worten »Costume« und »Play«, inszenieren und dies fotografisch festhalten. Unter Beachtung und im Brechen mit bestehenden Konventionen kann es einer Lehrkraft gelingen jugendkulturelle Angebote in bevorstehende Unterrichtseinheiten aufzunehmen und somit den Jugendlichen eine Wertschätzung ihrer alltäglichen Praxis in direktem Bezug zu ihrer Lebenswelt entgezubringen.

Literatur:

Heinz-Hermann Krüger: Vom Punk bis zum Emo – ein Überblick über die Entwicklung und aktuelle Kartographie jugendkultureller Stile, in: Ders. – Birgit Richard (Hgg.): inter-cool 3.0. Jugend Bild Medien. Ein Kompendium zur aktuellen Jugendkulturforschung, München 2010

Birgit Richard: Todesbilder. Kunst, Subkultur, Medien, München 1995

Marcus Recht

Jugendkunstschulen

→ Kulturelle Bildung | Lernorte

