

II Aktuelle Phänomene in der Jugendkultur

Wie im Begriff Kinderzeichnung das mediale Genre schon lange impliziert ist, ist der jugendkulturelle Ausdruck heute höchst fassiert. Während Jugendkultur in den 90er-Jahren durch die Ausdifferenzierung und letztlich dann durch die in den Konturen sich auflösenden Szenen gekennzeichnet war, ist die erste Dekade im neuen Jahrhundert durch die Digitalisierung der Jugendkultur geprägt. Diese Dekade ist gekennzeichnet durch massive Verschiebungen in den traditionellen soziokulturellen Mustern – vor allem die Mädchen haben sich neue Praxen erschlossen, während die mit dem Handy und Computer verbundenen Bildpraxen auch die Schichten erreichte, die noch Anfang des letzten Jahrzehntes durch eine signifikante Kluft von den Optionen digitaler Medien getrennt waren.

Der Jugendsoziologe Bernhard Heinzlmaier skizziert auf einer analytischen Folie soziologischer Trends das ästhetische Verhalten von Jugendlichen. Dabei ragt die ästhetische Selbstgestaltung am realen und virtuellen Körper als treibende Kraft eines jugendlichen selbstreflexiven Verhaltens aus den Veränderungstendenzen heraus. In der Dauerkommunikation zum Erhalt der Bindungsgefüge der Jugendlichen regieren Bilder und symbolische Formen vor einer reduzierten Wortsprache. Wenige traditionelle Praxen im Analogen zeichnet Dietrich Grünewald in seinem Beitrag nach. Dabei ragen in seinem Fokus Zeichnen und Collagieren bei den Jugendlichen heraus; auch dominiert der Körper als Thema i.w. Sinne die Motivreihe. Joachim Penzel analysiert Zeichnungen von Jugendlichen, die dezidiert in kommunikativer Absicht entstanden. Penzel vermag in Folge einer permanenten Self-Education am Fallbeispiel eine hohe Bildkompetenz mit pointierten Elementen im Stil einschließlich ironischer (Selbst-)Distanzierungskomponenten festzustellen. Penzel weist den vorhandenen basalen visuellen Kompetenzen bei den Jugendlichen die praktische Einsetzung einer reflexiven Kompetenz zu.

Wolfgang Schiebel hat die von den Schülerinnen und Schüler umgenutzten Aufgabenhefte als Ort und Medium einer kaum kontrollierten und auch nur wenig zugänglichen bildnerischen Artikulation untersucht. Bei den Collagen in den Aufgabenheften handelt es sich um völlig eigenständige Zeugnisse ästhetischen Handelns in der Phase der Pubertät. Dort findet Schiebel überwiegend Collagen vor, die mit den Fragmenten der Stars und Idole bizarre wie intentional idealisierende Traumwelten generieren. Eine hoch differenzierte, materiell aufwendige Praxis einer ästhetischen Identitätsarbeit wird in den Rollenspielen sichtbar, die Bettina Blecha vorstellt. Sowohl der inszenierte Auftritt in entsprechend eigens hergestellten Out-

fits wie die Choreografie der Interaktion eignen zur Erprobung und zum Ausloten nuancenreicher Rollen, die als Metapher oder realitätsnahe Identitätskonstruktion ein situatives und temporäres Erprobungshandeln ermöglichen.

Auch Ruth Kunz stößt in der Auswertung ihrer bildhermeneutisch angeleiteten Untersuchung von Fotoin szenierungen von Jugendlichen auf das leitende Paradigma der gegenwärtigen Jugendgeneration: Sehen und gesehen werden! Ihre differenzierte und präzise Beobachtung geht auch der Interdependenz einer Prägung des Selbstbildes in der Interaktion durch die Beteiligten nach.

Einen besonderen Blick auf die kulturgeschichtlichen Ausdrucksformen von Migranten hat Stefan Bittner in einer kleinen Studie geleistet. Dabei stößt er auf vereinzelte Gestaltungsergebnisse, die als kulturästhetisch geprägt gelten können. Empirisch valide Aussagen sind aus seiner Studie nicht abzuleiten, außer die Erkenntnis auf wiederkehrende Nutzung ähnlicher, nicht-schriftlicher Zeichen, die mit einem gewissen Ikonozitätsgrad ausgestattet sein müssen, um von Jugendlichen nicht abgelehnt zu werden.

Franz Billmayer fordert von den Kunstpädagogen, vor allem die digitalen Praxen der Jugendlichen im Netz besser kennenzulernen. Nur in Kenntnis dieser Praxen mit ihren Stilen, Codierungen und intendierter Pragmatik sieht Billmayer eine (kunst-)pädagogische Anschlussfähigkeit an die autonome Bildpraxis und Bildkompetenz der Jugendlichen. Welcher Kosmos ästhetischer Praxen im Netz sich öffnet, skizziert Jutta Zaremba. Zaremba charakterisiert das Reglement in einigen ausgewählten Foren, die das Web als Chance der Präsentation und mehr noch des fachlichen Diskurses nutzen. Dabei werden Communitys sichtbar, die mit hoher Strukturierung und Professionalität agieren. Zwar determiniert die Web-Präsentation eine ihr eigene Ästhetik, doch dominierend sind die dort vielfältig sichtbar werdenden Praxen in den Fan-Portalen.

In der Grafik von Computerspielen liegt ein großes Potenzial der Anschlussfähigkeit zu den jugendkulturellen Bildwelten. Lars Zumbansen schlägt in seinem Beitrag mit Blick auf den Unterricht eine ikonografische Reihenbildung vor, er verweist (am Beispiel) zu recht darauf, dass in der Computerspielgrafik Fragen einer realitätsnahen Darstellung stets relational und nicht linear zu einem technischen Entwicklungsstand zu untersuchen sind. Die historische und soziokulturelle Dynamik des fassettierten Genres bildet die essentielle Folie einer Bildanalyse – dazu mögen die Recherchen und Archive der jugendlichen Player und Rezipienten die notwendigen Referenzen stiften. Die historische und soziokulturelle Dynamik des fassettierten Genres bildet die essentielle Folie einer Bildanalyse – Jutta Ströter-Bender gibt in ihrer historischen Rückschau zu »He-Man« dazu exemplarische Hinweise.